

Triassic Terror di Peter Hawes. Cominciando con un branco in una palude, i giocatori cercano di espandere e moltiplicare i branchi attraverso i 4 ambienti naturali dell'isola del terrore. Questo è un mondo pericoloso, i vostri dinos saranno preda di t-rex, velociraptor e pterodattili. I vulcani erutteranno travolgendo tutto. Chi saprà riprodursi meglio, dominerà il mondo dei dinosauri.

Il tabellone ha 2 lati, per 2-4 giocatori e per 5-6 giocatori, è diviso in 4 Ambienti naturali: deserto, palude, montagna e foresta. Ogni Ambiente contiene 3 Aree divise in 3 Habitat circolari di dimensione crescente, contrassegnati da un N°, i PV che si ottengono al momento dei conteggi. Le parole chiave sono: Ambiente, Area, Habitat. A destra ci sono 6 spazi per i tasselli azione. In alto, il tracciato turni è diviso in 3 periodi geologici, dei numeri determinano la fine della partita a seconda del N° di giocatori. Il simbolo carte dice quando pescare le carte Ambiente e la pietra quando effettuare un conteggio PV.

Setup, mischiare le carte ambiente e girare la prima. Piazzare il tassello azione Raptors nello spazio 5 e quello Migrazione nello spazio 6, mischia gli altri e mettili a faccia in su negli altri spazi. Piazza un dino bianco sui tasselli 5 e 6. Ogni giocatore prende: il proprio dinosauro, 18 dinos di valore 1 e 13 circolari di valore 3, il T-rex e i 2 tasselli in cartone, il tutto del proprio colore. Piazza i 4 predatori del gioco nei rispettivi spazi di partenza. Scegliere il 1° giocatore a caso, in senso orario avremo così il giocatore 2, il 3 ecc. Consultando il cartoncino setup piazzare 4 dinos nella palude. Il N° sull'omino è il N° dei giocatori, il N° nei circoletti è l'ordine di turno.

Obiettivo: nel proprio turno i giocatori fanno 1 delle 6 azioni disponibili, cercando di ottenere i branchi più grandi in tutti gli Ambienti. Alla fine di ogni periodo geologico c'è un conteggio dei PV segnati sugli Habitat. Altri PV si ottengono avendo dinos in tutti e 4 gli ambienti. A fine partita si ottengono PV per il totale di dinos in ogni Ambiente.

Il turno: A il primo anno di ogni periodo prendere 1 carta Ambiente (quella scoperta o quella in cima al mazzo) e 1 tassello azione, rimpiazzandolo col proprio dinosauro. Nei turni 2 e 3 prendere solo il tassello azione. Refillare, eventualmente, la carta presa. B L'ordine di turno è dato dai dinosauri negli spazi azione. Il giocatore gioca tassello e carta nell'ordine che vuole poi riprende il proprio dinosauro. Le carte usate vanno nello scarto. Alla fine di ogni turno, le azioni non scelte scivolano verso il basso e ci si piazza sopra un dino bianco (cumulabili), le azioni giocate si rimischiano e si mettono negli spazi vuoti. Quando viene scelta un'azione con dinos bianchi, scambiarli con lo stesso N° del proprio colore e piazzarli nei propri branchi in qualsiasi momento del turno, non possono essere tenuti da parte. Regole di piazzamento, le carte e le azioni permettono di aggiungere, sottrarre e spostare i dinos, le carte ambiente fanno piazzare 3 dinos in qualsiasi combinazione. Solo 1 branco in ogni Area per giocatore. I branchi occupano gli Habitat a seconda del N° di dinos che li compongono. Quando un branco entra in un Habitat, sposta gli altri più piccoli in un Habitat minore, se un branco viene spostato dal 3° Habitat si estingue e torna nella riserva del giocatore. Le tessere azione.

Nuovo

Ambiente: Scegliere un Ambiente e piazzare 3 dinos in qualsiasi combinazione, come con le carte.

Crescita del branco: piazzare 3 dinos in un branco esistente e 2 in un altro diverso, ovunque sulla mappa.

Migrazione: 2 branchi diversi possono migrare, il singolo dinos può partecipare solo ad 1 migrazione. Il branco può dividersi ed ogni dino andare in Aree diverse, anche rimanere fermo. I dinos muovono in Aree adiacenti, quelle che si toccano per uno spigolo non sono adiacenti. Muovere all'interno dello stesso ambiente è gratuito ma se si cambia Ambiente, 1 dino muore ogni volta per lo shock d'adattamento. Quando 1 branco migra, 1 dino di ogni altro branco dell'Area si unisce alla migrazione per simpatia animale. I dinos degli avversari si sostituiscono con quelli del proprio colore prima di muovere. Muovere almeno 1 dino, in questo caso, è obbligatorio.

Covata:

aggiungere 3 dinos ad 1 branco quindi muovere lo Pterodattilo. Questo predatore muove fino a 2 Aree, poi mangia fino a 2 dinos anche in Habitat diversi. Se non muove non mangia.

T-rex:

cambiare il T rex sul tabellone con quello del proprio colore, ora muove di 1 Area e mangia 5 dinos oppure muove di 2 Aree diverse e mangia 3 dinos. Adesso il T rex conta come 3 dinos in quest'Area. Prima mangia poi si risistemano gli Habitat. Se ci sono dinos del proprio colore si unisce al branco altrimenti sta da solo nell'Habitat. Se i branchi presenti sono da 3 o più dinos o viene spinto fuori dal 3° Habitat, il T rex rimane

nell'Area. Il giocatore può decidere di non muovere e usare solo il suo bonus per le maggioranze nell'Area dove si trova. Se non muove non mangia. Il T rex conta come presenza al conteggio di fine periodo geologico.

Raptors: il 1° muove di 1 Area, il 2° di 1 o 2 Aree, se muovono, mangiano ognuno fino a 2 dinos in queste Aree, poi spaventano fino a 2 dinos che scappano in Aree adiacenti dello stesso Ambiente se è possibile, altrimenti fuggono in un altro Ambiente e soffrono lo shock d'adattamento. Si possono spaventare anche i propri dinos. I predatori possono convivere nella stessa Area.

Segnalini giocatore: sono mono uso, se ne può giocare 1 per periodo geologico. Quando lo si usa lo si piazza sul segnaturni. Nidiata: 3 dinos in 1 branco. Vulcano: piazzarlo in un Area, uccidere 2 dinos nell'Habitat primario e 1 negli altri 2. Il segnalino rimane lì fino all'inizio del prossimo turno del giocatore. I dinos non possono entrare od uscire utilizzando le meccaniche del gioco. I predatori non subiscono gli effetti a parte il fatto che non possono entrare nell'Area. Solo 1 vulcano per Area.

Punteggio. In 2 fasi: 1) assegnare i PV degli Habitat. 2) Speciale: a seconda del N° dei giocatori e del periodo geologico ci sono 2 conteggi particolari: P) presenza, chi ha dinos nei 4 Ambienti, prende 8 PV, il T rex conta come presenza. D) dominazione Ambienti, contare i dinos per ogni Ambiente, il 1° prende 8 PV, il 2° 4 PV. Se c'è pareggio vince chi ha più maggioranze negli Habitat primari, poi secondari e terziari, altrimenti chi ha l'Habitat di valore più alto.

Fine gioco, dopo l'ultimo conteggio PV, chi ha più PV vince. In caso di pareggio chi ha più dinos, altrimenti chi controlla più Habitat primari, secondari o terziari.

2 giocatori: pescare carta ambiente anche nel 2° turno di un periodo. Alla fine del Cretaceo non c'è 2° posto nel conteggio D, solo 4 PV al 1°.

3 giocatori: dopo il turno 3 dei periodi Triassico e Giurassico, il marker 1° giocatore si sposta a sinistra di 2.

5 giocatori: il conteggio PV speciale del Cretaceo è doppio: D e P.

6 giocatori: nel setup l'azione T rex va sullo spazio 4 senza dino bianco. Il Pterodattilo mangia solo 1 dino. Il punteggio del Giurassico è P e D.

Riassunto per i giocatori

Ogni giocatore può avere solo 1 branco ogni Area

I predatori devono muovere per mangiare, sono immuni allo shock d'ambientamento, il T rex conta come 3 dinos e come presenza nei conteggi.

Azioni

Nuovo Ambiente: 3 dinos in un Area qualsiasi di quell' Ambiente in qualsiasi combinazione.

Crescita branco: +3 dinos in un branco e +2 dinos in un altro.

Migrazione: 2 branchi possono migrare, si aggiungono i dinos degli altri giocatori.

Nidiata: +3 dinos in un branco, muovi il Pterodattilo.

T rex: o muove di 1 e mangia 5, oppure muove di 2 e mangia 3.

Raptors: 1 muove di 1 Area e l'altro muove fino a 2. Mangiano fino a 2 dinos e spaventano fino a 2 dinos.