

URLAND

Autori: Frank Nestel, Doris Matthäus

Casa editrice: Doris & Frank (doris-frank.de)

Un gioco di strategia per 3-5 da 12 anni

Durata: 60-90 minuti

Traduzione: Fabio Cambiaghi (fabiocmb at infinito.it) rev. 1*

INTRODUZIONE

350 milioni di anni fa. Stiamo assistendo alla vigilia della più grande invasione nella storia del mondo, la conquista della terra da parte dei primi vertebrati. Diverse specie di pesci brulicano nelle acque degli oceani e una specie, gli Ichto, sta per fare i primi tentennanti passi sulla terra ferma. Una gran quantità di progressi evolutivi sta per entrare in gioco sotto forma di geni. Quale Ichto si svilupperà e riprodurrà meglio in modo da dominare la terra ferma?

CONTENUTO

- 1 plancia di gioco con rappresentati 3 continenti divisi in 12 regioni di terraferma e 5 oceani. Sulla plancia è rappresentata anche il percorso segnapunti.
- 5 x 28 creature primitive conosciute come "Ichto" (abbreviazione per Ichtyostega, un fossile di quel periodo), più alcuni di riserva.
- 10 gettoni per il doppio turno.
- 7 tessere Vulcano
- 13 gettoni ambiente (12 gettoni regione più un gettone Panico)
- 1 mazzo di carte composto di 11 carte Geni più carte riassuntive del regolamento.

PRINCIPI DEL GIOCO e GENI

Lo scopo del gioco è fare in modo che le proprie creature diventino la specie dominante sulla terraferma. Il raggiungimento di questo obiettivo dipende dal buon uso dei geni. Nuovi geni si sviluppano attraverso le mutazioni e consentono ai propri Ichto di sviluppare nuove capacità che li aiuteranno a conquistare la terraferma. I geni entrano in gioco lentamente, non è necessario conoscerli tutti fin dall'inizio. Per la prima partita è sufficiente conoscere le caratteristiche dei geni inizialmente disponibili leggendo le loro descrizioni prima che cominci l'asta. Le caratteristiche di tutti i geni sono completamente descritte alla fine di questo regolamento.

1. PREPARAZIONE

1. Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore prende 28 Ichto del colore prescelto. Ogni giocatore deve piazzare 3 dei propri Ichto in ognuno dei 5 oceani.
2. Ogni giocatore prende due gettoni per il doppio turno (con tre giocatori ciascuno prende 1 solo gettone), e una carta con il riassuntivo delle regole.
3. Mischiare a faccia coperta i 12 gettoni regione e pescarne 1. Un vulcano erutta in quella regione! Piazzare una tessera vulcano sul tabellone in corrispondenza del numero del gettone pescato. La tessera deve coprire la striscia di acqua che separa questa regione da quella successiva, come si vede nella figura (pag. 2 del regolamento), in modo da collegare le due regioni di terraferma. Il gettone pescato non servirà più per il resto della partita e può essere rimesso nella scatola.

Esempio:

Il gettone regione pescato è il numero 11, quindi la tessera vulcano deve essere piazzato sul tabellone in corrispondenza del numero 11 fungendo da ponte con la regione 10. In questa partita ora non c'è più una regione 11 ma una regione 10 "allargata" che confina con 2 oceani.

4. I gettoni regione rimanenti vengono distribuiti ai giocatori a faccia coperta, 2 per ogni giocatore (3 se si gioca in 3 giocatori). Ogni giocatore piazza 3 dei suoi Ichto in ognuna delle regioni indicate dai gettoni ricevuti.
5. Il giocatore che ha ricevuto il gettone regione con il numero più alto è il *giocatore iniziale*; egli deve mettere uno dei suoi Ichto sulla casella 1 del percorso segnapunti che corre lungo il bordo del tabellone. Gli altri giocatori, in senso antiorario, posizionano anche loro un Ichto sul segnapunti occupando ognuno la casella libera successiva, quindi il giocatore immediatamente alla destra di quello iniziale piazzerà il suo Ichto sulla casella 2, il giocatore alla destra di quest'ultimo piazzerà il suo Ichto sulla casella 3 e così via.
6. Ora ogni giocatore mischia, a faccia coperta, i gettoni regione che ha ricevuto e ne passa uno ad ognuno dei due giocatori che ha vicino (con 3 giocatori uno dei gettoni rimane a lui). Il giocatore piazza quindi altri Ichto uno per ogni gettone appena ricevuto. I giocatori dispongono i restanti 8 Ichto del proprio colore (7 se si gioca in 3) davanti a loro come riserva personale.
7. Mischiare le carte dei Geni e scoprirne 4 pescandole dalla cima del mazzo, disporle in modo che siano visibili a tutti. Il mazzo delle carte geni rimanenti si mette a faccia coperta in prossimità del tabellone. Con tre giocatori i geni "ghiandole puzzolenti" e "muscoli" vanno rimosse dal mazzo inoltre solo tre carte devono essere scoperte in questa fase.
8. Tutti i gettoni regione (tranne quello pescato per piazzare il primo vulcano) vanno raccolti e mischiati a faccia coperta, il giocatore iniziale ne sceglie 3 e li guarda senza mostrarli agli altri giocatori. A questo punto il gettone "Panico" va aggiunto e mischiato insieme agli altri gettoni regione.

2. SEQUENZA DI GIOCO

Epoche

La partita consiste in 2 o 3 epoche. Ogni epoca è composta di turni dei giocatori e fasi di calcolo del punteggio che si alternano. Dopo un certo numero di fasi di calcolo del punteggio possono capitare cose particolari come mutazioni o panico. Un'epoca si

conclude con l'eruzione di due vulcani. Questi eventi sono descritti nel capitolo 3 di questo regolamento.

Ruolo dei Giocatori

In ogni turno, ogni giocatore assume uno dei tre possibili ruoli. Il giocatore iniziale è il primo **Giocatore d'Ambiente**. Il giocatore ambiente decide quale tra le regioni di terraferma sarà conteggiata nella fase di punteggio alla fine di quel turno. Il giocatore alla sinistra del giocatore ambiente sarà il **"Morto"** per quel turno. Egli non avrà un ruolo attivo per quel turno. I restanti giocatori sono i **Giocatori di Ichto** (in una partita a 3 c'è solo un giocatore di Ichto). Questi ultimi tentano di migliorare la situazione dei propri Ichto presenti sul tabellone. Il turno finisce con la fase di calcolo del punteggio, poi i giocatori cambiano il loro ruolo per il turno successivo come indicato nell'esempio (figura a pag. 2 in basso a destra).

2.1 SCELTA DELLA REGIONE PER IL PUNTEGGIO

Scelta del Gettone Regione

Non appena il *giocatore d'ambiente* di turno ha guardato i tre gettoni regione pescati, ne sceglie uno e lo pone coperto davanti a sé, quindi passa i restanti due gettoni al giocatore alla sua sinistra (il *"morto"*). Il *"morto"* può guardare i gettoni ricevuti ma non può rivellarli o dare indicazioni agli altri giocatori.

2.2 AZIONI DEGLI ICHTO

Ora è il turno dei *giocatori d'Ichto*. Ognuno di loro, in senso antiorario, può compiere **2 azioni**. In una partita con 3 giocatori il *giocatore d'Ichto* è uno solo, può però compiere 3 azioni.

Ogni azione consiste in una delle 4 seguenti possibilità che possono essere combinate come il giocatore preferisce.

Esempio: un giocatore può scegliere per due volte l'azione proliferare oppure una di nuotare e poi una di approdare.

1. Approdare

Uno degli Ichto del giocatore può muoversi da un oceano ad una regione di terraferma confinante.

2. Prolificare

Gli Ichto in un oceano a scelta del giocatore si moltiplicano. Tutti gli Ichto nell'oceano scelto si moltiplicano, non solo quelli del giocatore. Se ci sono 3, 4 o 5 Ichto di un colore nell'oceano, un nuovo Ichto di quel colore deve essere aggiunto. Se ci sono 6 o più Ichto gli Ichto da aggiungere sono 2.

Tutti i giocatori con abbastanza Ichto nell'oceano scelto devono proliferare salvo che non abbiano abbastanza Ichto nella loro riserva, in questo caso il giocatore deve aggiungere tutti gli Ichto che può. Un giocatore può scegliere l'azione proliferare in un oceano solo se lui stesso può proliferare in quella regione. Un giocatore senza Ichto nella sua riserva non può scegliere questa azione.

Esempio (figura a pag. 3 al centro): In un oceano ci sono 6 Ichto neri, 3 bianchi e 2 grigi. Se viene scelta l'azione di proliferare in questo oceano, andranno aggiunti 2 Ichto neri e 1 bianco. Il grigio non riceve nuovi Ichto e non può usare questa azione in questo oceano.

3. Nuotare

Un giocatore può muovere un numero a scelta dei propri Ichto da un oceano ad un altro confinante.

4. Ritirata

Un giocatore può rimuovere un numero a scelta dei propri Ichto dal tabellone e rimetterli nella propria riserva personale.

Consiglio: questa azione può sembrare inutile ma in realtà non lo è poiché consente di recuperare abbastanza Ichto nella propria riserva per fare offerte nella fase d'asta della Mutazione.

Doppio Turno

Un giocatore può usare un gettone di doppio turno alla fine della sua mossa normale. Questo gli permette di effettuare altre due azioni nell'ordine che preferisce.

Un giocatore può usare un solo gettone per turno.

2.3 PUNTEGGIO

Non appena il/i *giocatori d'Ichto* hanno completato il loro turno, il *giocatore d'ambiente* scopre il gettone regione che aveva precedentemente scelto. I giocatori che controllano quella regione guadagnano punti. Se la regione è vuota tutti i giocatori rimangono a mani vuote, altrimenti ci sono 3 possibilità.

1. Competizione

Se la regione contiene un diverso numero di Ichto in **diversi colori**, l'assegnazione del punteggio avviene nel modo seguente: per prima cosa tutti gli Ichto del colore o dei colori meno rappresentati ritornano nella riserva personale dei relativi giocatori. Il giocatore (o i giocatori) con il numero maggiore di Ichto ricevono 3 punti, tutti gli altri giocatori con Ichto ancora presenti nella regione ne ricevono 2.

Esempio (figura a pag. 4 in alto): viene conteggiata una regione con 4 Ichto a righe, 3 neri, 2 grigi e 1 bianco. L'Ichto bianco ritorna nella riserva del giocatore bianco. Il giocatore con gli Ichto rigati riceve 3 punti, il giocatore nero e quello grigio ricevono entrambi due punti. Se ci fossero stati 4 Ichto neri e 1 solo grigio, sia l'Ichto bianco sia quello grigio sarebbero ritornati nelle rispettive riserve; sia il giocatore con gli Ichto rigati che quello con i neri avrebbero ricevuto entrambi 3 punti.

2. Coesistenza

Se la regione contiene Ichto di diversi colori ma tutti nella stessa quantità, tutti i giocatori coinvolti ricevono 2 punti. Nessun Ichto ritorna nelle riserve.

3. Monopolio

Se la regione contiene Ichto di un solo colore, il relativo giocatore riceve 3 punti.

Percorso Segnapunti

I punti vengono segnati muovendo gli Ichto dei relativi giocatori sul percorso segnapunti disegnato ai bordi del tabellone. Solo gli spazi vuoti devono essere considerati, gli spazi occupati devono invece essere saltati; questo significa che può esserci un solo Ichto per ogni casella del segnapunti. Se più di un giocatore realizza punti alla fine di un turno, il giocatore con l'Ichto più avanti sul percorso segnapunti deve muovere per primo.

Esempio (figura a pag. 4 al centro): Il bianco realizza 2 punti e il nero realizza 3 punti. L'Ichto bianco è più avanti del nero sul segnapunti quindi si muove per primo e avanza di 2 spazi, saltando sopra il grigio. Muove quindi il nero di 3 spazi saltando sia il grigio sia il bianco.

Gettoni

Al termine del calcolo del punteggio, il gettone regione deve essere messo sull'apposito spazio in cima al vulcano di quella regione.

Esempio (figura a pag. 4 in basso): essendo stato calcolato il punteggio per la regione 10, il gettone 10 deve essere messo sul numero 10 del tabellone.

Mutazione?

Se uno o più Ichto segnapunti raggiungono o superano per la prima volta una delle 3 caselle mutazione (caselle 12, 16 e 21) avviene una mutazione (vedi più avanti).

Esempio (figura a pag. 4 in basso): il nero realizza 2 punti e raggiunge la casella della mutazione. Se avesse realizzato 3 punti il nero avrebbe saltato la casella della mutazione. In entrambi i casi avviene la mutazione.

2.4 FINE DEL TURNO

Completato il calcolo del punteggio i giocatori cambiano i propri ruoli come descritto in precedenza.

Il nuovo *giocatore d'ambiente* (che nel turno precedente era il "morto"), pesca un nuovo gettone e lo unisce ai due che aveva già ricevuto dal *giocatore d'ambiente* del turno precedente.

Panico?

Se il nuovo gettone pescato è il gettone Panico, il panico si scatena (vedi punto 3.2 del regolamento). Quando il panico è stato risolto il *giocatore d'ambiente* pesca un altro gettone.

Vulcano?

Se il *giocatore d'ambiente* non può pescare il gettone perché sono già stati tutti usati, l'epoca finisce con l'eruzione di 2 vulcani (vedi punto 3.3 del regolamento).

3. EVENTI: Mutazione, Panico, Vulcano

3.1 MUTAZIONE

Quando?

Se uno o più segnapunti raggiungono o superano una casella mutazione durante il conteggio dei punti, alla fase di punteggio segue una fase di mutazione con un'asta per i geni.

1. Offerte

Per fare un'offerta i giocatori prendono tutti gli Ichto della loro riserva e segretamente li dividono in due gruppi tenendoli nascosti nelle due mani chiuse a pugno. I giocatori allungano verso il centro del tavolo uno dei due pugni in modo che sia chiaro quale dei due vogliono utilizzare per l'offerta. Tutti i giocatori a questo punto aprono i pugni e rivelano l'offerta. Più alto è il numero di Ichto nella mano più alta è l'offerta. Se due o più offerte sono uguali quella del giocatore con il segnapunti nella posizione più arretrata è considerata l'offerta più alta. Stabiliti i risultati dell'asta gli Ichto ritornano nelle rispettive riserve personali.

Esempio (figura a pag. 5 in alto): le offerte sono: 4, 1, 4, 4. Il nero ha l'offerta più alta poiché ha puntato 4 e il suo segnapunti è il più arretrato sul percorso segnapunti. La seconda offerta è del rigato, la terza del grigio e il bianco che ha offerto solo 1, ha l'offerta più bassa.

2. Scelta dei Geni

Il giocatore che ha fatto l'offerta migliore deve prendere uno dei geni disponibili.

3. Prezzo

I giocatori devono pagare per i geni rimuovendo Ichto dal tabellone e rimettendoli nelle rispettive riserve. Il prezzo da pagare equivale al numero di Ichto usati per l'offerta, più il numero di geni già posseduti dal giocatore (nella prima mutazione questo numero è ovviamente zero).

Un giocatore che non può pagare il prezzo per il suo gene viene escluso dall'asta e il giocatore con la seconda migliore offerta prende il suo posto.

Esempio: se nell'esempio precedente il giocatore nero fosse già in possesso di un gene, il prezzo da pagare per il nuovo gene sarebbe di 5 Ichto.

Consiglio: un giocatore con pochi Ichto nella riserva non potrà fare una buona offerta. Ma un giocatore con molti Ichto deve stare attento a non fare offerte troppo alte. E' possibile che una specie di Ichto si estingua e questo accade quando il giocatore rimuove dal tabellone un numero di Ichto così elevato da non consentire ai rimanenti di proliferare.

4. Altri Geni

A questo punto il giocatore con la seconda offerta più alta può comprare uno dei geni ancora disponibili. Il giocatore non è obbligato a comprare uno dei geni, può invece passare, in questo caso la scelta passa al giocatore con la successiva migliore offerta e così via. Con 4 o 5 giocatori possono essere acquistati un massimo di 3 geni per ogni mutazione, con 3 giocatori un massimo di 2 geni. Siccome il giocatore con l'offerta più alta è obbligato ad acquistare un gene, almeno un gene sarà comprato ad ogni asta. Anche un'offerta di 0 (se tutte le altre offerte sono 0) può consentire ad un giocatore di comprare un gene. Tuttavia l'acquisto non sarà gratuito per il giocatore se aveva già comprato geni in precedenza.

Esempio: continuando con l'esempio precedente, il nero ha comprato un gene. Ora il rigato può decidere di comprarne uno. Se il rigato passa sarà la volta del grigio ad avere il diritto di scegliere se comprare o passare. Anche il bianco quindi, nonostante la sua misera offerta, potrebbe comprare un gene. Supponendo che il bianco avesse già un gene, dovrebbe pagare 2 per acquistarne uno nuovo.

5. Sostituzione

Al termine non si pescano geni per sostituire quelli comprati. Con 4 o 5 giocatori si pescano 3 nuovi geni, con 3 giocatori solo 2, indipendentemente da quanti geni sono stati effettivamente comprati durante la mutazione.

3.2 PANICO

Quando?

Se il *giocatore d'ambiente* pesca il gettone del Panico il panico si scatena immediatamente.

Dove?

La regione di terraferma colpita dagli effetti del panico è quella con il maggior numero di Ichto. Se più regioni hanno lo stesso numero di Ichto sarà il giocatore all'ultimo

posto sul percorso segnapunti a decidere quale regione deve subire gli effetti del panico.

Esempio: le regioni 1 e 3 hanno ciascuna 4 Ichto, tutte le altre regioni ne hanno meno. Il giocatore più arretrato decide che il panico colpisce la regione 1, tutti gli Ichto sulla regione 1 devono quindi tornare nell'oceano. Siccome anche per l'oceano c'è una scelta da fare, è il giocatore più arretrato a stabilire in quale oceano dovranno tornare gli Ichto.

Verso dove?

Tutti gli Ichto sulla regione colpita devono spostarsi nell'oceano confinante. Se c'è più di un oceano confinante, sarà il giocatore all'ultimo posto sul percorso segnapunti a decidere in quale oceano gli Ichto dovranno spostarsi anche se nessuno dei suoi Ichto è su quella regione.

3.3 VULCANI E NUOVE EPOCHE

Quando?

Se il nuovo *giocatore d'ambiente* non è in grado di pescare il **terzo gettone regione** (perché i gettoni sono finiti) due vulcani eruttano nelle ultime due regioni di terraferma (le due regioni i cui gettoni sono ancora in gioco).

Per prima cosa uno dei due gettoni viene scelto a caso e si calcola il punteggio per la regione rappresentata da quel gettone con la normale procedura. L'ultima regione invece non viene conteggiata!

Se durante l'aggiornamento del punteggio un segnapunti raggiunge o oltrepassa una casella della mutazione, i vulcani eruttano prima che abbia luogo l'asta per i geni.

Una volta completato l'aggiornamento del punteggio, i due vulcani vengono piazzati sulle due regioni come descritto per all'inizio del gioco.

Perdite

Ogni nuova regione (estesa) con vulcano può supportare un massimo di un Ichto per colore. Tutti gli Ichto in più devono tornare alle riserve dei rispettivi giocatori.

Esempio (figura a pag. 6 in basso): il nero ha 2 Ichto nella regione 10 e 3 nella regione 11. Il bianco ha 1 Ichto nella regione 10. Un nuovo vulcano connette le regioni 10 e 11. Dopo l'eruzione del vulcano il nero deve rimuovere 4 Ichto (che ritornano nella riserva) in modo da lasciare un solo Ichto nella nuova regione. Il bianco non deve rimuovere nessun Ichto.

Nuove epoche

I gettoni regione delle regioni con il vulcano vanno rimossi dal gioco. I gettoni rimasti sul tabellone e il gettone del panico vanno rimischiati a faccia coperta.

Il nuovo *giocatore d'ambiente* pesca tre gettoni regione, ne sceglie uno e comincia il nuovo turno. Se uno dei tre gettoni pescati dal nuovo *giocatore d'ambiente* è il gettone panico, la nuova epoca comincia con un panico.

4. FINE DEL GIOCO

Quando?

La partita termina quando il segnapunti di un giocatore raggiunge o supera i 30 punti sul percorso segnapunti. Se in quel momento è in atto una fase di punteggio, la fase

va comunque portata a termine. Se la fase di punteggio era stata generata dall'eruzione di un vulcano il vulcano comunque erutta e si subiscono le perdite conseguenti.

Punteggio Finale

Al termine della partita ci sono due fasi di punteggio finali.

Punteggio Totale

Il giocatore con il numero più alto di Ichto sul tabellone (terraferma e oceani) guadagna 3 punti. Se più di un giocatore ha lo stesso numero di Ichto i 3 punti vanno divisi (arrotondando per difetto).

Punteggio Terraferma

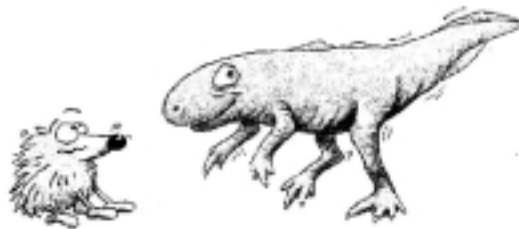
Il giocatore con più Ichto sulla terraferma guadagna 2 punti. Se più di un giocatore ha lo stesso numero di Ichto i punti vanno divisi (arrotondando per difetto).

Se un singolo giocatore si è aggiudicato i 3 punti del punteggio Totale, egli non prende parte al punteggio per la Terraferma.

I punti di queste due ultime fasi di punteggio devono essere segnati esattamente come quelli delle fasi precedenti, quindi solo le caselle libere del percorso segnapunti vanno contate, quelle occupate sono invece da saltare.

Il vincitore

Il giocatore il cui segnapunti è più avanti nel percorso segnapunti alla fine della partita (incluse le ultime due fasi di punteggio), è il vincitore.



5. GENI

Ci sono due tipi di geni: geni che danno agli Ichto nuove possibilità (assimilazione, zampe, uova, ghiandole puzzolenti, turbo e denti) e geni che modificano i meccanismi di sopravvivenza (cura dei piccoli, muscoli, orecchie e sangue caldo). L'uso dei geni del primo tipo è opzionale, il secondo tipo di geni invece ha effetto automaticamente anche se il giocatore che lo possiede non lo desidera.

ASSIMILAZIONE (Assimilation)

Al costo di 2 azioni due Ichto di un altro colore su un'area possono essere convertiti in uno del proprio colore. Questo gene è attivo su qualsiasi regione di terraferma o di oceano che contengono almeno un Ichto del proprio colore salvo esaurimento della propria riserva personale. Il giocatore deve aggiungere il suo Ichto nella regione scelta e restituire i due Ichto avversari alle rispettive riserve.

ZAMPE (Legs)

Al costo di 1 azione è possibile approdare sulla terra ferma con due Ichto invece che con uno. Al costo di 1 azione uno dei propri Ichto può inoltre muovere da una regione di terraferma ad una adiacente ma separata dalla piccola striscia d'acqua.

CURA DEI PICCOLI (Care of Young)

Quando si prolifica 2 o 3 Ichto producono 1 nuovo Ichto, 4 o 5 Ichto ne producono 2, 6 o più Ichto producono 3 novi Ichto.

UOVA (Egg)

Al costo di 2 azioni può essere aggiunto 1 nuovo Ichto in una regione. Se nelle regione ci sono già due o più Ichto del giocatore, il costo per aggiungere un nuovo Ichto si riduce ad 1 sola azione.

ALI (Wings)

Al costo di 1 azione uno o due propri Ichto sulla terraferma possono essere spostati in un'altra regione a scelta (terraferma o oceano). Entrambi gli Ichto devono partire dalla stessa regione e raggiungere la stessa area di destinazione.

MUSCOLI (Muscles) (non usato con 3 giocatori)

Quando si calcola il punteggio di una regione, il giocatore con questo gene aggiunge mezzo Ichto al suo totale; due Ichto di questo giocatore battono due Ichto avversari ma non tre. Questo gene non può essere usato nelle fasi di punteggio finale.

ORECCHIE (Ears)

In caso di Panico i propri Ichto possono restare sulla terraferma. Alcuni o tutti gli Ichto possono a scelta del giocatore tuffarsi nell'oceano.

Prima dell'eruzione di un vulcano i propri Ichto in eccesso si salvano tuffandosi nell'oceano.

Sulla terraferma il giocatore con questo gene è immune dagli attacchi del giocatore con il gene denti perché può sentire l'avversario che si avvicina.

GHIANDOLE PUZZOLENTI (Stinkglands) (non usato con 3 giocatori)

Al costo di una azione il giocatore con almeno un Ichto in una regione può spostare tutti gli Ichto avversari presenti in quella regione in un'altra adiacente.

TURBO

Al costo di 1 azione è possibile approdare sulla terra ferma con due Ichto invece che con uno.

Durante l'azione nuotare i propri Ichto possono spostarsi da un oceano ad un altro qualsiasi sul tabellone (non solo ad uno adiacente).

SANGUE CALDO (Warm Blood)

Quando il giocatore è *giocatore d'Ichto* per quel turno egli ha la possibilità di compiere una azione aggiuntiva. In una partita con 3 giocatori egli può eseguire 4 azioni, in una partita con 4 o 5 giocatori 3 azioni.

DENTI (Teeth)

Al costo di una azione è possibile rimuovere un Ichto avversario da un'area qualsiasi (terraferma o oceano) con almeno un proprio Ichto. L'Ichto rimosso ritorna nella rispettiva riserva.

*Indice delle revisioni:

Rev. 0 Prima stesura

6 gennaio 2002

Rev. 1 Revisione e Impaginazione

7 novembre 2003