

per 2-4 giocatori da 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Marzo 2004



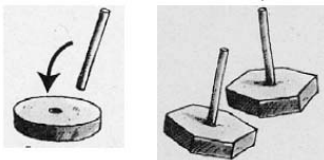
<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Ursuppe" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Materiali del Gioco

- 1 Piano di gioco (il brodo primordiale con la bussola al centro e il Percorso del Punteggio a lato).

- 28 Amebe in 4 differenti colori (dovete inserire un bastoncino in ogni Ameba).



- 37 Punti Biologici (BP) così suddivisi: 30 dischi piccoli (da 1 punto) e 7 dischi grandi (da 5 punti).



- 25 Punti Danno (DP) (piccole perline grigie con un foro nel mezzo).



- 220 cubetti Cibo, 55 in ciascuno dei 4 colori.



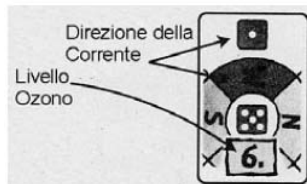
- 4 Segnapunti cilindrici in 4 colori diversi.



- 33 Carte Gene (incluse 3 bianche).



- 11 Carte Ambiente (con il livello d'ozono nella casella grigia e la direzione della corrente in rosso).



- 2 dadi.
- 4 Tabelle con il riassunto delle Fasi e delle carte Gene.
- Un libretto delle regole.

Premessa

Ciascun giocatore controlla un gruppo di Amebe primordiali al tempo in cui sulla Terra non c'erano altre forme di vita più avanzate. All'inizio della partita, le Amebe mangiano, si moltiplicano, e si muovono in un modo un po' caotico. Comprando le carte Gene, i giocatori potranno estendere le capacità delle Amebe, cambiando il modo con cui le regole del gioco agiscono su di loro, e influenzando così lo sviluppo del proprio gruppo.

Ovviamente non tutto è così facile, ma più Amebe viventi possedete, più capacità esse avranno, e più grande sarà la loro evoluzione che vi porterà alla vittoria della partita.

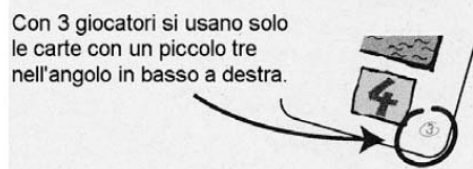
Preparazione

Il piano di gioco deve essere posizionato al centro del tavolo.

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende tutte le Amebe in quel colore, più 4 Punti Biologici del valore di 1 punto (BP). Ogni giocatore riceve anche una Tabella con il riassunto delle Fasi e la descrizione delle carte Gene.

Su ogni quadrato in cui è suddivisa la mappa, piazzate due cubetti di Cibo di ciascun colore delle Amebe in gioco. I rimanenti cubetti dovranno essere piazzati in un mucchio vicino alla mappa. Se siete in tre a giocare, i cubetti e le Amebe del colore che non usate verranno lasciati nella scatola.

Separate le carte Gene in base al numero delle persone che giocano. Se ci sono solo 3 giocatori, si useranno solo le carte che hanno un piccolo "3" nell'angolo in basso a destra.



Mischiate le carte Ambiente, prendete la carta in cima al mazzo e posizionalatela scoperta, sulla bussola nel centro della mappa. Posizionate la carta in modo che il numero del dado sulla carta combaci con lo stesso numero del dado sulla bussola. Così avrete sempre la carta orientata nel verso giusto.



Determinare il Primo Giocatore

I giocatori lanciano i due dadi per vedere chi incomincerà per primo. Chi ha ottenuto il risultato maggiore, posizionerà il proprio segnalino segnapunti su uno degli spazi marchiatosi da 1 a 4 della mappa, a propria scelta (con tre giocatori si useranno solo gli spazi da 1 a 3). Il giocatore che ha ottenuto il secondo risultato più alto ai dadi, sceglie un altro spazio tra quelli rimasti liberi e così via. Non si potranno posizionare due segnalini segnapunti nella stessa casella. Nel caso in cui i giocatori hanno ottenuto lo stesso valore nel lancio dei dadi, dovranno rilanciarli nuovamente.



Posizionamento delle Amebe

In ordine ascendente (cioè partendo dal giocatore che ha il proprio segnalino segnapunti nella casella "1"), ciascun giocatore piazza una delle proprie Amebe a sua scelta (potete scegliere un'Ameba con qualsiasi numero scritto sopra, non deve essere necessariamente quella con il numero 1) su una casella vuota del piano di gioco.

Su ogni Ameba va messo un punto Danno. Se ci sono solo 3 giocatori, le Amebe non ricevono questo punto Danno iniziale. Poi, in ordine discendente (partendo al giocatore che ha il segnalino segnapunti nella casella 4), ciascuno posiziona una seconda Ameba, questa volta senza punti



Danno. Alla fine di questo posizionamento iniziale, nessun spazio sul piano di gioco dovrà contenere più di un'Ameba.

Questo vale solo nella disposizione iniziale, perché nel resto della partita ciascuna casella può contenere anche più Amebe.

Modalità di Gioco

La partita è divisa in Round. Ogni round consiste di 6 Fasi. Tutte le Amebe in gioco eseguono le azioni previste nelle singole Fasi. Le Amebe di uno stesso giocatore agiscono una dopo l'altra, in base al numero che hanno scritto sopra: prima quella con il numero 1, poi quella con il numero 2 e così via. Quando un giocatore ha terminato di agire con tutte le proprie Amebe, toccherà al giocatore successivo. Tutte le 6 Fasi dovranno essere compiute sempre nel seguente ordine:

Fase 1: Movimento e Alimentazione

I giocatori giocano questa Fase in ordine ascendente. Ogni Ameba può fare una di queste due cose:

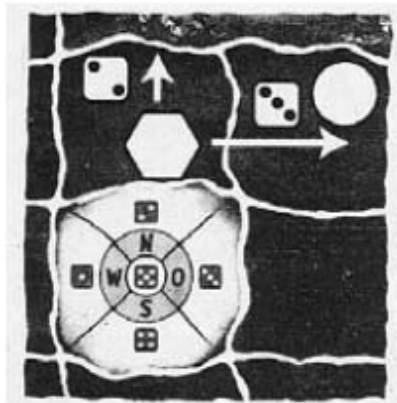
1) Lasciarsi trascinare dalla corrente

L'Ameba si muove di uno spazio lasciandosi trascinare dalla corrente, nella direzione mostrata sulla carta Ambiente che si trova sulla bussola. Se c'è un ostacolo (il bordo del piano di gioco, oppure la casella centrale della bussola) sulla sua strada, l'Ameba resta ferma. Le altre Amebe non sono mai un ostacolo, e in una casella potranno esserci più Amebe.

2) Muoversi usando la propria forza

Un'Ameba può decidere di non lasciarsi trascinare dalla corrente, ma di muoversi da sola. In questo caso, il giocatore deve pagare 1 Punto Biologico (BP) e lanciare un dado. Il risultato ottenuto con il dado, indica una direzione precisa sulla bussola (1 è ovest, 2 è nord, ecc). L'Ameba si sposterà di uno spazio in questa direzione. Se nel lancio del dado avevate ottenuto un "5", l'Ameba rimarrà ferma, mentre un "6" permetterà al giocatore di scegliere la direzione del movimento.

L'Ameba non si muove se ha un ostacolo che le impedisce di spostarsi.



Alimentazione

Dopo il movimento, un'Ameba deve mangiare. Un'Ameba ha bisogno di mangiare tre cubetti di Cibo in ogni round, ma mai uno del proprio colore. Se si gioca in quattro, l'Ameba mangia un cubetto di ognuno degli altri tre colori. Se si gioca in tre, l'Ameba mangia un cubetto di un colore e due dell'altro colore.

Il giocatore può decidere quale colore mangiare una volta e quale due volte.

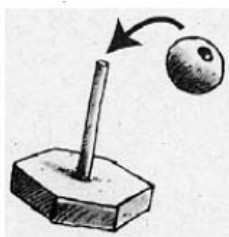
Digestione

Se un'Ameba riesce a mangiare perché ha trovato il Cibo, il Cibo che ha mangiato è sostituito da due cubetti del colore dell'Ameba.



Carenza di Cibo e soffrire la fame

C'è una carenza di Cibo quando non ci sono sufficienti cubetti accanto al piano di gioco per sostituire quelli che un'Ameba ha mangiato. In questo caso si metteranno solo quelli che sono disponibili fuori dal piano di gioco, e i cubetti che mancano non verranno mai sostituiti da cubetti di altri colori. In questo caso, la casella in gioco



non avrà tutti i cubetti che avrebbe dovuto ricevere normalmente.

Un'Ameba che non trova Cibo nella casella in cui si trova, non mangia e quindi soffre la fame. Non mangiando nulla, non sostituisce neppure i cubetti ma riceverà un punto Danno (DP).

Quando tutte le Amebe di un giocatore hanno compiuto le loro azioni secondo l'ordine numerico sulle Amebe stesse, spetterà al successivo giocatore in ordine ascendente far compiere le azioni alle proprie Amebe.

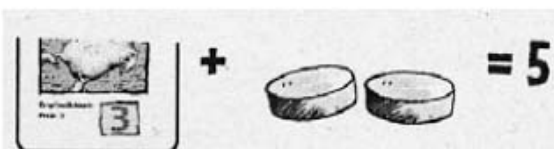
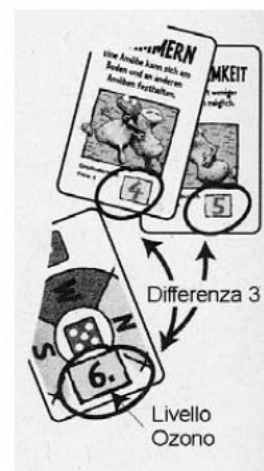
Fase 2: Ambiente e Perdita dei Geni

La carta Ambiente al centro del tavolo sulla bussola viene ora rimossa, e una nuova carta è piazzata al suo posto. Nel primo Round non ci sarà la perdita dei Geni.

Perdita dei Geni

Nei round successivi, in ordine discendente, ogni giocatore sommerà tutti i punti mutazione indicati dalle proprie carte Gene. Se il totale è maggiore del valore del livello d'ozono mostrato sulla carta Ambiente al centro del tavolo, dovrà bilanciare la differenza.

I giocatori possono farlo in due modi a loro scelta: dando indietro carte delle Gene e/o pagando dei Punti Biologici (BP).



Esempio: se la differenza fosse stata di 5 punti, il giocatore poteva ridare una carta del valore mutazione 3 e due Punti Biologici.



Ogni carta Gene vale tanti punti mutazione quanti sono quelli scritti sopra ad essa, mentre i Punti Biologici (BP) valgono 1 punto mutazione ciascuno.

Se l'unico modo per bilanciare la differenza è ridare più carte Gene del necessario, il giocatore dovrà ridarle ugualmente e i punti mutazione in più verranno persi.

Le carte Gene ritornano nel mazzo delle carte Gene comuni, e nella Fase 3 chiunque le potrà riacquistare.

Fase 3: Nuovi Geni

In ordine discendente, ciascun giocatore può usare i propri BP per comprare nuove carte Gene. Nel proprio turno, un giocatore ha la possibilità di acquistare tante carte quante ne desidera, purché sia in grado di pagarle.

Se la carta Gene non è disponibile perché è già in mano a qualche avversario, il giocatore non potrà averla finché questa non ritorna nel mazzo comune, assieme a tutte le altre.

Le regole sulle carte Gene servono per sostituire ed integrare le regole standard. Quando le regole sono in contrasto tra di loro, quelle sulle carte Gene hanno sempre la precedenza sulle regole standard.

Ad eccezione della seconda parte delle regole della carta Gene "Aggression", tutte le carte Gene possono essere utilizzate una volta in ciascun round, da tutte le Amebe di un giocatore.

Fase 4: Divisione Cellulare

In ordine discendente, ciascun giocatore riceve 10 BP. Grazie a questi Punti Biologici e grazie a quelli rimasti dai round precedenti, il giocatore potrà creare una divisione cellulare.

Al prezzo di 6 BP per Ameba, una o più nuove Amebe senza punti Danno (DP) potranno essere posizionate sulla mappa.

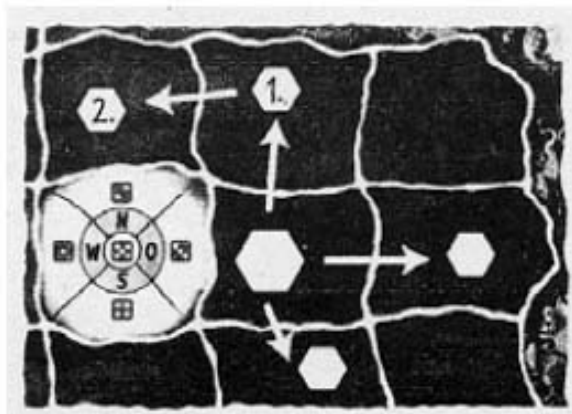
Le nuove Amebe dovranno essere posizionate in spazi che non contengono nessuna Ameba dello stesso colore (di altri colori invece è permesso) ma che confinino (orizzontalmente oppure

verticalmente, ma mai diagonalmente) con uno spazio che contiene già un'Ameba dello stesso colore.

Quest'ultima può anche essere un'Ameba che il giocatore ha appena piazzato.

Eccezione: Se un giocatore ha solo un'Ameba sulla mappa, potrà piazzare una seconda Ameba dovunque desideri, ma pagandone sempre il relativo costo.

IMPORTANTE: Se un giocatore non ha più Amebe sulla mappa, potrà mettere un'Ameba gratuitamente dove desidera.



Fase 5: Morte

In ordine discendente, le Amebe che hanno 2 o più punti Danno (DP) muoiono di morte naturale.

Se un'Ameba muore, viene rimossa dalla mappa, e sostituita con due cubetti di ciascun colore in gioco (3 o 4 colori, a seconda di quanti giocatori giocano).

Se c'è carenza di Cibo e mancano i cubetti di qualche colore, quelli dei colori mancanti non potranno essere piazzati sulla mappa.



Le Amebe rimosse dalla mappa, potranno essere usate ancora nel corso della partita.



Fase 6: Punteggio

In ordine discendente, i segnapunti dei giocatori verranno spostato sul Percorso dei Punteggi, sui bordi della mappa.

L'avanzamento di un segnapunti è determinato dal numero di Amebe vive e dal numero di carte Gene che ciascun giocatore possiede.

Si vedano le seguenti tabelle avanzamento:

Amebe	0-2	3	4	5	6	7
Spazi	0	1	2	4	5	6

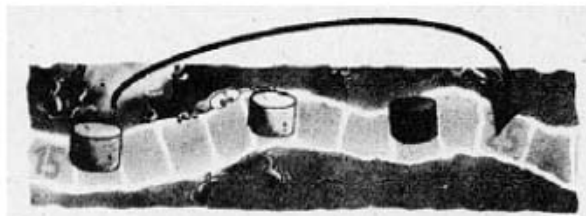
+

Carte Gene	0-2	3	4	5	6
Spazi	0	1	2	4	5

Esempio: con 4 Amebe e 3 carte Gene, il giocatore sposta di 3 caselle il suo segnapunti.

Nota: Le carte Gene Superiore (esempio: "Endurance", "Movement 2", "Aggression", "Armor") nella tabella precedente sono considerate come due carte. Il Gene "Ray-Protection" non conta come carta Gene ai fini dell'avanzamento.

Gli spazi che nel Percorso del Punteggio sono occupati, durante l'avanzamento non verranno considerati, quindi non ci saranno mai due segnapunti nella stessa casella.



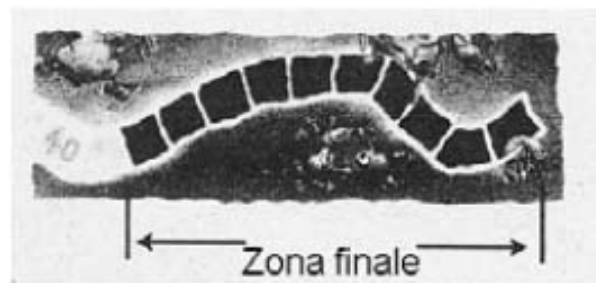
Esempio: il segnalino si sposta di 7 caselle, e giunge sulla casella 25, saltando quelle già occupate.

Fine della Partita

Se, alla fine della Fase 6, dopo il calcolo del punteggio e dopo che tutti i segnapunti sono stati fatti avanzare, nessun segnalino ha raggiunto la zona scura finale del Percorso del Punteggio, si inizia un nuovo round con tutte le sue Fasi.

Se invece uno o più segnalini ha raggiunto la zona finale più scura del Percorso del Punteggio, la partita termina.

Il giocatore che avrà il segnalino più avanti di tutti, sarà il vincitore. In alternativa, la partita finisce quando si è concluso il round in cui è stata giocata l'ultima carta Ambiente disponibile.





ENCICLOPEDIA DI URSUPPE

Avanzamento: durante la Fase del punteggio (Fase 6), i giocatori spostano in avanti il proprio segnapunti sul Percorso del Punteggio che si trova sui lati della mappa. Il numero di caselle viene determinato dalle relative tabelle avanzamento. Gli spazi già occupati non vengono contati ai fini dello spostamento.

L'avanzamento del segnapunti viene determinato dal numero di Amebe vive che un giocatore ha sulla mappa e dal numero di carte Gene che possiede.

Nella tabella avanzamento, le carte Gene Superiore ("Endurance", "Movement 2", "Aggression", "Armor") contano come due carte. Il Gene "Ray-Protection" non conta ai fini dell'avanzamento.

Carte Gene "Superiore": per acquisire una di queste carte Gene, un giocatore deve avere anche la carta Gene normale associata ad essa, che deve possedere da almeno un round. È dunque vietato comprare il Gene normale e ridarlo immediatamente per avere quello "Superiore". Occorre inoltre pagare il prezzo normale della carta Superiore.

Un giocatore che possiede un Gene Superiore, non può comprare i Geni inferiori corrispondenti. Per il calcolo dei punti, il Gene Superiore conta come due carte.

Ordine Ascendente / Discendente: quando i giocatori eseguono una Fase in cui l'ordine è quello ascendente, colui che ha il segnapunti nella posizione più indietro rispetto a tutti gli altri, giocherà per primo. Gli altri giocatori seguiranno nell'ordine in cui hanno i propri segnalini sul Percorso del Punteggio, finché l'ultimo a giocare sarà quello che ha il segnapunti nella posizione più avanzata.

Quando i giocatori eseguono una Fase in cui l'ordine è quello discendente, si farà esattamente il contrario: gioca per primo quello che è più avanti di tutti sul Percorso del Punteggio, seguito in ordine dagli altri. Per ultimo giocherà quello che è più indietro di tutti.

Punti Biologici: i Punti Biologici rappresentano la misura della vitalità di un gruppo di Amebe. Permettono ad un giocatore di aumentare le capacità delle proprie Amebe, di attuare una divisione cellulare, di muoverle sulla mappa, o di usare le capacità speciali che le Amebe potrebbero avere.

BP: abbreviazione di Punto Biologico.

Capacità: un gruppo di Amebe può guadagnare capacità extra che le aiuteranno a sopravvivere e a prosperare fintanto che posseggono certe carte Gene.

Bussola: la bussola al centro della mappa converte un risultato di un dado in una specifica direzione di movimento per le Amebe. Un risultato di dado di valore da 1 a 4 corrisponde ad una specifica direzione, mentre un 5 indica che l'Ameba non si muove e un 6 permette al giocatore di muovere l'Ameba in qualsiasi direzione. La bussola mostra anche la direzione della corrente quando si decide di lasciarsi trascinare.

Punti Danno: nel corso della partita, ogni Ameba riceverà dei punti Danno. Una nuova Ameba appena nata non ha punti Danno, mentre un'Ameba che ha collezionato 2 o più punti Danno morirà.

DP: abbreviazione di punti Danno.

Morte: la morte di un'Ameba durante la Fase 5 del gioco è una morte naturale, causata da un accumulo di punti Danno oppure per l'azione di una carta Gene "Aggression". L'Ameba viene rimossa dalla mappa e ritorna in mano al suo proprietario. Viene sostituita da due cubetti Cibo di ciascun colore in gioco. A differenza della morte naturale, un'Ameba può anche morire per morte violenta.

Questo può capitare durante la Fase 1, ed è il risultato dell'azione di un'altra Ameba che possiede la capacità "Struggle for Survival". Anche in questo caso, l'Ameba verrà rimossa dalla mappa, ma sarà sostituita solo da 1 cubetto di Cibo di ciascun colore, visto che l'attacco ha già nutrito l'Ameba attaccante.





Ordine Discendente: vedi ordine ascendente.

Direzione: ci sono 4 direzioni nel brodo primordiale: Nord, Sud, Est e Ovest. Le Amebe possono muoversi solo in una di queste direzioni, e non potranno mai muoversi diagonalmente. Le 4 direzioni sono stampate sulla bussola al centro della mappa, numerate da 1 a 4.

Lasciarsi Trascinare dalla Corrente: esattamente l'opposto del movimento attivo. Un'Ameba che nella Fase 1 non si muove da sola, si lascia trascinare dalla corrente nella direzione indicata dalla carta Ambiente.

Carta Ambiente: nel gioco ci sono 11 carte Ambiente. Ciascuna carta mostra due cose: la direzione della corrente e il livello d'ozono.

Digestione: dopo aver mangiato, un'Ameba espelle due cubetti del proprio colore.

Alimentazione: ogni Ameba senza una speciale capacità, deve mangiare 3 cubetti in ogni round, ma mai un cubetto del proprio colore. Con 4 giocatori, l'Ameba mangia un cubetto di ciascuno degli altri tre colori. Con 3 giocatori, l'Ameba mangia due cubetti di un colore e un cubetto dell'altro colore.

Un'Ameba che non può trovare abbastanza Cibo da mangiare, oppure non trova la giusta combinazione di colori, soffre la fame e riceve un punto Danno (DP).

Zona Finale: è composta dagli ultimi 10 spazi del Percorso dei Punteggi. Sono stampati in un colore più scuro delle altre caselle del Percorso. La partita termina quando un giocatore o più giocatori hanno raggiunto una casella di questa zona.

Cubetti Cibo: ogni Ameba richiede un sufficiente ammontare di cubetti Cibo per sopravvivere, e digerisce altri cubetti di Cibo che potranno essere mangiati dalle altre Amebe. Se un'Ameba muore, libererà una serie di nuovi cubetti.

La Mappa: la mappa è così composta: il brodo primordiale, costituito da 19 spazi, un'isola al centro con una bussola che mostra la direzione della corrente nel round. L'isola è vietata alle Amebe. Attorno al tavolo da gioco scorre un Percorso del Punteggio che viene usato per registrare i punti guadagnati nel corso della partita.

Fine della Partita, il Vincitore: una partita termina nel Round in cui uno o più segnapunti hanno raggiunto una casella scura della zona finale. In alternativa, la partita finisce quando termina il round in cui è stata giocata l'ultima carta Ambiente.

Perdita delle Carte Gene: se la somma dei punti mutazione delle carte di un giocatore supera il valore d'ozono stampato in nero su grigio sopra la carta Ambiente che si trova al centro del tavolo, il giocatore dovrà bilanciare la differenza ridando delle carte Gene oppure pagando dei Punti Biologici (BP).

Esempio: un giocatore ha queste carte Gene: "Streamline", "Division Rate", e "Speed". Il totale dei punti mutazione è $4 + 3 + 5 = 12$. Se il livello d'ozono sulla carta ambiente fosse 6, il giocatore dovrebbe bilanciare la differenza con 6 punti. Ci sono molti modi in cui potrà farlo. Potrebbe ridare 6 BP, oppure potrebbe ridare la carta Gene "Speed" e 3 BP. Se invece non avesse in mano nessun punto BP, dovrebbe ridare due carte Gene, il cui valore dovrebbe essere almeno di 6 punti. Se la loro somma fosse più alta, il giocatore non verrebbe rimborsato per i punti in più pagati.

Gene, Carte Gene: ciascuna carta Gene ha molte funzioni: ogni carta Gene offre alle Amebe del giocatore che la possiede delle capacità aggiuntive. Per queste Amebe, le normali regole saranno sostituite dalle regole scritte sulla carta Gene. Le varie capacità saranno descritte più in dettaglio alla fine di questo regolamento.

Ciascuna carta ha un prezzo, pagabile in BP, che il giocatore deve sborsare prima di poter prendere la carta. Ogni carta ha anche un valore in punti mutazione. La



somma di questi punti dovrà essere minore del valore di ozono del round corrente, e in caso contrario ci sarà il rischio di perdere alcune carte. Poiché i Geni non sono tanti, nessun giocatore può comprare una seconda copia di un Gene che già possiede.

Movimento: esattamente l'opposto dell'azione di lasciarsi trascinare dalla corrente. E' un movimento attivo, deciso dall'Ameba. Costa 1 BP e la direzione del movimento è determinata dal lancio del dado (vedi la voce *Bussola*).

Ordine di Movimento: la sequenza in cui i giocatori agiscono è determinata dalla loro posizione sul Percorso del Punteggio (vedi la voce "*Ordine Ascendente / Discendente*").

Mü: è l'unità di misura che le Amebe usano per indicare la loro dimensione sulle carte d'identità. Spesso, viene scritto erroneamente "Mu".

Mutazione, Sensitività alla Mutazione: una caratteristica negativa che le Amebe guadagnano con le loro carte Gene.

Morte Naturale: la morte di un'Ameba durante la Fase 5 (vedi la voce *Morte*).

Ordine Numerico: le Amebe di uno stesso gruppo, e che appartengono perciò ad uno stesso giocatore, che sono sulla mappa, quando eseguono le singole Fasi devono farle nell'ordine numerico da 1 a 7. Le Amebe che non sono sulla mappa, ovviamente non contano. Quando un giocatore piazza un'Ameba sulla mappa, può scegliere qualsiasi Ameba disponibile, e non è costretto a sceglierne una con un numero particolare.

Livello d'ozono: più è basso il livello d'ozono e più alta è la probabilità che ci sia una perdita di Geni. Il livello d'ozono cambia di round in round, ed è dato dal valore stampato in nero su grigio sulla carta Ambiente posta al centro della mappa.

Punteggio: il punteggio viene dato in base alle due tabelle avanzamento, ed è registrato sul Percorso del Punteggio che si trova sulla mappa.

Percorso del Punteggio: ciascun giocatore possiede un segnalino cilindrico del punteggio, che dovrà posizionare sul Percorso del Punteggio. In una casella di questo percorso può esserci solo un segnalino, mai due contemporaneamente. La posizione dei segnalini determina chi è in prima e chi in ultima posizione. Inoltre, determina anche l'ordine in cui i giocatori eseguiranno le varie Fasi (vedere la voce "*Ordine Ascendente / Discendente*"). Il movimento sul Percorso del Punteggio è determinato dalle due tabelle avanzamento. Se un segnalino arriva nella zona finale più scura del Percorso del Punteggio, la partita termina.

Carenza di Cibo: l'ammontare totale di Cibo durante la partita è limitato. Quando dovranno essere aggiunti dei cubetti di Cibo per sostituire, per esempio, la morte di un'Ameba, ma nella riserva non ce ne sono a sufficienza, si metteranno solo quelli disponibili e non verranno mai sostituiti da cubetti di altri colori. In questo caso, la casella in gioco non conterrà tutti i cubetti che avrebbe dovuto avere normalmente.

Soffrire la Fame: un'Ameba che nella Fase 1 di ogni round non riesce a trovare del Cibo, oppure un'Ameba che non riesce a trovare la giusta combinazione di colori di cubetti, soffrirà la fame. In questo caso, l'Ameba non mangerà nulla, non digerirà nulla ma prenderà un punto Danno (DP).

Vincitore: vedi il capitolo "Fine della Partita".

ESPANSIONE PER 5-6 GIOCATORI

Questa espansione permette di giocare ad Ursuppe con 5 o 6 giocatori, e contiene nuove carte Gene da utilizzare nelle vostre partite.

1. Contenuto

- 12 Amebe in 2 colori + 12 bastoncini
- 110 nuovi Cubetti Cibo in due colori
- 2 dischetti Punti Biologici da 5 punti
- 15 dischetti Punti Biologici da 1 punto
- 8 sferette Punti Danno
- 2 Segnapunti cilindrici con i nuovi colori
- 1 mazzo di nuove carte Gene (Geni per soli 5/6 giocatori e Geni nuovi)
- 2 Tabella con il riassunto delle Fasi
- 6 Tabelle riepilogative delle nuove carte Gene

2. Variazioni

Questa espansione contiene parti che potranno essere usate indipendentemente o meno:

- a. materiale che vi permetterà di giocare ad Ursuppe con 5 o 6 giocatori;
- b. un gruppo di carte Gene extra che potranno essere aggiunte al gioco base per 3-4 persone, oppure al gioco per 5-6 persone.

3. Ursuppe con 5 – 6 Giocatori

Dovete conoscere bene il regolamento base, per 3-4 giocatori. Queste regole aggiungeranno delle modifiche alle regole base.

3.1 Materiale

Ogni giocatore prende le amebe del proprio colore, solo quelle numerate da 1 a 6.

Le nuove carte Gene contengono anche delle carte che verranno utilizzate solo se si gioca in 5 o 6, come indicato nell'angolo in basso a destra di ogni carta di questo tipo.

I Geni per la versione breve delle regole non verranno utilizzate, perché è stato fornito un apposito regolamento per 5 e 6 giocatori. Alcuni Geni più comuni hanno un

nuovo prezzo di acquisto, che altererà sensibilmente le partite con più di 4 giocatori.

3.2 Iniziare

Ovviamente, dovrete usare i primi 5 o 6 spazi sul Percorso dei Punteggi, in modo che ogni segnalino occupi un solo spazio.

3.3 Nutrirsi

Quando siete in 5 o 6 persone, per sopravvivere, un'Ameba non mutata dovrà mangiare ogni round sempre 4 segnalini Cibo, tutti di colori diversi (escluso il proprio) ed espellerà 2 cubetti del proprio colore. Con 6 giocatori, si può anche scegliere di ignorare un colore. Questo segnalino Cibo potrà essere diverso ogni volta.

3.4 Divisione Cellulare

I giocatori ricevono 11 Punti Biologici ogni round, invece di 10.

3.5 Calcolo dei Punti

Il calcolo dei punti dati dalla Amebe sulla mappa, è cambiato rispetto al gioco base.

Amebe	0 -1	2	3	4	5	6
Spazi	0	1	2	4	5	6

Il calcolo dei punti dati dai Geni resta identico.

4. I Nuovi Geni

4.1 Regole Base

Le carte Gene extra potranno essere usate come integrazione a quelle fornite con il gioco base, oppure potranno essere usate quando si gioca con 5 o 6 persone. Quelle per 5 – 6 giocatori si distinguono dalle altre perché hanno un colore di sfondo diverso e un asterisco nell'angolo in basso a destra.



A questo punto, è d'obbligo un chiarimento. Il numero di combinazioni possibili tra i 26 Geni aggiuntivi è enorme. Se considerate poi le combinazioni che i giocatori potranno fare, queste sono praticamente illimitate. Noi abbiamo testato tutte le nuove carte Gene, ma non possiamo garantire che non ci sia una combinazione "killer" che possa portare ad una vittoria certa.

4.2 Il Gioco

Ogni volta che le regole del gioco base saranno rimpiazzate da quelle nuove, verranno applicate queste ultime. Prima di ogni partita, i giocatori dovranno scegliere una coppia di Geni extra, ad aggiungerli alla loro normale dotazione. Per cominciare, vi consigliamo di usare l'accoppiata "Social Gene" e "Population Explosion".

Le restanti carte Gene extra verranno mescolate con quelle del gioco base. In ogni round, durante la Fase 3, quando un giocatore ha scelto il Gene che vuole comprare, dovrete scoprire tre nuove carte Gene. Il secondo giocatore sarà quindi il primo ad avere la possibilità di acquistare un Gene extra.

Questo è tutto. Con le regole nuove, non potrete sapere quali nuovi Geni diventeranno di volta in volta disponibili. Ovviamente, potete decidere liberamente con quali Geni iniziare una partita, oppure se preferite potrete scoprire più Geni extra per ogni round.

Potete anche decidere di escludere dal mazzo alcuni Geni. La cosa importante è che vi accordiate prima di iniziare la partita.



LE FASI DI UN ROUND

(3 – 4 GIOCATORI)

1. Movimento e alimentazione	L'ordine è quello ascendente. Le Amebe di un giocatore compiranno le singole Fasi in base al numero che hanno scritto sopra. Ogni Ameba può lasciarsi trascinare dalla corrente oppure decidere di muoversi da sola, in questo caso paga 1 BP e lancia il dado. Dopo il movimento, deve mangiare 3 cubetti (1 di ciascuno degli altri colori con 4 giocatori in gioco oppure 2 di un colore e 1 dell'altro con 3 giocatori), in caso contrario prende 1 DP per aver sofferto la fame.																								
2. Carte Ambiente e perdita delle carte Gene	Una nuova carta Ambiente è messa sulla bussola al centro del piano di gioco. In ordine discendente i giocatori calcolano il totale dei loro punti mutazione sulle loro carte Gene. Se il valore è più grande del livello d'ozono sulla carta Ambiente devono pagare la differenza dando indietro carte Gene e/o pagando Punti Biologici.																								
3. Nuovi Geni	In ordine discendente i giocatori possono comprare nuove carte Gene spendendo i propri BP. Per acquistare una carta Gene Superiore è necessario spendere sia punti BP che restituire indietro una carta Gene normale specifica.																								
4. Divisione cellulare	In ordine discendente ciascun giocatore riceve 10 BP. Al prezzo di 6 BP nuove Amebe possono essere piazzate negli spazi sulla mappa che non hanno Amebe dello stesso colore ma che siano confinanti verticalmente o orizzontalmente con una casella dello stesso colore.																								
5. Morte	In ordine discendente, un'Ameba che ha 2 o più punti Danno muore. E' sostituita da 2 cubetti di Cibo di ciascun colore in gioco.																								
6. Punteggio	<p>In ordine discendente i giocatori muovono il proprio segnapunti in base al numero di Amebe e carte Gene che possiedono. Le carte Gene .superiore. contano come due carte. Sul Percorso del Punteggio, le caselle occupate non si contano quando si sposta il segnapunti.</p> <table border="1"><tr><td>Amebe</td><td>0 -2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>Spazi</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>5</td></tr></table> <table border="1"><tr><td>Carte Gene</td><td>0 -2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6+</td></tr><tr><td>Spazi</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	Amebe	0 -2	3	4	5	6	Spazi	0	1	2	4	5	Carte Gene	0 -2	3	4	5	6+	Spazi	0	1	2	3	4
Amebe	0 -2	3	4	5	6																				
Spazi	0	1	2	4	5																				
Carte Gene	0 -2	3	4	5	6+																				
Spazi	0	1	2	3	4																				
FINE DEL GIOCO	Se un segnalino segnapunti raggiunge la zona finale più scura sul Percorso del Punteggio, la partita termina. Il gioco termina pure quando è terminato il round in cui è stata giocata l'ultima carta Ambiente disponibile																								

1. Movimento e alimentazione	L'ordine è quello ascendente. Le Amebe di un giocatore compieranno le singole Fasi in base al numero che hanno scritto sopra. Ogni Ameba può lasciarsi trascinare dalla corrente oppure decidere di muoversi da sola, in questo caso paga 1 BP e lancia il dado. Dopo il movimento, deve mangiare 4 cubetti, tutti di colori diversi (escluso il proprio) ed espelle 2 cubetti del proprio colore. Con 6 giocatori, si può anche scegliere di ignorare un colore. Se non riesce a mangiare, prende 1 DP per aver sofferto la fame.																										
2. Carte Ambiente e perdita delle carte Gene	Una nuova carta Ambiente è messa sulla bussola al centro del piano di gioco. In ordine discendente i giocatori calcolano il totale dei loro punti mutazione sulle loro carte Gene. Se il valore è più grande del livello d'ozono sulla carta Ambiente devono pagare la differenza dando indietro carte Gene e/o pagando Punti Biologici.																										
3. Nuovi Geni	In ordine discendente i giocatori possono comprare nuove carte Gene spendendo i propri BP. Per acquistare una carta Gene Superiore è necessario spendere sia punti BP che restituire indietro una carta Gene normale specifica.																										
4. Divisione cellulare	In ordine discendente ciascun giocatore riceve 11 BP. Al prezzo di 6 BP nuove Amebe possono essere piazzate negli spazi sulla mappa che non hanno Amebe dello stesso colore ma che siano confinanti verticalmente o orizzontalmente con una casella dello stesso colore.																										
5. Morte	In ordine discendente, un'Ameba che ha 2 o più punti Danno muore. E' sostituita da 2 cubetti di Cibo di ciascun colore in gioco.																										
6. Punteggio	In ordine discendente i giocatori muovono il proprio segnapunti in base al numero di Amebe e carte Gene che possiedono. Le carte Gene .superiore. contano come due carte. Sul Percorso del Punteggio, le caselle occupate non si contano quando si sposta il segnapunti. <table border="1" data-bbox="775 1469 1433 1554" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td>Amebe</td> <td>0 -1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Spazi</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="775 1585 1337 1671" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td>Carte Gene</td> <td>0 -2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6+</td> </tr> <tr> <td>Spazi</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	Amebe	0 -1	2	3	4	5	6	Spazi	0	1	2	4	5	6	Carte Gene	0 -2	3	4	5	6+	Spazi	0	1	2	3	4
Amebe	0 -1	2	3	4	5	6																					
Spazi	0	1	2	4	5	6																					
Carte Gene	0 -2	3	4	5	6+																						
Spazi	0	1	2	3	4																						
FINE DELLA PARTITA	Se un segnalino segnapunti raggiunge la zona finale più scura sul Percorso del Punteggio, la partita termina. Il gioco termina pure quando è terminato il round in cui è stata giocata l'ultima carta Ambiente disponibile																										

LE CARTE GENE "NORMALE"

Poiché tutte la carte Gene sono in numero limitato, nessuno può acquistare una seconda copia di una carta Gene che già possiede. Il numero di carte Gene nel gioco dipende dal numero di giocatori. Vedere la relativa colonna nella tabella.

Prezzo	Punti Mutazione	Nome del Gene	N° Carte per 3 Giocatori	N° Carte per 4 Giocatori	N° Carte per 5-6 Giocatori	Descrizione
2	3	DORIS & FRANK GENE	1	1	1	Chi possiede questa carta alla fine della partita, deciderà il prossimo gioco da fare.
2	3	INTELLIGENCE	1	2	5	Sfortunatamente non ha nessuna funzione nel brodo primordiale ma conta come una carta nella Tabella Avanzamento.
3	-2	GLUTTON	1	1	1	Tutte le Amebe del giocatore devono mangiare un cubetto Cibo in più. Questo è naturalmente uno svantaggio, ma i Punti Mutazione negativi potranno compensare tale svantaggio.
3	2	MOVEMENT 1	2	2	5	Nella Fase 1 il giocatore lancia due dadi invece di un dado e sceglie la direzione determinata da uno dei due dadi a sua scelta. Il costo movimento non cambia, è sempre 1 BP.
3	3	ALARM	1	1	1	Quando, durante la Fase 1, viene mangiata un'Ameba del giocatore che possiede questa carta, tutte le Amebe di quel giocatore guadagnano l'abilità "Escape".
3	3	CLEANLINESS	1	1	1	I cubetti Cibo prodotti da un'Ameba potranno essere piazzati in un'area adiacente di vostra scelta. Quelli prodotti dall'Ameba in un turno, dovranno comunque essere piazzati nella stessa area.
3	3	HARD CRUST	1	1	1	Se un Ameba viene attaccata, non si difende, oppure suo malgrado perde la sua abilità di difendersi, l'attaccante dovrà pagare un BP in più per poter continuare l'attacco. Se non può o non vuole pagare, l'attacco non avrà successo, l'attaccante morirà e il difensore sopravviverà.
3	3	MIGRATION SENSING	1	1	1	Deve essere giocata all'inizio della Fase 1. Il giocatore con questa carta potrà guardare la prossima carta Ambiente che dovrà essere girata. Il contenuto della carta non dovrà essere rivelato agli altri giocatori.
3	3	SPORES	1	1	3	Durante la divisione cellulare della Fase 4, la nuova Ameba può essere piazzata su qualsiasi spazio che non contenga un'Ameba dello stesso colore.
3	4	FAST FOOD	1	1	1	Durante la Fase 1, l'Ameba del giocatore può prima mangiare e poi muovere oppure può prima muovere e poi mangiare.
3	4	HIGHLY ADAPTABLE	1	1	1	Durante la Fase 3, le carte Gene che avete già acquistato (incluso questa), potranno essere scambiate con una carta Gene disponibile nel mazzo. Se la nuova carta Gene è più costosa della vecchia, dovrete pagarne la differenza, mentre se la nuova Carta è più conveniente della vecchia, lo scambio sarà gratuito, ma non riceverete nessun BP come ricompensa.
3	4	MORE THAN A MOUTHFULL	1	1	1	Se un'Ameba viene attaccata con successo da un giocatore nemico che possiede la carta "Struggle for Survival", dovrà perdere solo 1 DP invece di 2. Essa sopravvive all'attacco, l'attaccante riesce a nutrirsi, ma nell'area non apparirà nessun cubetto Cibo.
3	4 (2)	SOCIAL GENE	1	1	1	Durante la Fase 6, il proprietario di questa carta riceve 1 BP per ogni avversario che si trova davanti a lui di 6 o più spazi (contando anche gli spazi occupati) sul Percorso dei Punti. Questa carta potrà essere comprata solo dal giocatore che si trova in ultima posizione. Se viene comprata dalla banca, il suo costo è di 4 BP. Se viene comprata da un avversario, il costo è di soli 2 BP. In questo caso, la banca non riceve nulla.

4	3	SPEED	1	2	4	Nella Fase 1 le Amebe che decidono di muoversi attivamente da sole e che non si lasciano trascinare dalla corrente, possono muovere due volte. Il secondo movimento inizia dove finisce il primo. Una nuova direzione è scelta per il secondo movimento. Un'Ameba non può mischiare i due tipi di movimento (il lasciarsi trasportare dalla corrente e il movimento attivo). Il secondo movimento non costa punti BP. L'Ameba mangia solo una volta quando ha finito di muoversi, non due volte.
4	4	CAMOUFLAGE 1	1	1	1	L'Ameba che attacca deve lanciare un dado. Con un risultato da 1 a 3, l'Ameba attaccata potrà difendersi come al solito (usando "Escape", "Defence" oppure "Alarm"). Con un risultato da 4 a 6, l'attaccante si camuffa e il suo obiettivo non riesce a difendersi. La carta "Armour" invece, funziona anche contro la "Camouflage 1".
4	4	DEFENCE	1	1	3	Nella Fase 1 (Struggle for Survival) o nella Fase 5 (Aggression), l'attacco di una Ameba avversaria può essere convertito in un contro-attacco pagando 1 BP. L'attaccante e il difensore lanciano entrambi un dado. Quello che ha ottenuto il numero più alto vince. In caso di parità si rilancia il dado. Se l'attaccante vince, mangia il difensore. Se il difensore vince, l'attaccante soffre la fame e prende un 1 DP.
4	4	ESCAPE	1	2	4	Durante la Fase 1 o 5, l'Ameba può cercare di sfuggire ad un attacco scappando. L'Ameba che fugge, può contemporaneamente usare tutti i suoi Geni (Movement I e II, Speed, Streamling, Tentacle) anche nella Fase 5. Questo movimento costa 1 punto BP.
4	4	SUBSTITUTION	1	1	3	Durante la Fase 1, l'Ameba può essere dispensata dal mangiare cubetti di un colore, ma in questo caso deve mangiare un cubo in più. Con 4 giocatori, invece di mangiare 3 cubi in tre colori (1:1:1), può mangiare 4 cubi in questa sequenza (2:2:0) oppure (3:1:0). Con 3 giocatori, invece di mangiare 3 cubetti in due colori (2:1), può mangiare 4 cubetti di un colore (4:0). La digestione è sempre due cubetti.
4	4	SUCTION 1	1	1	1	Quando le Amebe si alimentano, ognuna di esse potrà prendere un cubetto Cibo da un'area adiacente (in orizzontale, in verticale ma non in diagonale).
4	4	THREAD DISPLAY	1	1	1	Le Amebe del giocatore possono essere attaccate solo dalle Amebe nemiche che hanno lo stesso numero oppure uno minore.
5	-2	RAY PROTECTION	1	2	4	Nella Fase 2, avendo come valore "2" in punti mutazione, il Gene dà una protezione contro la perdita di carte Gene. Se viene data indietro nella Fase2, è in grado da sola di bilanciare una differenza di 4 punti mutazione. Sfortunatamente il Gene "Ray-Protection" non conta come carta Gene nella tabella avanzamento.
5	4	FLEXIBLE	1	1	1	Le nuove carte Gene acquistate costeranno 1 BP in meno.
5	4	HEALING 1	1	1	1	Al costo di 3 BP, durante la Fase 4, un Ameba può rimuovere 1 BP.
5	4	REBOUND	1	1	1	Le Amebe che colpiscono un ostacolo oppure sono spinte contro di questo, potranno rimbalzare nell'area opposta all'ostacolo.
5	4	STREAMLINE	1	1	3	Qualsiasi movimento fatto con o senza una carta Gene, (incluso anche il Gene "Escape") è gratis, nessun costo BP.
5	4	TENTACLE	1	2	4	Nella Fase 1, quando un'Ameba si sposta attivamente da sola in un nuovo spazio oppure si lascia trascinare dalla corrente, può portare via dalla vecchia casella in quella nuova 2 cubetti Cibo (con 3 giocatori) oppure 3 cubetti Cibo (con 4 giocatori) a sua scelta (4 o 5 cubetti rispettivamente in 5 e 6 giocatori).
5	4	HOLDING	1	1	2	Ha due funzioni: 1) Durante la Fase 1, l'Ameba può scegliere di non lasciarsi trascinare dalla corrente e stare ferma. 2) Se un'Ameba si sposta da una casella in cui c'è anche una vostra Ameba e possedete il Gene Holding, potete scegliere di spostarvi insieme ad essa. La seconda Ameba può decidere di seguire la prima dopo che quest'ultima ha deciso in quale direzione andare. Se questa usa il Gene "Tentacle", la seconda Ameba può anche aspettare di vedere quali cubetti Cibo si trascina con sé la prima Ameba.

5	5	GO OUT WITH A BANG	1	1	1	Se un'Ameba con questo Gene muore, tutte le altre Amebe che si trovano nella stessa area riceveranno 1 DP. Questo può produrre una reazione a catena.
5	5	LIFE EXPENCTANCY	1	2	4	Nella Fase 5, l'Ameba muore solo se ha 3 o più punti Danno (DP).
5	5	SHORT LIFE SPAN	1	1	1	Le Amebe muoiono dopo aver perso solo 1 DP invece di 2 (se il giocatore possiede la carta "Life Expectancy", le sue Amebe moriranno dopo aver perso 2 DP invece di 3). Nella Fase 4, il costo per comprare una nuova Ameba sarà di soli 4 BP. Se acquistato, questo Gene dovrà essere usato obbligatoriamente, e i giocatori non potranno scegliere di ignorarlo. Se questa carta venisse scartata a causa del livello d'ozono, il suo valore diventerà un "4" e non un "5".
5	5	TOXIC EXCRETIONS	1	1	1	Ogni volta che un'Ameba con questo Gene produce dei cubetti del suo colore, piazzate nell'area anche 1 DP. Questo DP verrà preso dalla prossima Ameba che si sposterà in quell'area. Se l'area contiene più di un DP, tutti questi dovranno essere raccolti dalla prossima Ameba.
6	5	FRUGALITY	0	1	3	Nella Fase 1, l'Ameba mangia un cubetto in meno. Decidete ogni volta quale è il colore che mangiate in meno. Non cambierà però il numero di cubetti digeriti.
6	4	STRUGGLE FOR SURVIVAL	2	2	5	Nella Fase 1, se c'è Cibo insufficiente per un'Ameba nella casella in cui si trova e quindi sta per soffrire la fame, può decidere di attaccare un'altra Ameba che si trova nella stessa casella. L'attacco costa 1 BP e ha sempre successo se l'Ameba che si difende non possiede il Gene "Defense", "Escape", "Armor". Se l'attacco ha avuto successo, l'Ameba avversaria è rimossa dal gioco. L'attaccante così può mangiare e non soffrire la fame. Invece di digerire due cubetti del suo stesso colore, nello spazio viene messo un cubetto di Cibo di ciascun colore. Ciascuna Ameba può attaccare una sola volta. Anche le Amebe del proprio colore possono essere attaccate.
6	5	DIVISION RATE	1	2	4	Nella Fase 4, la divisione cellulare costa solo 4 BP invece di 6 BP.
6	5	PARASITISM	0	1	3	Se nella Fase 1 un'Ameba è nello stesso spazio di un'Ameba avversaria che possiede ancora 1 BP, l'Ameba può mangiare 1 cubo di Cibo in meno, ma l'Ameba avversaria deve pagare 1 BP alla banca. Non esiste difesa al Gene "Parasitism". L'Ameba può decidere di usare la carta "Parasitism" anche se c'è Cibo sufficiente nello spazio. Se nella stessa casella c'è più di un'Ameba avversaria, chi ha la carta "Parasitism" deciderà su quale Ameba avversaria dovrà essere usata.
6	5	POPULATION EXPLOSION	1	1	1	Il giocatore con questo Gene, piazza tante Amebe sulla mappa quante ne possiede il giocatore con più punti. Durante la Fase 4, il giocatore non riceverà nessun BP, e dovrà ridare alla banca tutti quelli che possiede.
6	6	ENERGY CONSERVATION	1	1	1	Nella Fase 1, le Amebe che si lasciano trascinare dalla corrente guadagnano 1 BP.

NOTA: se un giocatore possiede sia il Gene "Defenses" che il Gene "Escape", può usare entrambi e in qualsiasi ordine contro un attacco subito. Possono però essere usati ciascuno solo una volta per round. I Geni "Frugalità", "Substitution", e "Parasitism" possono essere usati insieme nello stesso momento. Se possiedi sia il Gene "Frugalità" che il Gene "Substitution" ciascuna Ameba ha 6 modi diversi per alimentarsi: (1:1:1) (2:2:0) (3:1:0) (1:1:0) (2:1:0) (3:0:0).
Con il Gene "Parasitism" le possibilità aumentano ancora.

LE CARTE GENE "SUPERIORE"

Per comprare le carte Gene Superiore, il giocatore deve cedere anche le relative carte Gene normali (si veda la relativa colonna nella tabella qui sotto). Inoltre, deve pagare anche il normale costo in BP. Il giocatore deve possedere la carta Gene normale da almeno un round. Ciò significa che non può comprare la carta Gene normale e immediatamente cederla per ottenere quella Superiore. Così come le carte Gene normali, tutte le carte Gene Superiore che vengono ridate nella Fase 2, possono essere acquistate da qualsiasi successivo giocatore. Ai giocatori non è permesso acquistare la carta Gene Normale necessaria per avere una carta Gene Superiore se già possiedono la corrispondente carta Gene Superiore. Le carte Gene Superiore contano come due carte nel calcolo del punteggio nelle tabelle avanzamento.

Prezzo	Punti Mutazione	Nome del Gene	Gene da Dare In Cambio	N° Carte per 3 Giocatori	N° Carte per 4 Giocatori	N° Carte per 5-6 Giocatori	Descrizione
3	4	PhD	INTELLIGENCE	1	1	1	Sfortunatamente non ha nessuna funzione nel brodo primordiale ma conta come una carta nella Tabella Avanzamento.
4	3	ENVIRONMENTAL SENSING	MIGRATION SENSING	1	1	1	Nella Fase 2, subito dopo aver scoperto una nuova carta Ambiente, un giocatore può guardare in segreto la prossima carta Ambiente.
4	4	PERSISTENCE	SPEED	1	1	2	Ha la stessa funzione del Gene "Speed" ma in più permette ad un giocatore che ha usato i Geni "Struggle for Survival", "Defense", "Aggression", di fare un secondo tentativo gratuito con questi Geni se il primo è fallito.
5	4	CAMOUFLAGE 2	CAMOUFLAGE 1	1	1	1	Gli attacchi delle vostre Amebe non possono essere contrastati dalle carte "Escape", "Defence" e "Alarm". La carta "Armour" invece ha ancora effetto.
5	5	HEALING 2	HEALING 1	1	1	1	Pagando 4 BP, potrete guarire una vostra Ameba di 1 DP, trasferendo però questo danno ad un'altra Ameba che si trova nella stessa area. L'Ameba colpita dal danno potrebbe anche morire immediatamente.
5	5	MOVEMENT 2	MOVEMENT 1	1	2	4	Nella Fase 1, il giocatore sceglie la direzione di movimento che desidera, senza aver bisogno di tirare il dado. Il movimento costa sempre 1 BP.
5	5	AGGRESSION	STRUGGLE FOR SURVIVAL	1	1	2	Ha la stessa funzione del Gene "Struggle for Survival" ma in più nella Fase 5, dopo la morte naturale delle Amebe, una (ed una sola) delle vostre Amebe può uccidere un'Ameba avversaria che si trova nella stessa vostra casella. L'Ameba uccisa è sostituita da due cubetti di ciascun colore in gioco. L'aggressione vi costa 1 BP. Le Amebe che dispongono del Gene "Armor" non sono uccise, ma ricevono solo 1 DP. Questo attacco può essere usato solo una volta per round.
6	6	ARMOUR	DEFENCE o ESCAPE	1	1	2	Nella Fase 1 e nella Fase 5, protegge l'Ameba dalle Amebe avversarie che possiedono i Geni "Struggle for Survival" oppure "Aggression". Nella Fase 1, l'Ameba non può essere attaccata. Nella Fase 5, l'Ameba attaccata da una carta "Aggression" sopravvive ma ottiene 1 DP (questo punto Danno potrebbe comunque essere sufficiente per causare una morte naturale dell'Ameba).
6	6	SUCTION 2	SUCTION 1	1	1	1	Quando le Amebe si alimentano, ognuna di esse potrà prendere due cubetti Cibo da un'area adiacente (in orizzontale, in verticale ma non in diagonale).