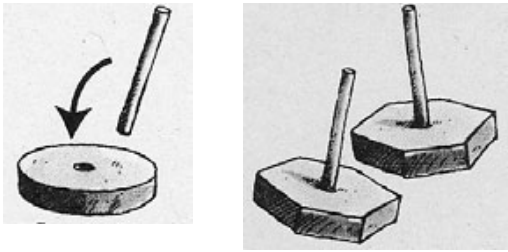


Di Doris Matthaus e Frank Nestel
Un gioco per 3-4 persone da 12 anni in su.
Durata media: circa 2 ore.

Materiali del gioco

- 1 Piano di gioco (il brodo primordiale con la bussola al centro e a lato con la scala del punteggio).
- 28 amebe in 4 differenti colori (dovete inserire un bastoncino in ogni ameba)



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



- 25 Punti “danno” (DP) (piccole perline grigie con un foro nel mezzo)



- 220 cubetti “cibo”, 55 in ciascuno dei 4 colori



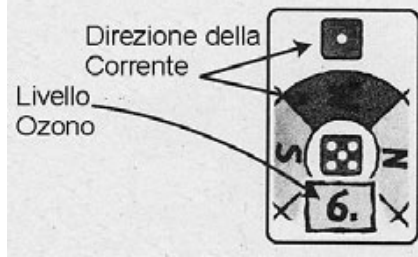
- 4 Segnapunti cilindrici in 4 colori diversi



- 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 fogli 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 avanzata. All'inizio del gioco, le amebe mangiano, si moltiplicano, e si muovono in un modo un po' caotico. Comprando carte “gene” i giocatori possono 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, e più capacità esse hanno, più grande sarà la loro evoluzione che vi porterà alla vittoria del gioco.

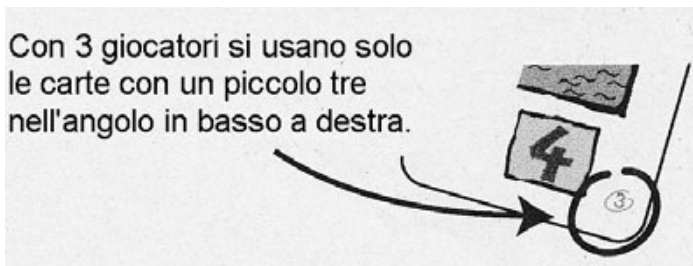
Preparazione

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 il foglio con il riassunto delle fasi e la descrizione delle carte “gene”.

Mettete due cubetti di cibo di ciascun colore delle amebe in gioco su ogni quadrato in cui è suddiviso il piano di gioco. I rimanenti cubetti devono essere piazzati in un mucchio al di fuori del tavolo di gioco. Se siete in tre a giocare, i cubetti e le amebe del colore che non usate vengono lasciati nella scatola.

Separate le carte “gene” in base al numero delle persone che giocano. Se ci sono solo 3 giocatori si usano 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 posizionate la a faccia in su, sulla bussola nel centro del piano di gioco. 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.



Determinazione del giocatore che inizia.

I giocatori lanciano i due dadi per vedere chi incomincerà per primo. Il giocatore che ha ottenuto il numero più grande posiziona il proprio segnalino segnapunti su uno degli spazi marchiati da 1 a 4 sul piano di gioco a propria scelta. (Con tre giocatori si usa uno degli spazi marchiati da 1 a 3). Il giocatore che ha ottenuto il secondo punteggio più alto ai dadi sceglie un altro spazio tra quelli rimasti liberi e così via. Non possono essere posizionati due segnalini segnapunti nella stessa casella. Nel caso in cui i giocatori hanno ottenuto lo stesso valore nel lancio dei dadi, devono 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 sopra) 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 iniziale punto "danno".



Poi in **ordine discendente**, (partendo al giocatore che ha il segnalino segnapunti nella casella 4) ciascun giocatore posiziona una seconda ameba, questa volta senza punti "danno". Alla fine di questo posizionamento iniziale nessun spazio sul piano di gioco può contenere più di un'ameba.

Questo vale solo nella disposizione iniziale, perché nel resto del gioco ciascuna casella può contenere più di un'ameba.

Modalità di gioco.

Il gioco è diviso 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 con tutte le proprie amebe tocca al successivo giocatore.

Tutte le 6 fasi sono 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:

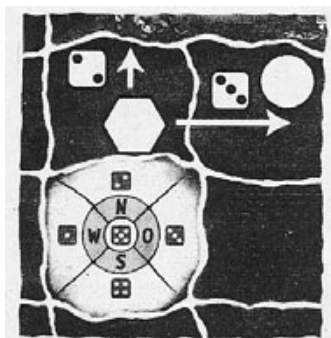
1) Lasciarsi trascinare dalla corrente

Le amebe si muovono di uno spazio lasciandosi trascinare dalla corrente nella direzione mostrata sulla carta "ambiente" posizionata nel centro del tavolo sulla bussola. Se c'è un ostacolo (il bordo del piano di gioco, oppure la casella centrale della bussola) sulla loro strada, le amebe restano ferme. Le altre amebe non sono mai un ostacolo e possono esserci più di un'ameba in una casella.

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 paga 1 punto biologico (BP) e lancia un dado. Il numero ottenuto con il dado indica una direzione precisa sulla bussola (1 è ovest, 2 è nord ecc). L'ameba si muove di uno spazio in questa direzione. Se nel

lancio del dado avevate ottenuto un “5” l’ameba sta ferma, mentre un “6” permette al giocatore di scegliere la direzione del movimento. L’ameba non si muove se ha un ostacolo che le impedisce di muoversi.



Alimentazione

Dopo il movimento, l’ameba cerca di 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

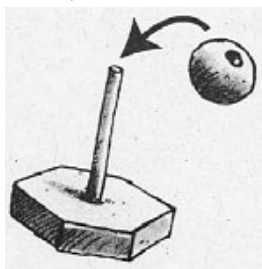
Se un’ameba riesce a mangiare perché ha trovato il cibo, il cibo che ha mangiato è sostituito da due cubetti del colore dell’ameba.



Carenza di cibo e soffrire la fame

C’è una carenza di cibo quando non ci sono abbastanza cubetti accanto al piano di gioco per sostituire quelli che un’ameba ha mangiato. In questo caso si mettono solo quelli che sono disponibili fuori dal piano di gioco, i cubetti che mancano non vengono mai arbitrariamente sostituiti da cubetti di altri colori. In questo caso la casella in gioco non avrà tutti i cubetti che avrebbe dovuto avere 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 e riceve un punto “danno”. (DP)



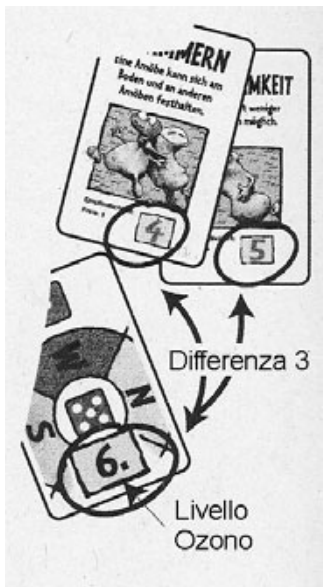
Dopo che tutte le amebe di un giocatore hanno compiuto le loro azioni secondo l’ordine numerico sulle amebe stesse, tocca al successivo giocatore in ordine ascendente far compiere le azioni alle proprie amebe.

Fase 2: Ambiente e perdita dei geni.

La carta “ambiente” al centro del tavolo sulla bussola è rimossa, e una nuova carta è messa al suo posto. La perdita dei geni non avviene nel primo Round.

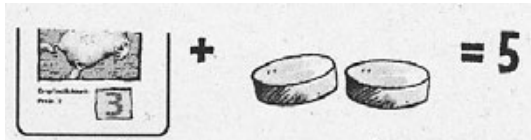
Perdita dei geni.

Nei round successivi, in ordine discendente ogni giocatore somma tutti i punti mutazione che sono sulle proprie carte “gene”. Se il totale è più grande del valore del livello d’ozono mostrato sulla carta “ambiente” al centro del tavolo, deve bilanciare la differenza.



I giocatori possono farlo in due modi a loro scelta: o dando indietro carte “gene” e/o pagando punti biologici (BP).

Esempio: se la differenza fosse stata di 5 punti il giocatore poteva dare indietro una carta dal valore mutazione 3 e due punti biologici.



Ogni carta gene conta tanti punti mutazione quanti sono quelli che sono scritti sopra ad essa, mentre i punti biologici (BP) valgono 1 punto mutazione ciascuno. Se l'unico modo per bilanciare la differenza è dare più carte “gene” del necessario, il giocatore dovrà darle indietro ugualmente e i punti mutazione in più vengono persi

Le carte “gene” ritornano nel mazzo delle carte “gene” e chiunque le potrà acquistare nella fase 3.

Fase 3: Nuovi geni

In ordine discendente ciascun giocatore può usare i propri BP per comprare nuove carte “gene”. Ciascun giocatore nel suo turno 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 in mano ad altri giocatori, il giocatore non potrà averla finché non ritorna nel mazzo con tutte le altre.

Le regole sulle carte gene servono per sostituire ed integrare le regole standard. Quando c'è differenza, le regole sulle carte “gene” hanno sempre la precedenza sulle regole standard.

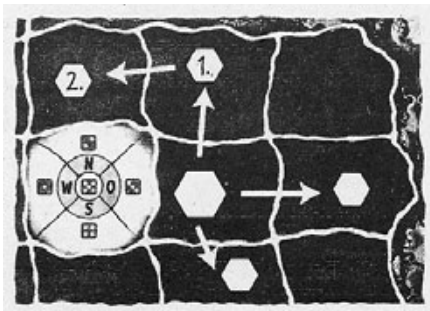
Ad eccezione della seconda parte delle regole della carta “gene” “Aggression”, tutte le carte “gene” possono essere utilizzate in ciascun round una volta da tutte le amebe di un giocatore.

Fase 4: Divisione cellulare

In ordine discendente, ciascun giocatore riceve 10 BP. Grazie a questi punti biologici e grazie a quelli che può aver rimasto in mano dai round precedenti, il giocatore può creare una divisione cellulare. Al prezzo di 6 BP per ameba, una o più nuove amebe senza punti “danno” (DP) possono essere posizionate sul tavolo di gioco. Le nuove amebe devono essere posizionate in spazi che non contengono nessuna ameba dello stesso colore (di altri colori invece è permesso) ma che confinino (orizzontalmente oppure verticalmente mai diagonalmente) con uno spazio che già contiene un'ameba dello stesso colore. Quest'ultima può anche essere un'ameba che il giocatore ha appena piazzato.

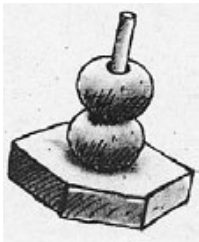
Eccezione: Se un giocatore ha solo un'ameba sul tavolo di gioco, egli può piazzare una seconda ameba dovunque desideri, ma deve sempre pagarne il relativo costo.

IMPORTANTE: Se un giocatore non ha più amebe sul tavolo da gioco, può mettere un'ameba gratuitamente dove lo desidera sul piano di gioco.



Fase 5: Morte

In ordine discendente le amebe che hanno 2 o più punti “danno” (DP) muoiono di morte naturale. Se un’ameba muore, è rimossa dal tavolo di gioco, 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, i cubetti di questi colori non potranno essere piazzati nel piano di gioco. Le amebe rimosse dal gioco possono essere usate ancora nel corso della gara.



Fase 6: Punteggio

In ordine discendente, il segnalino segnapunti dei giocatori vengono mossi nella scala del punteggio nel bordo del piano di gioco.

L’avanzamento di un segnalino segnapunti è determinato dal numero di amebe vive e dal numero di carte “gene” che ciascun giocatore possiede sul tavolo da gioco.

Si vedano le seguenti tabelle avanzamento:

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

+

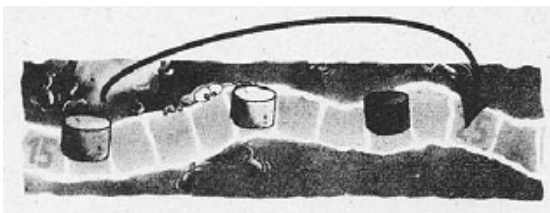
Carte “gene”	0-2	3	4	5	6+
Spazi in avanti	0	1	2	3	4

Esempio: con 4 amebe e 3 carte “gene” il giocatore sposta di 3 caselle il suo segnalino segnapunti.

Nota: Le carte gene “Superiore” (esempio: ENDURANCE, MOVEMENT II, AGGRESSION, ARMOR) contano come **due carte** nella tabella qui sopra. Il gene RAY-PROTECTION non conta come carta gene ai fini dell’avanzamento.

Gli spazi che sono occupati nella scala del punteggio non vengono contati quando si avanza, così non ci saranno mai due segnalini segnapunti sulla stessa casella.

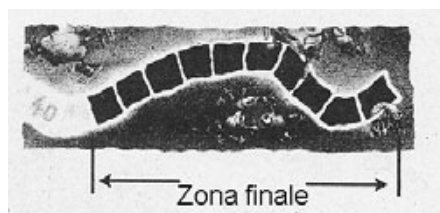
Esempio: il segnalino si sposta di 7 caselle, e giunge sulla casella 25 saltando quelle già occupate



FINE DEL GIOCO

Se, alla fine della Fase 6 dopo il calcolo del punteggio e dopo che tutti i segnalini segnapunti sono stati fatti avanzare, nessun segnalino ha raggiunto la zona scura finale della scala 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 della scala del

punteggio, il gioco finisce. Il giocatore che ha il segnalino più avanti di tutti è il vincitore. In alternativa il gioco finisce quando è concluso il round in cui è stata giocata l'ultima carta "ambiente" disponibile.



L'ENCICLOPEDIA DI URSUPPE.

Avanzamento: Durante la fase del punteggio (Fase 6) i giocatori spostano in avanti il proprio segnalino segnapunti sulla scala del punteggio sul bordo del piano di gioco. Il numero di caselle viene determinato dalle relative tabelle avanzamento. Gli spazi già occupati non vengono contati ai fini dello spostamento. L'avanzamento del segnalino segnapunti è determinato dal numero di amebe vive che un giocatore ha sul tavolo da gioco e dal numero di carte "gene" che possiede. Le carte "gene" "superiore" (ENDURANCE, MOVEMENT II, AGGRESSION, ARMOR) contano come **due carte** nella tabella avanzamento. Il gene RAY-PROTECTION non conta ai fini dell'avanzamento.

Carta gene "superiore": Per acquisire una di queste carte "gene", un giocatore deve avere anche una carta gene normale associata ad essa e che deve possedere da almeno un round. È dunque vietato comprare il gene normale per darlo indietro immediatamente per avere quello "superiore". Occorre inoltre pagare il prezzo normale della carta. Un giocatore che possiede un gene superiore non può comprare i geni inferiori corrispondenti. Il gene "superiore" conta come due carte in occasione del calcolo dei punti.

Ordine ascendente/discendente: Quando i giocatori giocano una fase in cui l'ordine è quello ascendente, colui che ha il segnalino segnapunti nella posizione più indietro rispetto a tutti gli altri gioca per primo. Gli altri giocatori seguiranno nell'ordine in cui hanno i propri segnalini sulla scala dei punteggi finché l'ultimo a giocare sarà il giocatore che ha il segnalino segnapunti nella posizione più avanzata. Quando i giocatori giocano una fase in cui l'ordine è quello discendente, si fa esattamente il contrario: gioca per primo quello che è più avanti di tutti nella scala segnapunti 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 d'amebe. Permettono ad un giocatore di aumentare le capacità delle proprie amebe, di attuare una divisione cellulare, di muoverle sul tavolo di gioco, o di usare le speciali capacità che le amebe potrebbero avere.

BP: abbreviazione di Punto Biologico

Capacità: Un gruppo d'amebe può guadagnare capacità extra che le aiutano a sopravvivere e a prosperare quando posseggono carte "gene".

Bussola: La bussola nel centro del tavolo da gioco converte un lancio di un dado in una specifica direzione di movimento per le amebe. Un lancio di dado di valore da 1 a 4 corrisponde ad una specifica direzione, mentre un 5 indica che l'ameba non si muove mentre un 6 permette al giocatore di muovere l'ameba in qualsiasi direzione desidera. La bussola mostra anche la direzione della corrente quando si decide di lasciarsi trascinare.

Punti "danno": Ogni ameba prende dei punti "danno" nel corso del gioco. Una nuova ameba appena nata non ha punti "danno", mentre un'ameba che ha collezionato 2 o più punti "danno" muore.

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" o per l'azione di una carta "gene" AGGRESSION.

L'ameba è rimossa dal tavolo di gioco e ritorna in mano al suo proprietario. E' sostituita da due cubetti cibo di ciascun colore in gioco. A differenza della morte naturale, un'ameba può anche morire di morte violenta. Questo succede 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 è rimossa dal tavolo da gioco, ma è 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, non possono mai muoversi diagonalmente. Le 4 direzioni sono stampate sulla bussola nel centro del tavolo da gioco, numerate da 1 a 4.

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

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

Digestione: Un'ameba dopo aver mangiato espelle due cubetti del proprio colore.

Alimentazione: Ogni ameba senza una speciale capacità mangia 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 o non trova la giusta combinazione di colori soffre la fame e prende un punto "danno". (DP)

Zona finale: Gli ultimi 10 spazi della scala dei punteggi. Sono stampati in un colore più scuro delle altre caselle della scala. Il gioco finisce 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 possono essere usati dalle altre amebe. Se un'ameba muore, libera alcuni cubetti.

Tavolo da gioco: Il tavolo da gioco è così composto: 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 una scala del punteggio che serve per segnare i punti guadagnati nel corso del gioco.

Fine del gioco, il vincitore: Il gioco finisce nel Round in cui uno o più segnalini segnapunti hanno raggiunto una casella scura della zona finale. In alternativa il gioco finisce quando finisce 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 eccedono il valore d'ozono stampato in nero su grigio sulla carta "ambiente" al centro del tavolo, il giocatore deve bilanciare la differenza dando indietro carte gene oppure pagando 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 di 6 punti. Ci sono molti modi in cui può farlo. Potrebbe dare indietro 6 BP, oppure potrebbe dare indietro la carta "gene" Speed e 3 BP. Se invece non avesse in mano nessun punto BP, dovrebbe dare indietro due carte "gene", il cui valore dovrebbe essere almeno di 6 punti. Se la loro somma fosse più alta, il giocatore non viene rimborsato per i punti in più persi.

Gene, carte "gene": Ciascuna carta "gene" ha molte funzioni: ogni carta gene dà alle amebe del giocatore che la possiede delle capacità extra. Per queste amebe le normali regole sono sostituite dalle regole scritte sulla carta gene. Le varie capacità sono descritte più precisamente nei fogli riassuntivi inclusi nella scatola del gioco. Ciascuna carta ha un prezzo pagabile in BP che il giocatore deve pagare prima di prendere la carta. Ogni carta ha anche un valore in punti mutazione. La somma di questi punti deve essere minore del valore di ozono del

corrente round, in caso contrario c'è 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 determinato dal lancio del dado. (vedi la voce *Bussola*)

Ordine di movimento: La sequenza in cui i giocatori giocano è determinato dalla loro posizione sulla scala dei punteggi. (vedi la voce *ordine ascendente/discendente*)

Mü: E' l'unità di misura che le amebe usano per indicare la loro dimensione sulle carte d'identità. Scritto spesso 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 sul piano di gioco, quando eseguono le singole fasi devono farlo nell'ordine numerico da 1 a 7. Le amebe che non sono sul piano di gioco ovviamente non contano. Quando piazza un'ameba sul piano di gioco un giocatore può scegliere qualsiasi ameba abbia in mano, non è costretto a scegliere un numero in 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 del tavolo sulla bussola.

Punteggio: Il punteggio viene dato in base alle due tabelle avanzamento ed è segnato sulla scala del punteggio sul bordo del piano di gioco.

Scala del punteggio: Ciascun giocatore ha un segnalino cilindrico del punteggio posizionato sulla scala dei punteggi. Solo un segnalino può stare in una casella della scala, mai due contemporaneamente. La posizione dei segnalini determina chi è primo e chi è in ultima posizione nel gioco. Inoltre determina anche l'ordine in cui i giocatori giocano le varie fasi. (Vedi la voce *ordine ascendente/discendente*). Il movimento sulla scala del punteggio è determinato dalle due tabelle avanzamento. Se un segnalino giunge nella zona finale più scura della scala del punteggio il gioco termina.

Carenza di cibo: L'ammontare totale di cibo nel gioco è limitato. Quando devono essere inseriti in gioco dei cubetti di cibo per sostituire, per esempio, la morte di un'ameba, ma a fianco del piano del gioco sono pochi e quindi non sono sufficienti, si mettono solo quelli che sono disponibili e non vengono mai arbitrariamente sostituiti da cubetti di altri colori. In questo caso la casella in gioco non avrà tutti i cubetti che avrebbe dovuto avere normalmente.

Soffrire la fame: Un'ameba che non riesce a trovare del cibo nella Fase 1 di ciascun round, o un'ameba che non riesce a trovare la giusta combinazione di colori dei cubetti, soffre la fame. L'ameba non mangia nulla, non digerisce nulla e prende un punto "danno" (DP).

Vincitore: vedi il capitolo "Fine del gioco"

FASI DI UN ROUND

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 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 sul tavolo di gioco 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. Nella scala del punteggio le caselle occupate non si contano quando si sposta il segnapunti.</p> <table border="1" data-bbox="807 1480 1155 1559"> <tr> <td>Amebe</td> <td>0-2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</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="807 1592 1214 1671"> <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	7	Spazi	0	1	2	4	5	6	Carte "gene"	0-2	3	4	5	6+	Spazi	0	1	2	3	4
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	3	4																						
FINE DEL GIOCO	Se un segnalino segnapunti raggiunge la zona finale più scura della scala del punteggio il gioco 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 3 Giocatori	N° carte 4 Giocatori	Descrizione
2	3	Intelligence	1	2	Sfortunatamente non ha nessuna funzione nel brodo primordiale ma conta come una carta nella tabella avanzamento
3	2	Movement 1	2	2	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	Spores	1	1	Durante la divisione cellulare nella Fase 4 la nuova ameba può essere piazzata su qualsiasi spazio che non contenga un’ameba dello stesso colore.
4	3	Speed	1	2	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	Defense	1	1	L’attacco di una ameba avversaria nella fase 1 (Struggle for Survival) o nella fase 5 (Aggression) 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	L’ameba può cercare di sfuggire ad un attacco durante la fase 1 o 5 scappando. L’ameba che fugge può contemporaneamente usare tutti i suoi geni (Movement I e II, Speed, Streamling, Tentacle) anche se siamo nella Fase 5. Questo movimento costa 1 punto BP:
4	4	Substitution	1	1	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.
5	-2	Ray Protection	1	2	Avendo come valore -2 in punti mutazione, il gene dà una protezione contro la perdita di carte “gene” nella Fase 2. 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	Streamline	1	1	Qualsiasi movimento fatto con o senza una carta gene, (incluso anche il gene Escape) è gratis, nessun costo BP.

5	4	Tentacle	1	2	Nella Fase1, 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.
5	4	Holding	1	1	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. La seconda ameba può anche aspettare di vedere quali cubetti cibo si trascina con sé la prima ameba se questa usa il gene Tentacle.
5	5	Life Expectancy	1	2	Nella Fase 5, l'ameba muore solo se ha 3 o più punti "danno" (DP)
6	5	Frugality	0	1	Nella Fase 1, l'ameba mangia un cubetto in meno. Decidete ogni volta quale è il colore che mangiate in meno. Non cambia però il numero di cubetti digeriti.
6	4	Struggle for Survival	2	2	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	Parasitism	0	1	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 c'è nella stessa casella più di un'ameba avversaria, chi ha la carta Parasitism decide su quale ameba avversaria deve essere usata.
6	5	Division Rate	1	2	Nella fase 4, la divisione cellulare costa solo 4 BP invece di 6 BP.

NOTE: 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 Frugality, Substitution, e Parasitism possono essere usati insieme nello stesso momento. Se possiedi sia il gene Frugality 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 specifiche 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 date indietro 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 Superiore se già possiedono la corrispondente carta Superiore. Le carte “gene” Superiore contano come due carte nel calcolo del punteggio nelle tabelle avanzamento.

Prezzo	Gene da dare in cambio	Punti mutazione	Nome del gene	N° carte 3 giocatori	N° carte 4 giocatori	Descrizione
4	Speed	4	Persistence	1	1	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	Movement I	5	Movement 2	1	2	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	Struggle for Survival	5	Aggression	1	1	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 sulla 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 in un round.
6	Defense o Escape	6	Armor	1	1	Protegge l'ameba nella fase 1 e nella fase 5 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 un punto danno DP. (questo punto “danno” potrebbe comunque essere sufficiente per causare una morte naturale dell'ameba)