

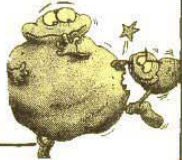






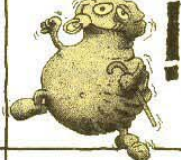
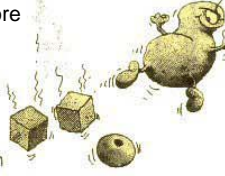







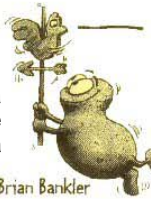


4 (2)	3	Social Gene 	<p>Questo gene può essere acquistato solo dal giocatore che si trova in ultima posizione sulla tabella dei Punti Vittoria.</p> <p>Se acquistato dalla banca, il gene costa 4BP, ma una volta in gioco può essere acquistato da un altro giocatore per 2BP (in questo caso il pagamento va al giocatore e non alla banca).</p> <p>Durante la Fase 6, il giocatore che ha questo gene riceve 1BP per ogni avversario che si trovi davanti a lui di 6 spazi o più sulla tabella dei Punti Vittoria, contando anche gli spazi occupati.</p>
4	3	Fast Food 	<p>Le amebe del giocatore possono invertire l'ordine delle azioni nella Fase 1 (mangiare prima di muovere).</p>
4	3	More Than A Mouthfull 	<p>Se un'ameba del giocatore viene attaccata da una con il gene <i>Struggle for Survival</i>, invece di morire subisce 1 danno. L'ameba attaccante riesce comunque a nutrirsi ma non si mettono cubetti di cibo nella casella.</p> <p>Idee: Andy Daglish</p>
4	3	Highly Adaptable 	<p>Durante la Fase 3, il giocatore può scambiare le carte Gene che possiede con altre che siano disponibili. Se le carte ottenute nello scambio costano più di quelle rese, il giocatore deve pagare i BP corrispondenti alla banca, ma se costano meno non riceve nulla come resto.</p> <p>Idee: Steffan O'Sullivan</p>
4	4	Suction 1 	<p>Durante l'alimentazione nella Fase 1, le amebe del giocatore possono mangiare un cubetto di cibo da una casella adiacente (in verticale o in orizzontale, non in diagonale).</p> <p>Idee: Trevor Dewey</p>
4	4	Thread Display 	<p>Le amebe del giocatore possono essere attaccate solo da amebe avversarie con lo stesso numero o uno inferiore.</p> <p>Idee: Mike Mayer</p>
4	4	Camouflage 1 	<p>Quando le amebe del giocatore attaccano amebe avversarie, devono lanciare un dado. Se il risultato è 1-3 il bersaglio può difendersi normalmente (se possibile), se il risultato è 4-6 l'ameba si camuffa con successo e il bersaglio dell'attacco non può difendersi. Solo <i>Armour</i> ha comunque effetto contro questo gene.</p> <p>Idee: Steffan O'Sullivan</p>

5	4	Healing 1 	<p>Durante la Fase 4, un'ameba del giocatore può rimuovere un danno al costo di 3BP.</p> <p>Idee: Stephen Tavener</p>
5	4	Flexible 	<p>Tutte le carte Gene costano al giocatore 1 BP in meno del normale.</p> <p>Idee: Ronald Olszewski</p>
5	5	Short Life Span 	<p>Nella Fase 5, le amebe del giocatore muoiono se hanno subito 1 danno anziché 2 (2 danni invece di 3 se hanno il gene <i>Life Expectancy</i>), in compenso, la riproduzione nella Fase 4 costa 4BP invece di 6BP. Se scartato durante la Fase 2, questo gene compensa solo 4 Punti Mutazione invece dei 5 che vale!</p> <p>Nota. L'uso di questo gene non è facoltativo, il giocatore DEVE usarlo, se lo possiede.</p> <p>Idee: Ronald Olszewski</p>
5	5	Toxic Excretions 	<p>Ogni volta che una delle amebe del giocatore si nutre, aggiunge nella casella anche un danno (dalla banca, non dai suoi!).</p> <p>La prima ameba che entra in una casella dove vi siano uno o più danni a causa di questo gene, li prende tutti.</p> <p>Idee: Andy Daglish</p>
5	5	Go Out With A Bang 	<p>Se muore un'ameba con questo gene, tutte le altre amebe nella stessa casella prendono 1 danno (effetto a catena se vi sono più amebe con questo gene nella stessa casella).</p> <p>Idee: Stephen Tavener & Trevor Dewey</p>
5	4	Rebound 	<p>Le amebe con questo gene che si muovono o vengono spinte contro un ostacolo possono rimbalzare nella casella opposta, se c'è (vedi a lato).</p> <p>Idee: Mike Mayer</p>
6	5	Population Explosion 	<p>In Fase 4, il giocatore può aggiungere amebe fino ad averne un numero pari al primo giocatore sulla tabella dei PV.</p> <p>Come pagamento, in questo turno il giocatore non riceve BP e deve pagare alla banca tutti i BP che possiede.</p>
6	6	Energy Conservation 	<p>Per ogni ameba che si fa trasportare dalla corrente durante la Fase 1, il giocatore guadagna 1BP.</p> <p>Idee: Ronald Olszewski</p>

GENI "EXTRA" SUPERIORI

Oltre a pagare i BP richiesti, per acquistare una carta Gene Superiore occorre sempre dare indietro la carta Gene normale indicata (che bisogna avere da almeno un turno), che non può più essere acquistata finché si possiede il Gene Superiore corrispondente. I Geni Superiori resi nella fase 2 del turno sono immediatamente disponibili per l'acquisto da parte di altri giocatori.

Nella fase 6 del Punteggio, le carte Gene Superiore contano come due carte possedute.

3+	4	PhD	<p><u>Restituire:</u> <i>Intelligence</i></p> <p>Non ha alcuna funzione, ma è una carta in più... <i>Idee: Trevor Dewey</i></p> 
4+	3	Environmental Sensing	<p><u>Restituire:</u> <i>Migration Sensing</i></p> <p>Subito dopo che sia stata rivelata la nuova carta Ambiente in Fase 2, il giocatore può esaminare in segreto la carta successiva, che sarà rivelata al turno seguente. <i>Idee: Brian Bankler</i></p> 
5+	4	Camouflage 2	<p><u>Restituire:</u> <i>Camouflage 1</i></p> <p>Gli attacchi delle amebe del giocatore non possono essere contrastati dai geni <i>Escape</i>, <i>Defense</i> e <i>Alarm</i>. Solo <i>Armour</i> è efficace e permette di difendersi contro questo gene.</p>
5+	5	Healing 2	<p><u>Restituire:</u> <i>Healing 1</i></p> <p>Come per <i>Healing 1</i>, il giocatore può rimuovere un danno da una delle sue amebe pagando 3BP durante la Fase 4.</p> <p>In alternativa, il giocatore può scegliere di pagare 4BP per rimuovere il danno, nel qual caso questo viene trasferito ad un'altra ameba nella stessa casella (che quindi può morire subito dopo, nella Fase 5!). <i>Idee: Stephen Tavener</i></p> 
6+	6	Suction 2	<p><u>Restituire:</u> <i>Suction 1</i></p> <p>Durante la Fase 1, le amebe del giocatore possono mangiare fino a 2 cubetti di cibo che si trovino in una casella adiacente (in orizzontale o verticale, ma non in diagonale). <i>Idee: Trevor Dewey</i></p> 

Per critiche, suggerimenti, varianti e ringraziamenti:

Doris Matthaus & Frank Nestel

Wolfsstaudenring 32, 91056
Erlangen-Kriegenbrunn

Tel.: 09131/55045,
Fax.: 09131/55085

Email: info@doris-frank.de

<http://www.doris-frank.de>



Traduzione by The Goblin 2004

Gli autori non sono responsabili in per eventuali errori, omissioni e imprecisioni in questa traduzione!







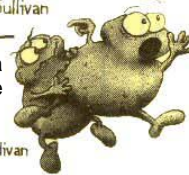

<http://www.goblins.net>

GENI "EXTRA" NORMALI

Quick Reference per le carte Gene aggiuntive

Questi geni forniti nell'espansione, riconoscibili per la stella stampata in basso a destra, sono opzionali sia nelle partite a 3-4 giocatori che in quelle a 5-6 giocatori. Diversamente dai geni standar, questi "Extra" non sono sempre tutti disponibili. Si inizia con 2 geni "Extra" disponibili (suggeriti: *Social Gene* e *Population Explosion*) e durante la Fase 3 di ogni turno, dopo che il primo giocatore ha fatto i suoi acquisti, ne diventano disponibili altre 2 che si pescano a caso.

Esiste una sola carta per ogni gene "Extra", indipendentemente dal numero di giocatori.

Costo in BP	Punti Mutazione	Gene	
2	3	Doris & Frank Gene	<p>Chi ha questo gene al termine della partita deciderà il prossimo gioco.</p> 
3	-2	Glutton	<p>Durante la Fase 1, tutte le amebe del giocatore devono mangiare un cubetto di cibo in più rispetto al normale. E' uno svantaggio, ma ha un valore negativo di Punti Mutazione...</p> <p>Nota. L'uso di questo gene non è facoltativo, il giocatore DEVE Usarlo, se lo possiede. <i>Idee: Stephen Tavener</i></p> 
3	3	Migration Sensing	<p>Va usata all'inizio della Fase 1.</p> <p>Il giocatore può guardare in segreto la carta Ambiente che sarà rivelata all'inizio della Fase 2 (quella in cima alla pila). <i>Idee: Brian Bankler</i></p> 
3	3	Hard Crust	<p>Se un'ameba attaccata non si difende, o perde la sua capacità di farlo pur avendone la possibilità, l'attaccante deve pagare 1BP per portare a termine l'attacco. Se l'attaccante non può o non vuole pagare, l'attacco fallisce e l'ameba sopravvive, mentre quella attaccante soffre la fame (prende 1 danno). <i>Idee: Steffan O'Sullivan</i></p> 
3	3	Alarm	<p>Se un'ameba del giocatore viene divorata durante la Fase 1, tutte le sue altre amebe guadagnano l'abilità del gene <i>Escape</i>. <i>Idee: Steffan O'Sullivan</i></p> 
3	3	Cleanliness	<p>I cubetti prodotti da un'ameba quando si nutre (escrementi) possono essere messi in una casella adiacente anziché in quella in cui si trova. Gli escrementi di una stessa ameba devono comunque essere messi tutti nella stessa casella. <i>Idee: Trevor Dewey</i></p> 

Version 6.99