

per 2-6 giocatori da 10 anni in su

*Traduzione e Adattamento a cura di Gylas*

Versione 1.0 – Febbraio 2004



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto: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 "WildLife" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Milioni di anni fa, le varie Creature lottavano per la supremazia sulla Terra.

Questo è un gioco per 2-6 giocatori, dai 10 anni in su. La lunghezza di una partita può variare da 60 a 120 minuti.

## Contenuto

- **1 Mappa** che presenta sui lati il Tracciato del Successo, poi una Tabella dei Punteggi Minori (numerata con valori da 3 a 5), una Tabella dei Punteggi Maggiori, e la Mappa che contiene 6 tipi di terreno. Ogni tipo di terreno appare sulla mappa due volte, una in una Regione grande e l'altra in una piccola, per un totale di 12 Regioni in tutto.

- **6 tipi di terreno**



- **6 segnalini del Successo**



- **6 Tabelle delle Creature**



- **180 tessere delle Creature** (30 per ogni tipo)



- **72 tessere Adattamento** (3 x Migrazione, 4 x Espansione, 5 x Attacco, in ogni tipo di terreno)



- **15 carte Abilità**

- Cibo x 5
- Intelligenza x 4
- Mobilità x 3
- Difesa x 2
- Aggressività x 1



- **1 segnalino per il Calcolo del Punteggio**



- **4 Tabelle di Riferimento**

- **11 segnalini Regione**



- **48 segnalini Cibo** (30 da 1 punto e 18 da 5 punti)



- **110 carte Wildlife** (60 carte Terreno, 18 carte Freccia usate per acquistare le carte Abilità, 15 carte Ruota usate per acquistare le tessere Adattamento, 10 carte Fulmine usate come Jolly, e 7 carte Testuali: 3 Cibo in Eccesso, 2 Peste e 2 Fame) .

## Generalità sul Gioco

*Stiamo tornando indietro nel tempo, fino ad arrivare a 2,5 milioni di anni fa. Il primo uomo si scontrava con i Mammoth, gli Orsi, i Coccodrilli, le Aquile e i Serpenti, per vincere il dominio sulla terra. Quali saranno le Creature che riusciranno ad espandere i loro Branchi e sviluppare la strategia migliore per sopravvivere? Saranno gli Uomini, oppure le altre Creature; chi diventerà il dominatore del mondo per gli anni a venire?*

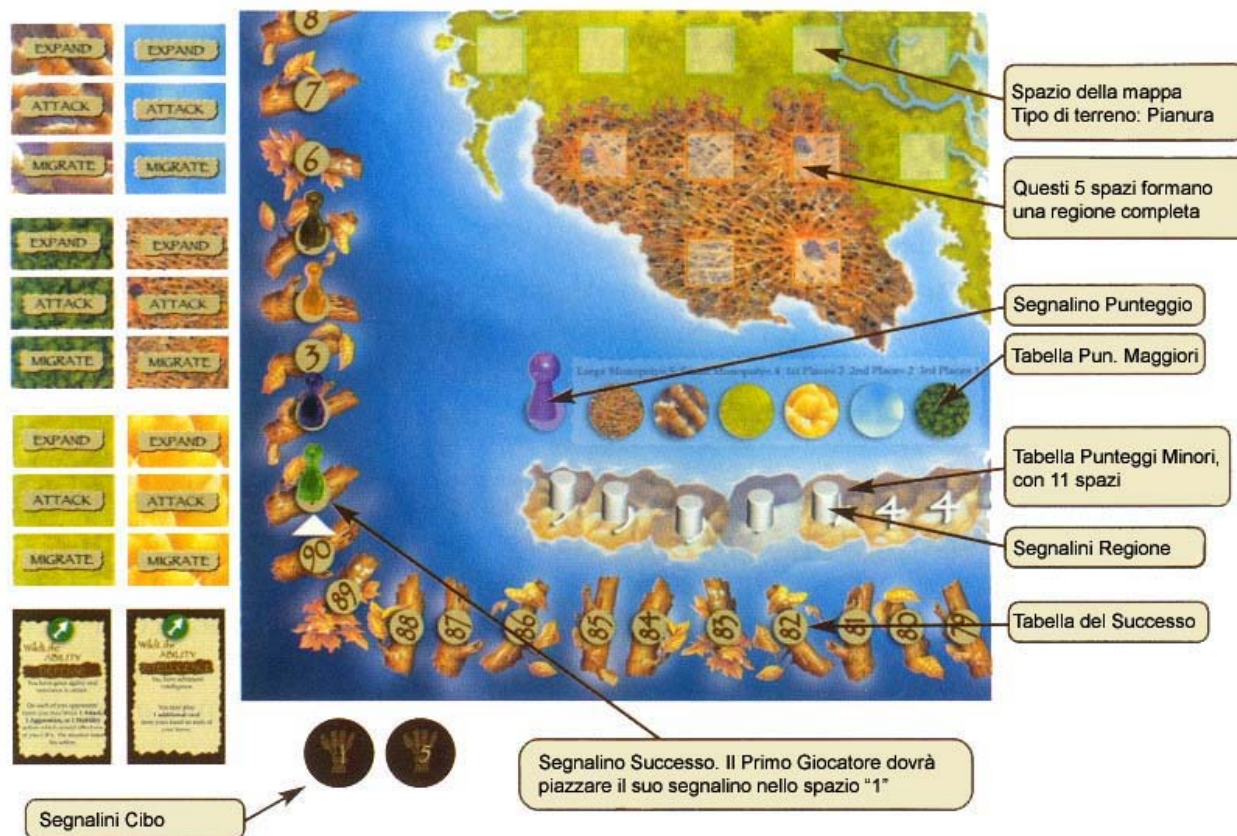
*Ogni giocatore prende le parti di una tipologia di Creature, che ogni turno cresceranno in forza e dimensione. Le strategie di sopravvivenza vincenti saranno ricompensate con i Punti Successo, che verranno registrati sul Tracciato del Successo che scorre intorno alla mappa. Il giocatore con più Punti Successo alla fine della partita, sarà dichiarato vincitore!*

## Preparazione

- **La mappa** viene piazzata al centro del tavolo.
- **Le 6 Tabelle delle Creature** sono mescolate e distribuite a caso, **una ad ogni giocatore**, e tenute scoperte sul tavolo, in modo da mostrare il tipo di Creatura e il colore utilizzato da ogni partecipante. Le Tabelle non utilizzate ritorneranno nella scatola.
- **Le Creature:** ogni giocatore prende tutte le tessere delle proprie Creature e, piazzandole di fronte a se, forma una **riserva propria**.
  - Con 2 - 3 giocatori, ognuno userà tutte e 30 le proprie Creature;
  - Con 4 giocatori, ognuno userà solo 25 Creature;
  - Con 5 giocatori, ognuno userà solo 21 Creature;
  - Con 6 giocatori, ognuno userà solo 18 Creature.

Le Creature non utilizzate ritorneranno nella scatola.

- Il **Primo Giocatore** sarà quello che possiede le Creature più vecchie (Age). Poi, la partita prosegue in senso orario.
- **I Segnalini del Successo:** ogni giocatore riceve il segnalino Successo del proprio colore. Il Primo Giocatore piazzerà il suo segnalino nello **spazio "1"** del Tracciato del Successo, poi, in senso orario, il secondo giocatore piazzerà il suo segnalino Successo nello spazio "2" del Tracciato del Successo, e così via.
- **Segnalini Cibo:** ogni giocatore riceve 8 Punti Cibo; il resto dei segnalini Cibo sarà tenuto a disposizione vicino alla mappa.
- **Tessere Adattamento:** sono divise a seconda del tipo di terreno che rappresentano, e vengono lasciate a disposizione vicino alla mappa.
- **Carte Abilità:** sono divise per tipo e vengono lasciate a disposizione vicino alla mappa.
- Gli **11 segnalini Regione** sono piazzati negli 11 spazi numerati della Tabella dei Punteggi Minori.
- Il **segnalino per il Calcolo del Punteggio** viene piazzato nello spazio viola che si trova all'inizio della Tabella dei Punteggi Maggiori.
- Le **carte Wildlife** sono mescolate. Ogni giocatore riceverà poi una mano di **10 carte**, mentre le restanti saranno lasciate in un mazzo coperto, vicino alla mappa. I giocatori potranno guardare le loro carte, ma dovranno tenerle nascoste agli avversari.
- Le **Tabelle di Riferimento** verranno lasciate a portata di mano dei giocatori.



## Popolare la Mappa

A questo punto, i giocatori dovranno disporre le loro Creature sulla mappa, come segue.

Il numero di Creature che ognuno potrà piazzare, dipende dal numero di partecipanti al gioco, come indicato nella tabella a lato. Inizierà il piazzamento il **Primo Giocatore**, il quale metterà sulla mappa **una delle sue** Creature. Poi, il giocatore alla sua sinistra farà lo stesso, e questo continuerà in senso orario fino a che tutti avranno piazzato l'appropriato numero di Creature. Un giocatore può piazzare una sua Creatura in uno spazio vuoto qualsiasi, ma in una Regione in cui egli possa "**Migrare**", "**Espandersi**" oppure "**Attaccare**", come indicato nella sua Tabella delle Creature.

Giocatori	Numero delle Creature
2	12
3	8
4	5
5	4
6	3

### Note sul piazzamento iniziale delle Creature:

- **Nessuna Creatura** può essere piazzata in un terreno che sulla Tabella delle Creature è segnato come "**No Action**".
- In uno spazio della mappa può essere piazzata **solo una Creatura**.
- Nelle **Regioni più piccole** (4-5 spazi) non ci possono essere più di **2 Creature in totale**.
- Nelle **Regioni più grandi** (8-9 spazi) non ci possono essere più di **quattro Creature in totale**.

**Nell'esempio a destra**, potete vedere un piazzamento iniziale delle Creature dei giocatori, in una partita a 4: Serpenti (giallo - Primo Giocatore), Mammoth (verde), Uomini (arancio) e Aquile (marrone).

Una volta che la mappa è stata popolata, la partita può cominciare.

## Tabelle delle Creature

Queste tabelle raffigurano un tipo di Creatura, la sua età (Age), e sei Regioni (Deserto, Pianura, Savana, Foresta, Montagna e Acqua). Un giocatore può fare un'azione in una Regione solo se possiede l'appropriato livello di Adattamento in essa.

**Esempio:** gli "Uomini" hanno

- La "Migrazione" nelle **Foreste** e nelle **Montagne**;
- L'"Espansione" nelle **Pianure**;
- L'"Attacco" nella **Savana**.

Non hanno Adattamento nell'"Acqua" e nei "Deserti", e quindi in questi due luoghi all'inizio non potranno fare azioni.



Posizione di Partenza

La "Migrazione" è il primo degli adattamenti, poi seguono l'"Espansione" e l'"Attacco" (quindi, con il livello "Espansione" si intende che un giocatore può Migrare ed Espandersi, mentre con il livello "Attacco" si intende che un giocatore può Migrare, Espandersi ed Attaccare).



**Esempio:** per la "Migrazione", l'"Espansione" e l'"Attacco" (giocatore: Mammoth – verde chiaro).



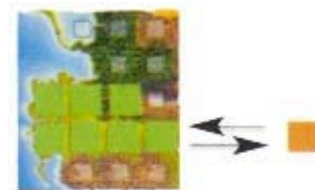
MIGRAZIONE

Il giocatore può spostare una delle sue Creature di 1 spazio – in orizzontale o in verticale. La Creatura ha la possibilità di attraversare le altre Creature del suo Branco e muovere di un altro spazio. Una Creatura può migrare solo in una Regione dove possiede un livello di Adattamento "Migrazione", "Espansione", "Adattamento". La freccia indica il movimento del Mammoth nella Foresta.



ESPANSIONE

Prendendola sulla sua scorta, il giocatore può piazzare una Creatura direttamente in una Regione dove questa ha l'Adattamento di "Espansione" o di "Attacco". La figura indica l'espansione di un Mammoth in uno spazio di Savana.



ATTACCO

Un attacco può avvenire solo in una Regione dove la Creatura possiede l'Adattamento "Attacco", e tutti gli spazi di quella Regione sono già occupati. La Creatura che attacca, prende il posto di una Creatura sulla mappa, la quale ritorna nella propria riserva. Nella figura, l'Uomo arancio è stato attaccato e quindi sostituito con un Mammoth (verde chiaro),

## Come Giocare

Una partita prosegue in senso orario intorno al tavolo, iniziando dal Primo Giocatore. Durante il suo turno, un giocatore deve usare 3 carte della propria mano, ed eseguire le seguenti azioni, nell'ordine che meglio crede:

1. Azioni guadagnate dalle carte Wildlife
2. Una Migrazione gratuita
3. Azioni guadagnate dalle carte Abilità
4. Scambio di Cibo

seguite da:

5. Riformare la mano di carte (in modo che alla fine del turno il giocatore ne abbia in mano ancora 10).

Le carte Wildlife usate resteranno di fronte al giocatore che le ha utilizzate fino al termine del suo turno, e poi saranno scartate.

## Le Carte Wildlife

Ogni carta rappresenta un'azione. Dato che nel proprio turno un giocatore può utilizzare fino a 3 carte, avrà a disposizione un massimo di 3 azioni. Però, **almeno una** di queste azioni deve essere **offerta** ad un avversario. Se si desidera, si possono offrire anche più azioni.



Terreno



Ruota



Freccia



Fulmine



Testo



Se viene giocata una carta **Terreno** (Deserto, Pianura, Savana, Foresta, Montagna, Acqua), il giocatore potrà fare un'azione in una Regione corrispondente a quel tipo di terreno. L'azione scelta dovrà essere **una di quelle permesse dal livello di Adattamento indicato** sulla Tabella della Creatura.

Se per quel tipo di terreno **un giocatore non ha un livello di Adattamento**, e non vuole offrire a qualcuno quell'azione, dovrà semplicemente scartare la carta.

- Se per quel tipo di terreno **un giocatore ha un livello di Adattamento di tipo "Migrazione"**, potrà spostare una delle sue Creature presenti sulla mappa, portandola in uno spazio del terreno corrispondente (seguendo le regole sul movimento).
- Se per quel tipo di terreno **un giocatore ha un livello di Adattamento di tipo "Espansione"**, potrà piazzare una Creatura, presa dal proprio supporto, in un qualsiasi spazio vuoto di una delle due Regioni corrispondenti al tipo di terreno indicato.
- Se per quel tipo di terreno **un giocatore ha un livello di Adattamento di tipo "Attacco"**, potrà piazzare una Creatura, presa dal proprio supporto, in un qualsiasi spazio vuoto di una delle due Regioni corrispondenti al tipo di terreno indicato, oppure, se tutti gli spazi di quella Regione sono pieni, potrà rimuovere una Creatura avversaria e rimpiazzarla con una del proprio supporto.



**Nota:** le Creature rimosse dovranno essere messe nella scatola !

**Nota:** per attaccare e quindi rimuovere da una Regione la Creatura di un avversario, tale Regione dovrà essere completamente piena di Creature.



Se viene giocata una carta **Ruota**, il giocatore potrà migliorare il suo **livello di Adattamento di un tipo di terreno a sua scelta**, usando una corrispondente tessera Adattamento.

- Se per quel tipo di terreno scelto, **un giocatore non ha un livello di Adattamento**, dovrà piazzare una tessera Adattamento di tipo **“Migrazione”** nello spazio della Tabella della Creatura con l’indicazione “No Action”. Questa modifica ha effetto immediato, e quindi il giocatore potrà **migrare** da subito nel nuovo tipo di terreno. Tuttavia, non potrà ancora piazzare delle Creature in quel tipo di terreno, prelevandole dal suo supporto (tramite un’Espansione).
- Se per quel tipo di terreno **un giocatore ha un livello di Adattamento di tipo “Migrazione”**, dovrà piazzare una tessera Adattamento di tipo **“Espansione”** nello spazio della Tabella della Creatura con l’indicazione “Migrazione” (sopra l’altra tessera). Questa modifica ha effetto immediato, e quindi il giocatore potrà **espandersi** da subito nel nuovo tipo di terreno.
- Se per quel tipo di terreno **un giocatore ha un livello di Adattamento di tipo “Espansione”**, dovrà piazzare una tessera Adattamento di tipo **“Attacco”** nello spazio della Tabella della Creatura con l’indicazione “Espansione” (sopra le altre tessere). Questa modifica ha effetto immediato, e quindi il giocatore potrà **attaccare** da subito uno spazio occupato della Regione scelta, sempre che in tale Regione non siano rimasti altri spazi vuoti.
- Se per quel tipo di terreno **un giocatore ha un livello di Adattamento di tipo “Attacco”**, allora per quel terreno non avrà altri miglioramenti possibili.

Durante il suo turno, un giocatore può fare quanti miglioramenti desidera, utilizzando una carta Ruota per ognuno di tali miglioramenti.



Se viene giocata una carta **Freccia**, il giocatore potrà scegliere una **carta Abilità** e piazzarla di fronte a se. La carta Abilità verrà presa dal supporto comune. Se non ci sono più carte Abilità disponibili, quel giocatore potrà rubare la carta da un avversario. Se più avversari controllano lo stesso tipo di carta scelta, il giocatore **dovrà** prenderla dall’avversario che possiede in quel momento il maggior numero di Punti Successo. In caso di parità, allora il giocatore potrà scegliere a chi rubare la carta (scegliendo solo tra i giocatori alla pari). In questo caso, il numero dei Punti Successo del giocatore attivo non avrà nessun ruolo.

**Nota:** l’azione offerta da una carta Abilità è disponibile da subito.

**Nota:** un giocatore non può possedere più di **due** carte Abilità dello stesso tipo.



Se viene giocata una carta **Fulmine**, questa potrà essere usata come un Jolly. Il giocatore potrà decidere di usarla come se fosse una carta **Freccia**, **Ruota** oppure **Terreno**.



Se viene giocata una carta **Testo**, il giocatore dovrà seguire l’azione indicata dal testo sulla carta.

## Le Aste

Nel suo turno, un giocatore deve mettere all'asta **almeno 1 carta**, al costo di un'azione. Se il giocatore volesse mettere all'asta più carte, dovrà fare delle aste separate, che pagherà 1 azione ognuna.

La carta scelta dovrà essere fatta vedere a tutti, poi le offerte inizieranno dall'avversario di sinistra, e continueranno in senso orario. I giocatori faranno le loro offerte utilizzando i propri **segnalini Cibo**, con un **minimo di 3 per ogni offerta**. Ognuno **dovrà offrire** una somma maggiore di quella precedente, oppure dovrà **passare**. Se un giocatore decide di passare, non potrà rientrare in quell'asta. Le offerte continuano intorno al tavolo fino a che tutti i giocatori non avranno passato.

A questo punto, il vincitore dovrà pagare l'appropriato numero di segnalini Cibo al giocatore che ha messo all'asta la carta. Dovrà quindi eseguire **immediatamente** l'azione della carta appena acquistata, oppure la scarterà senza effetti.

Se nessun giocatore vuole partecipare all'asta, l'azione indicata verrà perduta e la carta sarà semplicemente scartata.

## Migrazione Gratuita

Oltre alle azioni utilizzabili giocando le carte Wildlife, durante il suo turno un giocatore riceve anche **un'azione aggiuntiva e gratuita di Migrazione**. Verranno applicate le normali regole sulla Migrazione, e quel giocatore dovrà avere l'Adattamento adeguato al tipo di terreno in cui decide di entrare.



Questa azione aggiuntiva potrà essere fatta prima, durante oppure dopo le azioni delle carte Wildlife.

## Scambio di Segnalini Cibo

- Se si **sposta indietro di uno spazio** sul Tracciato del Successo, un giocatore riceve **3 segnalini Cibo** dalla riserva comune. Il giocatore potrà muovere indietro di un massimo di due spazi, ma ha questa possibilità solo quando vince l'offerta di una carta e **non possiede più Cibo** per pagare chi l'aveva messa all'asta.
- Un giocatore può pagare **3 segnalini Cibo** alla riserva comune e **spostarsi in avanti di uno spazio** sul Tracciato del Successo. Questa mossa può essere fatta quante volte si vuole, ma solo durante il proprio turno.

## Usare le Carte Abilità

Nel proprio turno, un giocatore può scegliere di usare una o più delle sue carte Abilità – tranne per difendersi, perché in questo caso dovrà usare le sue carte Abilità durante il turno di un avversario. Se durante un'asta il giocatore vince una carta Freccia che lo costringe a scegliere subito una carta Abilità, dovrà attendere il suo turno prima di poterla usare (tranne in difesa, che dovrà essere usata subito).

## Pescare le Carte Wildlife

Tutte le carte Wildlife giocate sono piazzate nel mazzo degli scarti. Al termine del suo turno, un giocatore dovrà ripescare un numero di carte sufficiente a riportare la sua mano a 10 carte. **Se il mazzo delle pescate è terminato**, gli scarti saranno rimescolati in modo da riformare un nuovo mazzo delle pescate.





**Esempio:** se in una Regione più giocatori sono alla pari per la condizione di Primo Posto, allora riceveranno tutti i punti dati dalla condizione di Secondo Posto. Se i giocatori sono alla pari per la condizione di Secondo Posto, allora riceveranno tutti i punti dati dalla condizione di Terzo Posto. Se i giocatori sono alla pari per la condizione di Terzo Posto, allora nessuno riceverà punti.

### PUNTI DATI DAL BRANCO

Le Creature che sono connesse tra di loro in orizzontale e in verticale, formano un **Branco**. Un Branco può estendersi in più Regioni. Nella figura a destra, il giocatore arancio possiede un Branco di 4 Creature, il giocatore verde chiaro ne ha uno di 3 Creature, e il marrone possiede due Branchi di 1 Creatura ognuno. I punteggi sono i seguenti:



- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| - 1° Branco più grande | <b>10 punti Successo</b> |
| - 2° Branco più grande | <b>7 punti Successo</b>  |
| - 3° Branco più grande | <b>5 punti Successo</b>  |
| - 4° Branco più grande | <b>3 punti Successo</b>  |
| - 5° Branco più grande | <b>1 punto Successo</b>  |

Se più giocatori sono alla pari, essi riceveranno i punti per la condizione successiva.

Un giocatore può totalizzare punti da Branchi diversi. Se possiede Branchi di uguale dimensione e nessun avversario possiede Branchi della stessa dimensione, allora il vincitore riceverà i **punti pieni per ogni suo Branco alla pari**.

### PUNTI DATI DAGLI ADATTAMENTI

Il giocatore che possiede più tessere Adattamento – **incluse** quelle coperte da altre tessere Adattamento – riceverà **4 punti Successo**. Il giocatore al secondo posto riceverà **2 punti Successo**. I giocatori alla pari per il primo posto, riceveranno 2 punti Successo ognuno; quelli alla pari per il secondo posto non riceveranno nulla.

### PUNTI DATI DALLE ABILITA'

Il giocatore che possiede il maggior numero di carte Abilità, riceve **4 punti Successo**. Il giocatore al secondo posto riceve invece **2 punti Successo**. I giocatori alla pari per il primo posto riceveranno 2 punti Successo ognuno; quelli alla pari per il secondo posto non riceveranno nulla.

### PUNTI DATI DAI SEGNALINI CIBO

Il giocatore che possiede il maggior numero di segnalini Cibo riceve **4 punti Successo**. Il giocatore al secondo posto riceve invece **2 punti Successo**. I giocatori alla pari per il primo posto riceveranno 2 punti Successo ognuno; quelli alla pari per il secondo posto non riceveranno nulla.

## Fine della Partita

La partita termina in uno dei due seguenti modi:

- Dalla Tabella dei Punteggi Minori viene preso l'undicesimo segnalino Regione, e piazzato in una Regione, oppure
- un giocatore piazza la sua ultima Creatura, dal proprio supporto in uno spazio della mappa.

In entrambe i casi, il turno del giocatore attivo termina come al solito, che poi sarà seguito da un ultimo calcolo dei Punteggi Maggiori. A questo punto la partita ha termine. Il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di punti Successo, sarà il vincitore. Alla fine del gioco, gli eventuali segnalini Cibo non utilizzati non avranno alcun valore.

### **Regole Aggiuntive per 2 Giocatori**

- Rimuovete dal gioco una carta Abilità di ogni tipo ("Cibo", "Intelligenza", "Mobilità", "Difesa").
- I giocatori non sono limitati a possedere due carte Abilità di uno stesso tipo.
- Le aste procedono come al solito, ma tuttavia il vincitore dovrà pagare un minimo di 3 segnalini Cibo.
- La partita termina solo quando un giocatore avrà piazzato la sua ultima Creatura sulla mappa. Alla fine, verrà comunque fatto il calcolo dei Punteggi Maggiori.

### **Varianti**

**Carte Abilità:** i giocatori possono prendere quante carte Abilità desiderano. Inoltre, durante la preparazione della partita, ogni giocatore riceve 9 carte Wildlife a caso e 1 carta Freccia, in modo che ognuno abbia almeno una carta Abilità già dal primo turno.

**Asta:** quando viene messa all'asta una carta Terreno, nelle Regioni in cui normalmente può fare una Migrazione, il vincitore delle offerte potrà scegliere anche l'azione "Espansione".

**Tabelle delle Creature / Primo Giocatore:** durante la preparazione, come supporto iniziale, ogni giocatore riceve 12 segnalini Cibo. Poi, i giocatori prendono parte a più aste per il diritto di scegliere il tipo di Creatura con cui giocare. Il vincitore della prima asta sceglierà per primo, e pagherà alla banca il numero di segnalini Cibo offerti. Il vincitore della seconda asta sceglierà per secondo e pagherà alla banca il numero di segnalini Cibo offerti, e così per tutti i giocatori. A questo punto i giocatori prenderanno posto intorno al tavolo, in ordine da sinistra a destra, secondo la posizione che hanno acquisito vincendo le aste. Il giocatore che possiede le Creature più vecchie inizierà la partita.

**Primo Giocatore a Rotazione:** dopo ogni **round** (cioè quando tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno), il Primo Giocatore può cambiare. Il Primo Giocatore di ogni round sarà quello che all'inizio del nuovo round avrà il minor numero di punti Successo. Se c'è un pareggio, la carica di Primo Giocatore passerà al giocatore che si incontrerà scorrendo tutti quelli alla pari, sempre in senso orario. Adesso, il segnalino viola dei Punteggi servirà per due scopi: come aiuto nel calcolo dei Punteggi Maggiori, e per indicare il Primo Giocatore del round.

Dopo che il Primo Giocatore avrà eseguito il suo turno, la partita proseguirà in senso orario come al solito.

**Esempio di un Turno di Gioco**

Il giocatore arancio possiede l'abilità "Intelligenza", e può giocare 4 carte Wildlife ogni turno.



Prima del Turno



Carte Giocate



Dopo il Turno



Il giocatore arancio eseguirà le azioni seguenti:

1. Adattamento nella Foresta – migliora da Migrazione ad Espansione.
2. Espansione di 2 Creature nella Foresta.
3. Migrazione: una Creatura migra nella Foresta.
4. Il giocatore arancio ha riempito l'ultimo spazio della Foresta più piccola. Egli piazza un segnalino Regione nella Foresta e fa avanzare il suo segnalino del Successo di 3-5 spazi.
5. Asta: il giocatore mette all'asta una carta "Ruota".

**Esempio di Calcolo dei Punteggi Maggiori**

Regione/Branco	Punti per Giocatore			
	Arancio	Verde	Blu	Marrone
Acqua Grande	-	-	4	-
Acqua Piccola	-	-	-	-
Pianura Grande	2	3	-	-
Pianura Piccola	3	1	-	1
Savana Grande	3	2	-	-
Savana Piccola	3	1	-	1
Foresta Grande	2	2	2	-
Foresta Piccola	1	3	1	-
Montagna Grande	-	2	-	3
Montagna Piccola	-	-	-	4
Deserto Grande	-	-	4	-
Deserto Piccolo	-	-	2	3
Branco più grande	-	7	7	-
2° Branco più grande	-	-	-	-
3° Branco più grande	-	-	-	5
4° Branco più grande	3 + 3	-	-	-
5° Branco più grande	-	-	-	-
<b>TOTALE</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>17</b>



Punti	Monopolio	1° posto	2° posto	3° posto	4° posto	5° posto
Regioni	5 / 4	3	2	1	-	-
Branchi	-	10	7	5	3	1

**CHIARIMENTI DELL'ESEMPIO:**

**Acqua Grande:** il blu è da solo e riceve un piccolo Monopolio (= 4 punti Successo).

**Pianura Piccola:** il verde e il marrone sono alla pari al secondo posto – ricevono i punti come terzo posto.

**Savana Grande:** il marrone e il blu sono alla pari al terzo posto - ricevono i punti come quarto posto.

**Foresta Grande:** l'arancio, il verde e il blu sono alla pari al primo posto – ricevono i punti come secondo posto.

**Branco più Grande:** il verde e il blu sono alla pari per il Branco più grosso, perché hanno 11 Creature a testa. Ricevono i punti come secondo posto. Il marrone possiede il terzo Branco più grande, con 9 Creature. L'arancio ha due Branchi separati (quarto posto), e riceve tre punti per ogni Branco. Nessun altro Branco viene

calcolato. Se un altro giocatore avesse pareggiato con l'arancio per il quarto posto, tutti e tre i Branchi avrebbero ricevuto 1 punto ognuno.

## Traduzione delle Carte Abilità

<b>AGGRESSION (1)</b> <i>(Aggressività)</i>	Piazzate una delle vostre Creature in uno spazio di una Regione dove possedete l'adattamento "Attacco". Se una Creatura avversaria sta occupando questo spazio, potete rimuoverla dal gioco. Per eseguire questa azione, la regione non deve essere completamente occupata.
<b>DEFENCE (2)</b> <i>Difesa</i>	Avete una grande agilità e resistenza agli attacchi. In ogni turno dei vostri avversari, potete bloccare 1 Attacco, 1 Aggressione oppure 1 Mobilità che colpisce una delle vostre Creature. L'attaccante perderà la sua azione.
<b>FOOD (5)</b> <i>Cibo</i>	Avete un sesto senso nel trovare il cibo. All'inizio di ogni turno, guadagnate 2 punti Successo.
<b>INTELLIGENCE (4)</b> <i>Intelligenza</i>	Avete un'intelligenza superiore. Durante ogni turno, potete giocare una carta in più.
<b>MOBILITY (3)</b> <i>(Mobilitazione)</i>	Siete molto veloce. Spostate una delle vostre Creature sulla mappa in uno spazio qualsiasi. Se questo spazio è già occupato da una Creatura avversaria, le due si scambieranno di posto. Solo alla vostra Creature è richiesto di avere l'adattamento necessario al nuovo spazio. Se la Creatura avversaria si viene a trovare in una Regione in cui non può fare nessuna azione, questa potrà esser usata nei punteggi, ma non potrà fare una Migrazione fino a che non sarà migliorata.

## Traduzione delle Carte Testo

<b>FAMINE (2)</b> <i>Carestia</i>	Una prolungata siccità ha causato una carestia sulla Terra. Tutti i giocatori, tranne voi, devono pagare 5 punti Cibo al supporto comune. Se un giocatore non possiede punti Cibo a sufficienza, la differenza dovrà essere pagata in punti Successo (1 punto Successo per ogni punto Cibo mancante).
<b>FOOD SURPLUS (3)</b> <i>Cibo in Abbondanza</i>	Ricevete 7 punti Cibo, e il giocatore con il numero minore di punti Successo riceverà 3 punti Cibo. Se siete voi il giocatore con il minor numero di punti Successo, allora ricevete 10 punti Cibo. Nelle partite con 2 giocatori, sempre e solo 7 punti Cibo.
<b>PLAGUE (2)</b> <i>Calamità</i>	Un virus attacca. Tutti i giocatori, tranne voi, devono rimuovere una loro Creatura a scelta dalla mappa. Inizierà dal giocatore alla vostra sinistra, e poi si proseguirà in senso orario. Queste Creature sono rimosse dal gioco.