

BIOSFERE

Giocatori: 2-6

Età: 12+

Durata: 30-90 min

Artaios, il Primo Padre, ebbe sei figli con sua moglie, Branwen, la Prima Madre. Essi crebbero per divenire Dei e guardiani della Biosfera. I fratelli si amavano molto. Erano di corporatura forte e intelligenti. Qualunque cosa tentassero di fare, riuscivano con facilità e senza errori. Quando i giovani Dei divennero adulti, Artaios e Branwen li invitarono a creare qualcosa di proprio da aggiungere alla loro Biosfera, in modo da arricchire il mondo e popolarlo. E così, gli Dei crearono sei specie molto diverse tra loro. Il tempo passò e le specie create degli Dei si moltiplicarono e si diffusero senza ritegno attraverso la Biosfera. E così avvenne che Artaios e Branwen ordinarono ai loro figli di portare ordine nel creato. Chiunque fosse stato il primo a portare la propria popolazione in equilibrio con l'ordine biologico sarebbe stato chiamato da lì in avanti "Signore della Creazione".

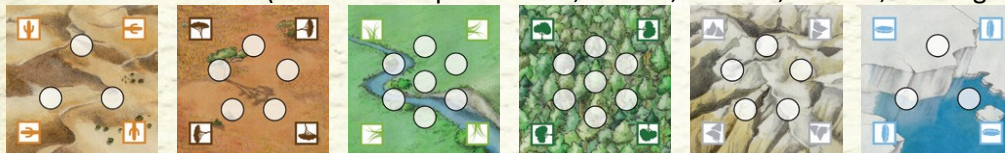
COMPONENTI DI GIOCO

- ◆ **300 Dadi** (50 di ciascuno dei sei colori) con i numeri da 1 a 5 ed una sesta faccia vuota



Ogni Giocatore rappresenta una Specie. Usiamo la parola "Specie" come termine ampio che indica tutte le Popolazioni controllate da un Giocatore. Il numero di Specie è uguale al numero massimo di Giocatori, cioè 6. Ogni Specie è composta da 50 diverse Popolazioni (Dadi). Queste sono inserite nella Biosfera dai Giocatori, con i numeri sui Dadi che simboleggiano l'Aspettativa di Vita di ogni Popolazione.

- ◆ **48 Tessere Ambiente** (8 di ciascun tipo: Deserto, Savana, Prateria, Foresta, Montagna e Artico)



La mappa di gioco della Biosfera è composta da varie Tessere Ambiente su cui collochi le tue Popolazioni. Il numero di Popolazioni che può essere collocata in una Tessera Ambiente è determinato dal numero di Spazi di Popolazione. Questi sono contrassegnati da cerchi bianchi e variano a seconda della Tessera Ambiente. Gli Ambienti che hanno buone condizioni di vita (come la Foresta - 7) hanno più Spazi Popolazione di quelli inabitabili (come il Deserto - 3). Le Tessere Ambiente hanno un effetto diretto sull'Aspettativa di Vita delle Popolazioni collocate lì.

- ◆ **1 Ruota della Vita**



Questo disco è utilizzato per rappresentare l'Aspettativa di Vita delle varie Popolazioni. Ti dice quali Popolazioni moriranno in questo turno, così come il numero (faccia del Dado) delle nuove Popolazioni inserite. Ogni turno, l'anello interno del disco avanza di 1 sezione in senso antiorario (cioè, nella direzione della freccia).

- ◆ **1 Plancia delle Carte Speciali**



I bonus rappresentati su questa plancia sono accessibili a tutti i Giocatori in qualsiasi momento, purché siano soddisfatti i requisiti necessari (diversamente dalle Carte Evoluzione, che non sono disponibili per tutti). I bonus includono i quattro estremi evolutivi di "specifico" e "generico", nonché "grande" e "piccolo", e bonus per lo sviluppo in ciascuno dei sei diversi Ambienti. Il bordo della plancia contiene la Barra degli Spareggi, dove i Giocatori possono far avanzare i propri segnalini spendendo Punti Evoluzione.

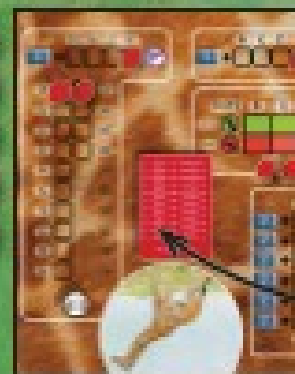
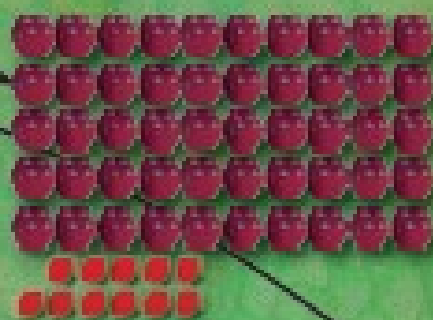
1. In base al numero di Giocatori, prepara la mappa di gioco con un diverso numero di Tessere Ambiente. Questi elementi vengono posizionati casualmente sul tavolo in modo che siano facilmente accessibili a tutti i Giocatori, per creare un'unica grande area connessa. (vedi pagina 12).

- **2 Giocatori:** 16 Tessere Ambiente (3×Montagna, 3×Prateria, 3×Savana, 2×Artico, 3×Foresta e 2×Deserto)
- **3 Giocatori:** 24 Tessere Ambiente (4×Montagna, 5×Prateria, 4×Savana, 3×Artico, 5×Foresta e 3×Deserto)
- **4 Giocatori:** 32 Tessere Ambiente (5×Montagna, 6×Prateria, 5×Savana, 5×Artico, 6×Foresta e 5×Deserto)
- **5 Giocatori:** 40 Tessere Ambiente (7×Montagna, 7×Prateria, 7×Savana, 6×Artico, 7×Foresta e 6×Deserto)
- **6 Giocatori:** tutte le 48 Tessere Ambiente

ESEMPIO DI SETUP PER 3 GIOCATORI



2. Ogni Giocatore sceglie un colore e prende tutti i 50 Dadi di questo colore. I Dadi dei colori non utilizzati vengono rimossi.



9. Posiziona la Plancia delle Carte Speciali accessibile a tutti. Metti un segnalino di ciascun Giocatore sulla Barra degli Spareggi. Il Giocatore alla destra del Primo Giocatore posiziona il suo segnalino nello spazio riportante il numero dei giocatori. Il suo vicino di destra mette quindi il suo segnalino nello spazio successivo, e così via fino al Primo Giocatore.

8. Scegli casualmente il Primo Giocatore (nell'esempio: il rosso). Prendi il segnalino viola del Primo Giocatore e posizionalo di fronte a lui.

FOR 3 PLAYERS)

3. Ogni Giocatore prende la Plancia del Giocatore del proprio colore e la posizione di fronte a sé. Le Plance non utilizzate vengono rimosse dal gioco.

4. Ogni Giocatore prende 25 segnalini del colore scelto. 11 di questi sono posizionati all'inizio delle tracce sulla Plancia del Giocatore, 2 sono posizionati sulle tracce della Scala Evolutiva. I segnalini dei colori non utilizzati vengono rimossi dal gioco.

5. Separa le Carte in base ai colori del dorso. Mischia i due mazzi di Carte verdi (Carte Evoluzione), quindi disponi 1 fila scoperta di 5 carte per ciascun mazzo. Metti le rimanenti Carte coperte a inizio fila a formare le due pile di pesca.

6. Dividi le Carte Obiettivo in base al colore dello sfondo per creare sette mazzi. Mischia tutti i mazzi separatamente e pesca 1 carta da ogni mazzo. Posizionale scoperte al centro del tavolo, in modo che tutti i Giocatori possano vederle facilmente. Le carte rimanenti non sono necessarie durante il gioco e vengono rimosse.

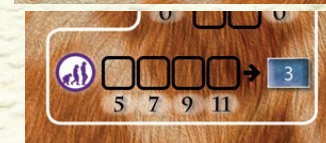
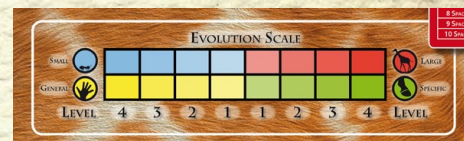
7. Prepara la Ruota della Vita impostandola sulla combinazione 5/5.

◆ 6 Pance Giocatori (una per ogni colore)



Queste pance mostrano lo stato di evoluzione di una Specie.

- **tracce della Scala Evolutiva:** per acquisire nuove abilità per le loro Specie, i giocatori devono evolversi. Questo succede sulla Scala Evolutiva. Usando i due segnalini, i giocatori evolvono le loro Specie nelle aree "specifico" e "generico", nonché "grande" e "piccolo". L'evoluzione richiede una certa quantità di Punti Evoluzione. Quanto più è rapida l'evoluzione, tanti più Punti Evoluzione sono necessari. L'evoluzione è tracciata dagli spazi da 1 a 4. È anche possibile deevolvere la Specie facendo passi nella direzione opposta.
- **tracce delle Aspettative di Vita:** in ciascuna di queste sei tracce, un segnalino mostra l'Aspettativa di Vita di questa Specie nel rispettivo Ambiente. L'Aspettativa di Vita va da 1 a 5. Se l'Aspettativa di Vita di una Specie cambia (ad esempio giocando una Carta Evoluzione), il Giocatore deve immediatamente spostare il segnalino sul nuovo valore. Se questo porta ad un'Aspettativa di Vita superiore a 5, il segnalino rimane a 5 ed il Giocatore si sposta di 2 spazi in avanti sulla Barra degli Spareggi.
- **traccia della Riproduzione:** questa traccia mostra quante nuove Popolazioni di questa Specie vengono create per turno, cioè quanti nuovi Dadi un Giocatore può mettere nella Biosfera. Il valore iniziale è 3. Durante una partita, questo valore può essere innalzato fino a 6. Se alcuni eventi fanno andare il valore oltre 6, il segnalino rimane a 6 ed il Giocatore si sposta invece di 3 spazi in avanti sulla Barra degli Spareggi.
- **traccia del Movimento:** questa traccia mostra quanti movimenti sono disponibili per le Popolazioni di un Giocatore. Il valore iniziale è 1. Durante una partita, questo valore può essere innalzato fino a 4. Se qualche evento fa sì che il valore superi il 4, il segnalino rimane a 4 ed il Giocatore si sposta invece di 3 spazi avanti sulla Barra degli Spareggi.
- **traccia dell'Evoluzione:** i Punti Evoluzione sono la valuta per tutti gli spostamenti lungo la Scala Evolutiva, la Barra degli Spareggi e l'acquisto di Carte Evoluzione. Ogni Giocatore guadagna 5 Punti Evoluzione per turno, che può spendere immediatamente o risparmiare per i turni successivi. Questo valore può essere portato ad un massimo di 11. Se alcuni eventi fanno andare il valore oltre l'11, il segnalino rimane a 11 e il Giocatore si sposta invece di 3 spazi in avanti sulla Barra degli Spareggi.
- **Contatore dei Punti Evoluzione:** i Giocatori registrano l'ammontare attuale dei loro Punti Evoluzione per mezzo di questi due segnalini. Uno dei segnalini rappresenta la cifra dell'unità, l'altro la cifra delle decine. Poiché i Giocatori raramente accumulano più di 30 Punti Evoluzione, abbiamo disattivato gli spazi con i numeri più alti.

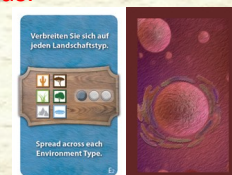
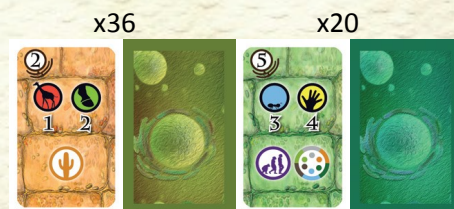


◆ 150 segnalini (25 per ogni colore)



◆ 80 Carte

- **56 Carte Evoluzione:** i Giocatori possono acquistare queste Carte spendendo Punti Evoluzione. Le Carte cambiano le abilità della Specie di un Giocatore. Il piccolo numero nell'angolo in alto a sinistra rappresenta il costo in Punti Evoluzione che deve essere speso per prendere quella carta nella tua mano. La prima riga in alto indica i requisiti relativi alla dimensione e alla specializzazione che devono essere esattamente soddisfatti per giocare quella Carta. La seconda riga di ogni carta mostra il suo effetto su una Specie influenzano una o più abilità. **Importante: una volta che hai giocato una Carta e hai perso i requisiti richiesti (ad esempio perché ti sei spostato sulla Scala Evolutiva), puoi comunque mantenere la Carta e continuare a usare i suoi bonus.**
- **24 Carte Obiettivo:** queste Carte mostrano gli obiettivi che i Giocatori devono soddisfare per vincere la partita. Esistono sette diverse categorie. Solo una Carta Obiettivo per categoria viene utilizzata durante una partita.



◆ 1 Segnalino Primo Giocatore

Questo segnalino viola identifica il Giocatore che agisce per primo in ogni fase di un dato turno. Alla fine di ogni turno, viene passato al Giocatore successivo in senso orario.

SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

La sequenza del turno di gioco nella Biosfera è piuttosto semplice. Il gioco dura vari turni. Ogni singolo turno è composto da 8 fasi che vengono eseguite in successione:

1. Girare la Ruota della Vita e rimuovere le Popolazioni
2. Ottenere Punti Evoluzione
3. Spendere Punti Evoluzione e giocare 1 Carta Evoluzione
4. Movimento (spostare le Popolazioni già in gioco)
5. Riproduzione (posizionare nuovi Dadi nelle Tessere Ambiente)
6. Riempimento delle Tessere Ambiente
7. Controllare gli Obbiettivi
8. Cambiare il Primo Giocatore e rimpiazzare le Carte Evoluzione

Il Primo Giocatore inizia il turno ed esegue le sue azioni per primo in qualsiasi fase. Seguono gli altri Giocatori in senso orario, fino a quando tutti hanno agito durante quella fase. Il gioco passa quindi alla fase successiva. Un turno termina una volta che tutte e otto le fasi sono state giocate da tutti i Giocatori.

Il turno successivo ricomincia con la fase 1. Non appena un Giocatore ha completato almeno cinque Obbiettivi nella fase 7, il gioco termina.

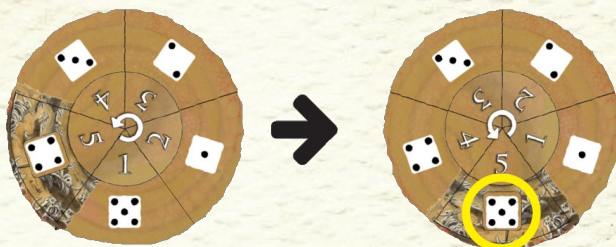
1. GIRARE LA RUOTA DELLA VITA E RIMUOVERE LE POPOLAZIONI

Le vecchie Popolazioni si estinguono e vengono rimosse dalla mappa di gioco

Nota: se stai leggendo le regole per la prima volta, ti suggeriamo di saltare questa sezione e leggere prima le altre, fino alla sezione Riproduzione, quindi tornare qui.

In questa fase, la Ruota della Vita viene girata in senso antiorario (cioè nella direzione indicata dalla freccia) di 1 spazio. L'anello esterno del disco mostra le facce dei Dadi da 1 a 5 (vedere l'illustrazione). Lo spostamento della Ruota della Vita fa sì che una delle 5 facce dei Dadi sia circondato dall'illustrazione del "cimitero degli elefanti". La faccia in questo spazio indica il tipo di Popolazioni che si estingueranno in questo turno. Tutti i Dadi nella Biosfera che mostrano la faccia corrispondente devono essere tolti dalla mappa e rimessi nella riserva.

Esempio: La Ruota della Vita è avanzata di 1 spazio e ora mostra la faccia "5" in corrispondenza del cimitero degli elefanti. Tutti i giocatori rimuovono tutti i loro Dadi che mostrano la faccia "5" dalla mappa e li rimettono nella loro riserva. Al termine di questa fase, nessun Dado con la faccia "5" può rimanere nella Biosfera.



Nota: all'inizio della fase 1 del primo turno, impostare il disco su 5/5.

2. OTTENERE PUNTI EVOLUZIONE

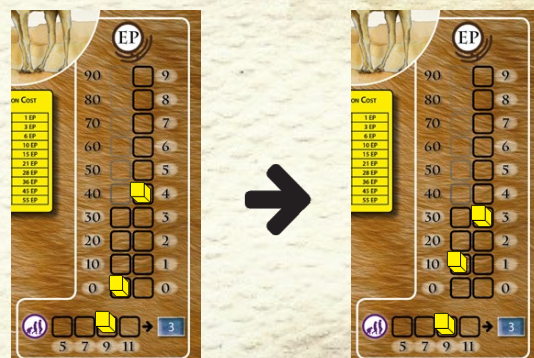
I Giocatori guadagnano Punti Evoluzione durante questa fase

I Punti Evoluzione sono la valuta del gioco. I Giocatori possono usarli per spostarsi lungo la Scala Evolutiva e la Barra degli Spareggi, oltre che per acquistare Carte Evoluzione.

Ogni Giocatore guadagna tanti Punti Evoluzione quanto riportato sulla traccia dell'Evolutione della propria Plancia del Giocatore. Di solito, ogni Giocatore guadagna 5 Punti Evoluzione per turno. Questi vengono immediatamente segnati sul Contatore dei Punti Evoluzione.

Esempio: il segnalino di Alex sulla traccia dell'Evolutione è a "9". Ciò significa che guadagna 9 Punti Evoluzione in questo turno. Dal momento che ha 4 Punti Evoluzione rimasti dal suo ultimo turno, sposta i segnalini sul suo Contatore dei Punti Evoluzione su "13" (4 + 9).

I giocatori possono anche eseguire questa fase contemporaneamente.



3. SPENDERE PUNTI EVOLUZIONE E GIOCARE 1 CARTA EVOLUZIONE

Durante questa fase, i Giocatori evolvono le loro Specie sulla Scala Evolutiva e acquistano Carte Evoluzione.

Giocare Carte Evoluzione aumenta le possibilità di sopravvivenza delle Popolazioni.

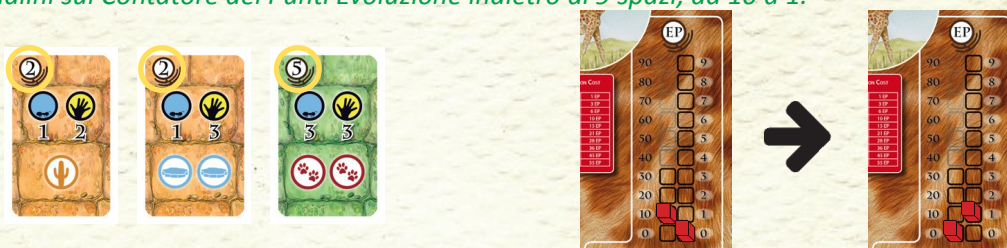
Il Primo Giocatore inizia e compie le sue azioni. Quindi il giocatore successivo fa lo stesso. Ci sono cinque azioni tra cui scegliere:

1. Acquistare Carte Evoluzione
2. Spostarsi lungo la Scala Evolutiva
3. Spostarsi lungo la Barra degli Spareggi
4. Giocare 1 Carta Evoluzione
5. Passare

Acquistare Carte Evoluzione

Ogni Giocatore può acquistare tutte le Carte scoperte che vuole purché possa pagarne il costo. Ogni Carta della riga 1 costa 2 Punti Evoluzione, ogni Carta della riga 2 costa 5 Punti Evoluzione. Il costo è anche indicato nell'angolo in alto a sinistra di ogni Carta. Le Carte appena acquistate vanno nella mano del Giocatore. La posizione dei segnalini del Contatore dei Punti Evoluzione del giocatore è ridotta del costo di acquisto delle Carte.

Esempio: Birgit sceglie le Carte "Piccolo 1 / Generico 2" e "Piccolo 1 / Generico 3" dalla riga 1, per un totale di 4 Punti Evoluzione. Dalla riga 2, sceglie anche "Piccolo 3 / Generico 3" a 5 Punti Evoluzione. Prende le tre Carte nella sua mano e muove i suoi segnalini sul Contatore dei Punti Evoluzione indietro di 9 spazi, da 10 a 1.



Le Carte scoperte per gli acquisti non vengono rimpiazzate fino alla fine del turno di ogni Giocatore. Per fare ciò, spostare tutte le Carte rimanenti a destra per chiudere eventuali spazi vuoti, quindi riempire gli spazi vuoti con le Carte del rispettivo mazzo di pesca (vedi figura).



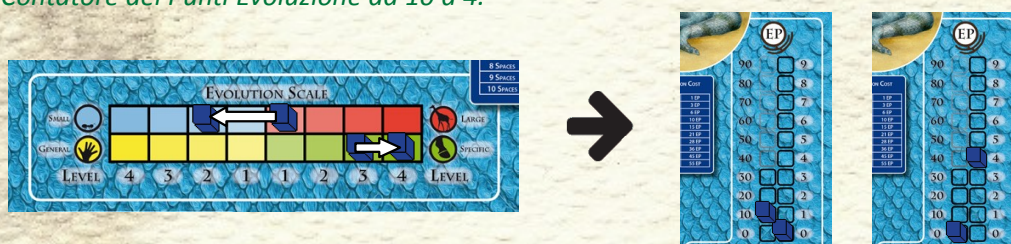
Le Carte nella riga 1 danno ad un Giocatore un bonus di Aspettativa di Vita in uno o due Tessere Ambiente, a seconda della carta. Le Carte nella riga 2 danno al Giocatore (a seconda della Carta) un bonus per la Riproduzione, il Movimento, l'Evoluzione o l'Aspettativa di Vita in una Tessera Ambiente a scelta.

Spostarsi lungo la Scala Evolutiva

Un Giocatore può muoversi di quanti spazi vuole lungo la Scala Evolutiva in base a quanto è in grado di pagare in Punti Evoluzione. I Giocatori possono muoversi a volontà in entrambe le direzioni sui due tracciati. Il totale degli spazi percorsi su entrambi i tracciati determinano il costo finale in Punti Esperienza. Abbiamo elencato questi costi sulla Plancia del Giocatore (vedi illustrazione). Il principio base è che il costo aumenta in modo esponenziale con il numero di spazi percorsi.

EVOLUTION COST	
1 SPACE	1 EP
2 SPACES	3 EP
3 SPACES	6 EP
4 SPACES	10 EP
5 SPACES	15 EP
6 SPACES	21 EP
7 SPACES	28 EP
8 SPACES	36 EP
9 SPACES	45 EP
10 SPACES	55 EP

Esempio: Philipp vuole passare da "Grande 1" a "Piccolo 2" sulla traccia superiore. Muove il suo segnalino nella posizione "Piccolo 2". Inoltre, sposta il suo segnalino sulla traccia inferiore da "Specifico 3" di 1 spazio a "Specifico 4". In totale, Philipp ha evoluto la sua Specie di 3 spazi durante questo turno, per un costo totale di 6 Punti Evoluzione. Muove i segnalini del suo Contatore dei Punti Evoluzione da 10 a 4.



Ogni volta che un Giocatore raggiunge il valore di "4" su entrambe le tracce simultaneamente, può immediatamente piazzare uno dei suoi segnalini sul rispettivo spazio della Plancia delle Carte Speciali per ottenere il bonus elencato lì.

Importante: per piazzare un segnalino sulla Plancia delle Carte Speciali, un Giocatore deve terminare il suo movimento su quegli spazi della Scala Evoluzione, senza possibilità di farne altri in questo turno.

C'è un totale di quattro diverse combinazioni:

→ "Piccolo 4 / Generico 4"

→ "Grande 4 / Specifico 4"

→ "Piccolo 4 / Specifico 4"

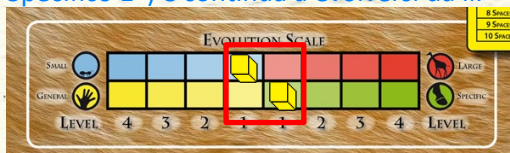
→ "Grande 4 / Generico 4"

Ogni Giocatore può ottenere ognuno di questi bonus solo una volta per partita, vale a dire, può mettere un segnalino su uno spazio sulla Plancia delle Carte Speciali solo una volta. Se un Giocatore raggiunge una di queste combinazioni una seconda volta durante il gioco (ed il suo segnalino si trova già in quello specifico spazio della Plancia delle Carte Speciali), non ottiene nuovamente il bonus elencato.

Esempio: in questo turno, Alex muove di 2 spazi, da "Piccolo 2" a "Piccolo 4". Poiché il suo secondo segnalino è già su "Generico 4", termina il movimento di questo turno sulla Scala Evolutiva. Ora piazza uno dei suoi segnalini nello spazio "Piccolo 4 / Generico 4" e decide di spostare il suo segnalino sulla traccia della Riproduzione di 1 spazio a destra (da 3 a 4). Se vuole può ancora comprare Carte Evoluzione o spostarsi lungo la Barra degli Spareggi.



Nota: all'inizio del gioco, ogni Giocatore, all'inizio del proprio turno, mette i propri segnalini su una combinazione 1/1 a propria scelta (ad esempio "Piccolo 1 / Specifico 1") e continua a evolversi da lì.

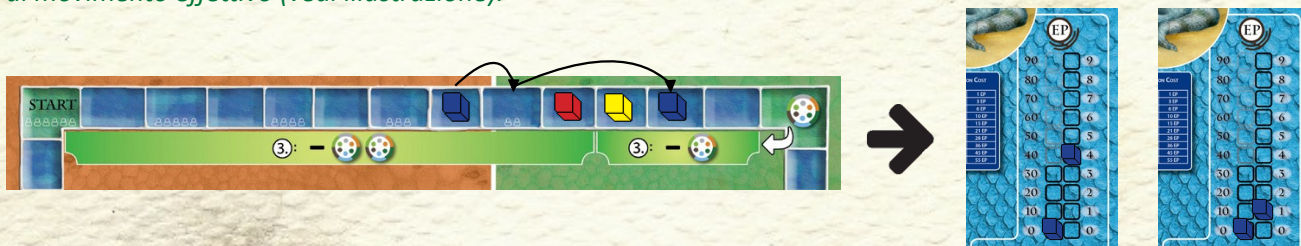


Spostarsi lungo la Barra degli Spareggi

Un Giocatore può muoversi di quanti spazi vuole lungo la Barra degli Spareggi in base a quanto è in grado di pagare in Punti Evoluzione. Abbiamo elencato il costo sulla Plancia del Giocatore. Il principio base è che il costo aumenta in modo esponenziale per numero di spazi percorsi. Gli spazi occupati da altri Giocatori vengono saltati e non contano per il computo del costo totale.

Nota: i costi per il movimento lungo la Scala Evolutiva e sulla Barra degli Spareggi sono calcolati separatamente.

Esempio: Dopo essersi spostato di 3 spazi sulla Scala Evolutiva in questo turno, Philipp decide di spostarsi anche di 2 spazi sulla Barra degli Spareggi. Questo gli costa 3 Punti Evoluzione. Pertanto, muove i suoi segnalini sul Contatore dei Punti Evoluzione da 4 a 1. Mentre si muove, salta a costo zero i segnalini di Birgit (rosso) e di Alex (giallo), così da percorrere 4 spazi di movimento effettivo (vedi illustrazione).



Ogni volta che un Giocatore raggiunge o oltrepassa una delle caselle d'angolo verdi, ottiene immediatamente il bonus rappresentato (+1 Aspettativa di Vita a scelta / +1 Riproduzione o Movimento o Evoluzione / +1 Aspettativa di Vita a scelta più +1 Riproduzione, Movimento o Evoluzione).

Una volta che un Giocatore raggiunge o oltrepassa per primo il primo angolo, la seguente regola si applica da quel momento in poi: se un Giocatore di turno ha il suo segnalino su uno degli spazi in corrispondenza dalle due sezioni verdi della Barra degli Spareggi alla fine della fase 3 (dopo aver giocato una Carta Evoluzione), deve ridurre per una sola volta l'Aspettativa di Vita di 2 punti sulle tracce se si trova nella prima sezione, o di 1 punto se si trova nella seconda sezione. Se questo fa sì che il segnalino in una traccia si sposti al di sotto del valore iniziale (il segnalino può scendere massimo di uno spazio sotto il valore iniziale!), questa Specie diventa incapace di riprodursi in quell'Ambiente. Il segnalino sarà quindi posto sul simbolo di questo Ambiente. Fino a quando il giocatore non riceve un altro bonus per questa Ambiente, non può collocare nuove Popolazioni nelle Tessera Ambiente di quel tipo durante le fasi 5 o 6, ma può comunque spostare le Popolazioni all'interno o attraverso quelle Tessera Ambiente durante la fase 4.



Prima sezione Seconda sezione

Esempio: come nell'illustrazione a sinistra, il Giocatore rosso dovrebbe ridurre l'Aspettativa di Vita in 2 Ambienti per un totale di 2 punti. Il Giocatore rosso non perde ulteriori punti nelle tracce dell'Aspettativa di Vita se si trova ancora in questa sezione nei turni successivi.



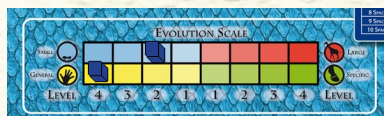
Giocare 1 Carta Evoluzione

Alla fine della fase 3, ogni Giocatore può giocare esattamente 1 Carta Evoluzione dalla propria mano, purché sia in grado di soddisfare esattamente i requisiti indicati sulla Carta. Ci sono due valori su ogni Carta. Per giocare una Carta, un giocatore deve avere i suoi segnalini sulle tracce della Scala Evolutiva esattamente sui valori indicati. In questo caso, il Giocatore posiziona la Carta di fronte a sé e raccoglie i bonus elencati sulla Carta.

Esempio: Birgit vuole giocare la Carta "Piccolo 3 / Generico 4" (Bonus: +1 Evoluzione e +1 su una traccia dell'Aspettativa di Vita a sua scelta). I segnalini di Birgit sono esattamente nelle posizioni necessarie sulle tracce della Scala Evolutiva. Mette la Carta di fronte a sé e muove il suo segnalino sulla traccia dell'Evoluzione di una posizione a destra (9 > 11). Per quanto riguarda la traccia dell'Aspettativa di Vita, sceglie di aggiungere 1 punto nelle Montagne (3 > 4).



Esempio: Philipp vuole giocare la Carta "Piccolo 2 / Generico 2". Tuttavia, le posizioni dei suoi segnalini sulle tracce della Scala Evolutiva sono nelle posizioni "Piccolo 2 / Generico 4". Dal momento che non soddisfa i requisiti indicati, non può giocare questa Carta Evoluzione in questo turno.



Nota: poiché c'è solo 1 Carta Evoluzione per ogni combinazione della Scala Evolutiva, un Giocatore non può giocare più di 1 Carta per turno. I Giocatori che si spostano su una delle combinazioni "4/4" durante il proprio turno non possono giocare nessuna Carta Evoluzione, poiché non ci sono Carte associate a queste quattro combinazioni.

Passare

Un Giocatore che non può o non vuole eseguire un'azione deve passare. Il gioco procede con il Giocatore successivo.

4. MOVIMENTO (spostare le Popolazioni già in gioco)

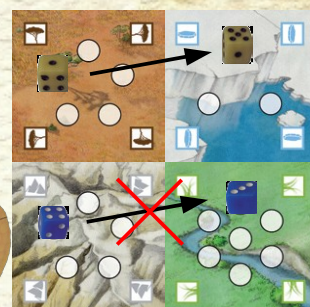
Una possibilità di entrare in nuove Tessere Ambiente sulla mappa

Questa fase consente ai Giocatori di far muovere le Popolazioni già in gioco verso Tessere Ambiente adiacenti. Ogni Giocatore ha un movimento di base di 1. Ciò significa che ogni Giocatore può spostare 1 Popolazione (1 Dado) di 1 Tessera Ambiente, sia verticalmente che orizzontalmente. Poiché il cambiamento delle condizioni di vita fa spendere energia, il Giocatore deve ridurre l'Aspettativa di Vita della Popolazione spostata di 1 (riducendo di 1 numero la faccia del Dado nella direzione del cimitero degli elefanti). Se questa dovesse essere la faccia attualmente associata al cimitero degli elefanti, il Dado viene rimosso dalla mappa. Se il Dado mostra un "1", diventa "5".

Nota: il movimento può far sì che una Popolazione abbia un'Aspettativa di Vita più lunga di quella possibile in base alla Plancia del Giocatore.

Esempio: Alex vuole spostare di 1 Tessera Ambiente la sua Popolazione "1" dalla Savana all'Artico orizzontalmente adiacente. Mette il suo Dado su uno degli Spazi Popolazione vuoti nell'Artico e riduce il valore sulla sua faccia di 1 (da "1" a "5").

Esempio: Philipp vuole spostare 1 Popolazione con la faccia del Dado "4" in una Tessera Ambiente adiacente. Per fare ciò, ha bisogno di ridurre il valore sulla faccia del Dado di 1, da "4" a "3". Dato che il "3" è associato al cimitero degli elefanti in questo turno, la Popolazione si estingue subito dopo la migrazione.



Nota: potrebbe essere utile che le Popolazioni muoiano a causa della migrazione, per creare spazio per nuove Popolazioni (consultare Riempire le Tessere Ambiente).

La traccia del Movimento può essere aumentata fino ad un massimo di "4".

Un Giocatore che ha, per esempio, un valore di "3" sulla traccia del Movimento può:

→ Spostare 1 Popolazione per 3 Tessere Ambiente (sia orizzontalmente che verticalmente). È possibile spostarsi attraverso le Tessere Ambiente che sono completamente popolate, purché ci sia ancora uno Spazio Popolazione vuoto sulla Tessera Ambiente di destinazione.

→ Spostare 1 Popolazione di 2 Tessere Ambiente e muovere un'altra Popolazione di 1 Tessera Ambiente.

→ Spostare 3 Popolazioni di 1 Tessera Ambiente ciascuna.

Ogni Popolazione che è stata spostata riduce il numero sulla faccia del Dado di 1 a prescindere di quante Tessere Ambiente si sia effettivamente spostata.

Nota: salta questa fase durante il primo turno di gioco, poiché non ci sono ancora Popolazioni nella Biosfera.

Importante: se un Giocatore detiene la maggioranza in almeno due Tessere Ambiente uguali alla fine di questa fase, posiziona uno dei suoi segnalini nello spazio corrispondente sulla Plancia delle Carte Speciali e aggiunge il bonus elencato lì. Ogni giocatore può ottenere questo bonus solo una volta per partita. Se un giocatore detiene la maggioranza su due Tessere Ambiente di questo stesso tipo di nuovo durante il gioco (cioè il suo segnalino occupa già quello spazio sulla Plancia delle Carte Speciali), non ottiene più quel bonus.

5. RIPRODUZIONE (posizionare nuovi Dadi sulle Tessere Ambiente)

Nuove Popolazioni nascono nella Biosfera.

Il numero di Popolazioni che un Giocatore può piazzare durante questa fase dipende dal valore corrente della traccia della Riproduzione. Inizia da "3" e può essere aumentato fino a un massimo di "6". Il Primo Giocatore inizia prendendo il numero appropriato di Dadi (da 3 a 6) dalla sua riserva.

Nuove Popolazioni possono essere collocate:

→ Su uno Spazio Popolazione vuoto di una Tessera Ambiente su cui il Giocatore è già presente;

→ Su uno Spazio Popolazione vuoto in una Tessera Ambiente orizzontalmente o verticalmente adiacente a una Tessera Ambiente in cui il Giocatore ha già posizionato Popolazioni.

Alex colloca una nuova Popolazione nella Savana. Questo è possibile perché ha già una Popolazione qui.



Poiché Alex ha già una delle sue Popolazioni nella Savana, può anche riprodursi nella Montagna adiacente o nel Deserto. Non può popolare l'Artico, poiché la riproduzione non è possibile lungo linee diagonali.



Esistono sei diversi tipi di Tessere Ambiente: con diverso numero di Spazi Popolazione:

→ Deserto e Artico: un massimo di 3 Spazi Popolazione

→ Montagna e Savana: un massimo di 5 Spazi Popolazione

→ Prateria e Foresta: un massimo di 7 Spazi Popolazione



3 Spazi Popolazione



5 Spazi Popolazione



7 Spazi Popolazione

Una Tessera Ambiente può contenere Popolazioni di un qualsiasi numero di Giocatori. La cosa importante nel movimento è che ci sia almeno 1 Popolazione lì o che ci sia almeno 1 Spazio Popolazione vuoto. Tutte le Popolazioni collocate durante questa fase vengono posizionate con la faccia vuota del Dado. Fino a quando il Giocatore non ha piazzato tutte le sue nuove Popolazioni, i Dadi non vengono girati sulla loro faccia corretta (vedi sotto).

Importante: una Popolazione non può essere messa in una Tessera Ambiente il cui unico vicino è una Tessera Ambiente che è stata popolata solo da Dadi con la faccia vuota (cioè Dadi che sono stati piazzati proprio in questo turno). Ciò serve a prevenire la "riproduzione a catena".



Una volta che tutte le nuove Popolazioni sono state piazzate, i Dadi vengono girati sulla loro faccia corretta, come determinato dall'Aspettativa di Vita della Popolazione nell'Ambiente in questione, nonché dalla posizione attuale della Ruota della Vita. Per prima cosa, il Giocatore trova la traccia dell'Aspettativa di Vita sulla Plancia del Giocatore per quell'Ambiente (tra 1 e 5). Poi consulta la Ruota della Vita. L'anello interno della Ruota della Vita mostra i numeri da 1 a 5. Ognuno di questi numeri è collegato ad una faccia Dado diversa. Usare la faccia collegata per girare i Dadi appena posizionati sulla corretta faccia.



Passo 1:

Determina la Speranza di Vita della Tessera Ambiente in cui hai messo la Popolazione consultando le tracce dell'Aspettativa di Vita.

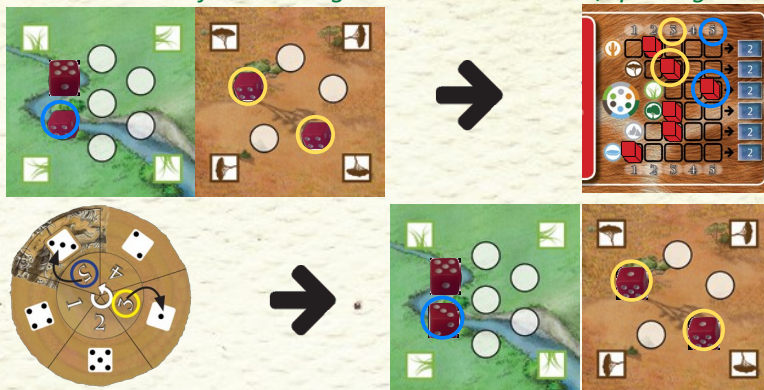


Passo 2:

Trova il valore sull'anello interno della Ruota della Vita. Questo determina la faccia del Dado.

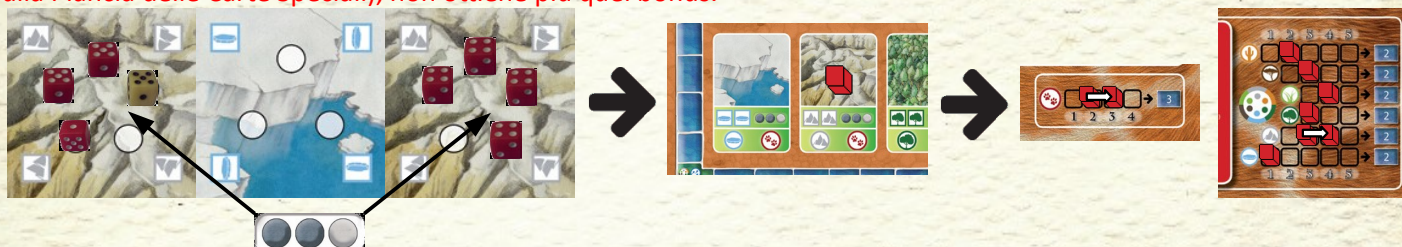


Esempio: durante il suo turno, Birgit ha collocato 2 Popolazioni su una Savana e 1 Popolazione sulla Prateria. In primo luogo, determina la faccia del Dado per i due Dadi della Savana. La sua Plancia del Giocatore le dice che le sue Popolazioni hanno un'Aspettativa di Vita di 3 (anni/round) nella Savana. Ora consulta l'anello interno della Ruota della Vita. Questo mostra che il numero 3 è attualmente collegato alla faccia "1". Così gira entrambi i suoi Dadi nella Savana con la faccia "1". Ora determina l'Aspettativa di Vita della sua Popolazione nella Prateria. Questa è di 5 (anni/round). Il controllo della Ruota della Vita le dice che la faccia collegata al numero 5 è "3", quindi gira il Dado di conseguenza.



Nota: durante il primo turno di gioco, ogni Giocatore può piazzare 3 Popolazioni su Spazi Popolazione vuoti a sua scelta, impostando di conseguenza la faccia dei Dadi.

Importante: se un Giocatore detiene la maggioranza in almeno due Tessere Ambiente uguali alla fine di questa fase, posiziona uno dei suoi segnalini nello spazio corrispondente sulla Plancia delle Carte Speciali e aggiunge il bonus elencato lì. Ogni giocatore può ottenere questo bonus solo una volta per partita. Se un giocatore detiene la maggioranza su due Tessere Ambiente di questo stesso tipo di nuovo durante il gioco (cioè il suo segnalino occupa già quello spazio sulla Plancia delle Carte Speciali), non ottiene più quel bonus.

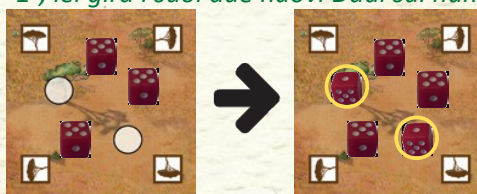


6. RIEMPIRE LE TESSERE AMBIENTE

Dominare su parti della Biosfera è più facile

Ogni volta che un Giocatore detiene la maggior parte degli Spazi Popolazione di una Tessera Ambiente con le proprie Popolazioni, può immediatamente riempire gli Spazi Popolazione vuoti con le Popolazioni dalla sua riserva. Le Popolazioni minoritarie di altri Giocatori rimangono dove sono, in modo che il giocatore attivo possa riempire solo gli Spazi Popolazione vuoti. Le facce dei dadi Dadi di queste nuove Popolazioni vengono quindi adattate alla loro faccia corretta come descritto nella sezione Riproduzione di queste regole.

Esempio: Birgit occupa 3 dei 5 Spazi Popolazione in una Savana. Ora riempie i restanti due Spazi Popolazione con Popolazioni proprie. Poiché la sua Aspettativa di Vita in una Savana è 3 (anni/round) e la Ruota della Vita indica in corrispondenza del numero 3 alla faccia "1", lei gira i suoi due nuovi Dadi sul numero "1".



Esempio: Philipp ha 4 Popolazioni in una Foresta (7 spazi), mentre Birgit e Alex ne hanno 1. Philipp quindi detiene la maggioranza e può riempire la Tessera Ambiente. Tuttavia, poiché è rimasto solo uno Spazio Popolazione vuoto, può collocare solo 1 ulteriore Popolazione.



Esempio (senza illustrazione): Alex detiene 3 Spazi Popolazione su 7 in un a Prateria. Poiché questo è inferiore alla maggioranza, non riempie la Tessera Ambiente con altre Popolazioni.

Importante: se un Giocatore detiene la maggioranza in almeno due Tessere Ambiente uguali alla fine di questa fase, posiziona uno dei suoi segnalini nello spazio corrispondente sulla Plancia delle Carte Speciali e aggiunge il bonus elencato lì. Ogni giocatore può ottenere questo bonus solo una volta per partita. Se un giocatore detiene la maggioranza su due Tessere Ambiente di questo stesso tipo di nuovo durante il gioco (cioè il suo segnalino occupa già quello spazio sulla Plancia delle Carte Speciali), non ottiene più quel bonus.

7. CONTROLLARE GLI OBIETTIVI

La vittoria è vicina!

Durante ogni partita nella Biosfera, ci sono sempre 7 Carte Obiettivo scoperte per i Giocatori. Ogni Carta Obiettivo appartiene ad una particolare categoria (A-G). Le categorie possono essere distinte dai loro colori di sfondo, nonché dal codice indicato nell'angolo in basso a destra della Carta Obiettivo.



In qualsiasi momento della partita è in gioco una sola Carta Obiettivo per ogni categoria. Alcune categorie offrono tre possibili Carte Obiettivo, altre quattro. Pesca una Carta Obiettivo per ciascuna categoria all'inizio del gioco. Queste saranno usate in questa partita, le altre non sono necessarie.

Una volta che un Giocatore ha soddisfatto tutti i requisiti di una Carta Obiettivo, può piazzare 1 dei suoi segnalini sulla Carta per indicare il completamento dell'Obiettivo. Una volta che una Carta Obiettivo è stata completata da un Giocatore, anche gli altri Giocatori possono ancora risolverla e posizionare i loro segnalini sulla stessa Carta Obiettivo.

Le seguenti icone vengono usate sulle Carte Obiettivo:



Diffusione:

Sei presente sulla Tessera Ambiente con almeno 1 Popolazione



Detieni la maggioranza della Popolazione:

Hai occupato più della metà degli Spazi Popolazione nella Tessera Ambiente. Altri Giocatori possono coesistere sulla stessa Tessera Ambiente



Controllo completo:

Tutti gli spazi su una Tessera Ambiente sono detenuti dalle tue Popolazioni.

Il primo Giocatore che soddisfa almeno 5 Carte Obiettivo vince la partita. Se più di un Giocatore ottiene questo risultato nello stesso turno, il Giocatore che ha soddisfatto più Carte Obiettivo vince (ad esempio, 6 Carte Obiettivo completate battono 5). Se c'è ancora un pareggio, vince il Giocatore che è in vantaggio sulla Barra degli Spareggi.

8. CAMBIARE IL GIOCATORE INIZIALE E RIMPIAZZARE LE CARTE SCOPERTE

Alla fine di ogni turno, il segnalino viola del Primo Giocatore viene spostato in senso orario al Giocatore successivo. Inoltre, la prima Carta Evoluzione in ogni fila viene messa nella pila degli scarti. Tutte le Carte Evoluzione rimanenti vengono spostate di 1 posizione a destra, e nuove Carte Evoluzione dalle rispettive pile di pesca riempiono nuovamente gli spazi vuoti.



Se un mazzo si esaurisce, mescola accuratamente le Carte Evoluzione dalla corrispondente pila degli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca.

POSSIBILI CONFIGURAZIONI DELLA BIOSFERA

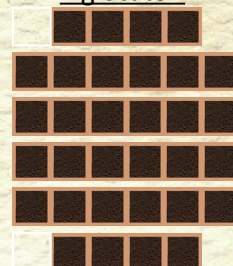
2 giocatori



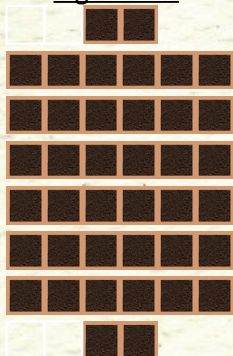
3 giocatori



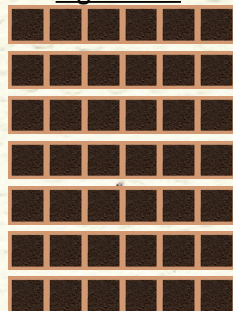
4 giocatori



5 giocatori



6 giocatori



Le illustrazioni a sinistra mostrano consigli su come impostare la mappa nelle tue prime partite. Dopo di che, puoi anche variare la configurazione. Ad esempio, è perfettamente lecito avere "spazi vuoti" all'interno della mappa.

Devi solo accertarti che le Tessere Ambiente siano tutte in qualche modo collegate, indipendentemente dalla configurazione che scegli.

RIEPILOGO: COSA C'È DI DIVERSO NEL PRIMO TURNO?

Fase 1: All'inizio del primo turno, imposta la Ruota della Vita sulla combinazione 5/5.

Fase 3: All'inizio del loro primissimo turno, ogni Giocatore imposta i propri segnalini su una combinazione 1/1 a propria scelta (ad esempio "Piccolo 1 / Specializzato 1") ed inizia ad evolvere da lì.

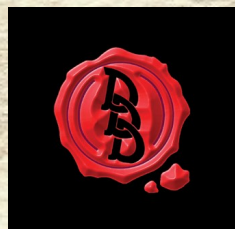
Fase 4: Salta questa fase al primo turno, dato che non ci sono ancora Popolazioni sulla mappa.

Fase 5: Nel loro primo turno, ogni Giocatore può piazzare 3 Popolazioni su qualsiasi Spazio Popolazione vuoto a propria scelta, impostando successivamente la corretta faccia sul Dado.

VARIANTI

Per una partita più veloce o più fluida puoi non usare la Barra degli Spareggi. I principianti dovrebbero usare questa variante. In questa variante, il superamento delle tracce non ha alcun effetto aggiuntivo. Per lo spareggio si usa il numero di Punti Evoluzione rimasti, in caso di parità anche di Punti Evoluzione, ci sono più vincitori.

L'editore e gli autori desiderano ringraziare questi giocatori per un intenso test di gioco e molti preziosi suggerimenti: Wolfgang Ditt, Gerd Eibach, Ralf Foldenauer, Philipp Götz, Thomas Hinterkopf, Birgit Hirth, Kurt Koller, Andreas Lehmeier, Ulrike & Karsten Lenuweit, André Maack, Ralph Querfurth, Christoph Röder, Karl-Heinz Schmiel, Axel Veitengruber, Willi Weber, Rebekka Weierich, Carina Werner, Klaus-Jürgen Wrede, Ottmar Zimmer, Katharina Zuber così come i giocatori di Würzburger Spielerlei and of AK Spiel der FOS/BOS Triesdorf.



© 2017 DDD Verlag GmbH
Zweierweg 38a
97074 Würzburg, Germany
E-mail: info@ddd-verlag.de
www.ddd-verlag.de
Version 2.0

Autori: Christoph Bauer, Max Kleinschroth,
Philipp Rösch, Tilman Schneider
Copertina: Elif Siebenpfeiffer
Illustrazioni: Katharina Kubisch
Realizzazione: Carsten Grebe & Albert Wolf
Traduzione: Marco "DarthDreamer" Ghiozzi