

Cuccioli di Raptor scappati:



VITTORIA!

VINCI SE:

Tre cuccioli di raptor riescono a scappare

O

Non ci sono più scienziati sul tabellone



1 - Richiamo Materno e rimescolamento: Muovi un baby raptor in una qualsiasi casella libera del settore della plancia dove si trova la madre.. Questo spostamento deve essere eseguito senza passare su caselle già occupate o con un segnalino fuoco presente. Alla fine, mischia insieme il tuo mazzo di pesca con la tua pila degli scarti, per formare un nuovo mazzo di pesca.



2 - Scomparsa e osservazione: Rimuovi la madre dalla plancia. Quindi, dopo che gli scienziati hanno utilizzato tutti i loro punti azione, riposizionala su di una casella libera qualsiasi. Nel prossimo turno, il giocatore scienziato dovrà mostrarti quale carta ha scelto prima che tu scelga la tua



3 - Terrore: Terrorizza uno scienziato a tua scelta (sdraia la pedina su un lato). Questo scienziato sarà inattivo finchè non viene riattivato.



4 - Richiamo materno x2: Muovi fino a due baby raptor in una qualsiasi casella libera del settore della plancia dove si trova la madre. Questo spostamento deve essere eseguito senza passare su caselle già occupate o con un segnalino fuoco presente.



5 - Recupero x2: Rimuovi 2 segnalini "sonno" dalla madre oppure risveglia due baby raptor (oppure rimuovi un segnalino "sonno" e risveglia un baby raptor).



6 - Scomparsa e osservazione: Rimuovi la madre dalla plancia. Quindi, dopo che gli scienziati hanno utilizzato tutti i loro punti azione, riposizionala su di una casella libera qualsiasi. Nel prossimo turno, il giocatore scienziato dovrà mostrarti quale carta ha scelto prima che tu scelga la tua



7 - Recupero (x3): Rimuovi 3 segnalini sonno dalla madre oppure risveglia 3 baby raptor (oppure una combinazione di entrambe le possibilità).



8 - Terrore x2: Terrorizza due scienziati a tua scelta (sdraia le pedine su un lato). Questi scienziati saranno inattivi finchè non vengono riattivati.



9 - Nessun effetto

CARTE DEL GIOCATORE SCIENZIATO

1 - Gas soporifero e rimescolamento	5 - Fuoco (x2)
2 - Rinforzi	6 - Rinforzi
3 - Jeep (x2)	7 - Fuoco (x3)
4 - Gas soporifero (x2)	8 - Jeep (x4)
	9 - Nessun effetto

AZIONI DELLO SCIENZIATO

- Movimento
- Rimettere in piedi uno scienziato
- Sparare ad un cucciolo ed addormentarlo
- Catturare un cucciolo addormentato
- Sparare mamma raptor

DANNI ED EFFETTI SUL MOVIMENTO



Per 1 punto azione:

- Muovere di una casella un cucciolo di raptor
- Muovere la madre Raptor in linea retta di quante caselle desidera, almeno finchè non incontra un ostacolo. SE LA MADRE E' FERITA DEVE perdere Punti Azione pari al numero di segnalini sonno posseduti.
- La madre elimina uno scienziato in una casella adiacente.
- La madre risveglia un baby raptor addormentato in una casella adiacente. La pedina del baby raptor viene rimessa in posizione eretta. Non può essere fatto nello stesso turno in cui un baby raptor è stato addormentato.
- La madre rimuove un segnalino incendio in una casella adiacente e tutti i segnalini incendio adiacenti ad esso connessi

CUCCIOLI DI RAPTOR CATTURATI



VITTORIA!

VINCI SE:

Mamma raptor ha 5 segnalini sonno

O

Tre cuccioli di raptor vengono catturati



RISERVA DEGLI SCIENZIATI



1 - Gas Soporifero e rimescolamento: Addormenta un cucciolo di raptor. Il cucciolo deve essere posizionato sulla stessa tessera dello scienziato, o su di una tessera ad esso adiacente. Stendi su di un lato la pedina del baby raptor. Alla fine, mischia insieme il tuo mazzo di pesca con la tua pila degli scarti, includendo questa carta, per formare un nuovo mazzo di pesca



2 - Rinforzi: Piazza fino a due scienziati, dalla riserva, su delle caselle libere che si trovano lungo i lati lunghi della plancia.



3 - Jeep (x2): Sposta uno o due scienziati in linea retta di quante caselle desideri, posto che non incontri un ostacolo. Se lo scienziato guida attraverso un 'segnalino fuoco', quest'ultimo viene spento, ed il segnalino viene rimosso dalla plancia.



4 - Gas soporifero (x2): Addormenta 1 o 2 cuccioli di raptor. I cuccioli devono essere posizionati sulla stessa tessera dello scienziato o su una tessera ad esso adiacente. Stendi su di un lato le pedine dei cuccioli.



5 - Fuoco (x2): Piazza due segnalini fuoco su delle caselle libere della plancia. Un segnalino fuoco può essere messo solamente in una casella adiacente ad uno scienziato o ad un altro segnalino fuoco



6 - Rinforzi: Piazza fino a due scienziati, dalla riserva, su delle caselle libere che si trovano lungo i lati lunghi della plancia.



7 - Fuoco (x3) Piazza tre segnalini fuoco su delle caselle libere della plancia. Un segnalino fuoco può essere messo solamente in una casella adiacente ad uno scienziato o ad un altro segnalino fuoco



8 - Jeep (x4): Sposta fino a quattro scienziati in linea retta di quante caselle desideri, posto che non incontri un ostacolo. Se lo scienziato guida attraverso un 'segnalino fuoco', quest'ultimo viene spento, ed il segnalino viene rimosso dalla plancia.



9 - Nessun effetto

CARTE DEL GIOCATORE RAPTOR

1 - Richiamo materno e rimescolamento	5 - Recupero (x2)
2 - Scomparsa e osservazione	6 - Scomparsa e osservazione
3 - Terrore	7 - Recupero (x3)
4 - Richiamo materno (x2)	8 - Terrore (x2)
	9 - Nessun effetto

AZIONI DEL RAPTOR

- Muovi un cucciolo di raptor
- Muovi mamma raptor
- Uccidi uno scienziato
- Sveglia un cucciolo di raptor
- Spegni un incendio

MUNIZIONI PER SEDARE LA MADRE



VITTORIA!

Per 1 punto azione:

- Uno scienziato può spostarsi in una casella adiacente.
- Uno scienziato terrorizzato può rialzarsi. Non può essere fatto nello stesso turno in cui lo scienziato viene terrorizzato.
- Uno scienziato cattura un cucciolo di raptor addormentato in uno spazio adiacente.
- Uno scienziato spara un cucciolo di raptor posizionato in uno spazio adiacente e lo seda (stende la sua miniatura su un lato).
- Uno scienziato spara mamma raptor dalla distanza in linea retta. Non devono esserci ostacoli nella linea di vista.*

Nota: Ogni scienziato può effettuare una sola azione aggressiva (sparare o catturare) per turno.

**Rocce e scienziati attivi ostacolano sia il movimento che gli spari.*

Gli scienziati terrorizzati e i raptor ostacolano il movimento.

Il fuoco non blocca il movimento delle Jeep o gli spari