

## SPECIE DOMINANTI

### *varianti*

#### **A. Variante ufficiale: Senza Carte**

Questa variante è stata proposta dall'autore stesso per venire incontro a quelli che chiedevano sia un gioco più breve, sia meno affetto dall'incidenza delle carte (alcune davvero molto forti).

1) quando si esegue il setup, i passaggi G e H sono modificati nel seguente modo:  
rimuovi la carta Era Glaciale dal mazzo e piazzala scoperta accanto al tabellone. Metti sopra di essa le rimanenti carte voltate a faccia in giù. Pesca le prime 5 carte dal mazzo e mettile sulla plancia, nell'apposito spazio, sempre a faccia in giù.

2) durante la fase di Ripristino (Reset), la prima operazione da fare è la seguente:  
pesca carte Dominazione in numero sufficiente da riempire gli spazi vuoti lasciati liberi dalle precedenti carte scelte. Piazzale a faccia in giù, a parte la carta Era Glaciale, che conclude il mazzo. Se non ci sono abbastanza carte da riempire gli spazi vuoti, alcuni rimarranno liberi.

3) il passo 5 della azione di Dominazione è modificato come segue:  
se c'è un animale dominato sull'esagono conteggiato, deve selezionare una carta Dominazione. La carta è posta a faccia in giù davanti al giocatore e lì rimane fino a fine partita, senza mai essere girata. Se la carta scelta è l'Era Glaciale, applicane per intero gli effetti, come scritto nel relativo testo, poi piazzala davanti a te coperta, come le altre. I giocatori collezionano le carte in questo modo durante il gioco, in modo da poter beneficiare del punteggio speciale da esse fornito a fine partita.

4) infine, aggiungi questa frase alla fine del primo paragrafo della sezione Fine del Gioco:  
dopo aver conteggiato tutti gli esagoni, ogni giocatore guadagna PV bonus (pagina 3) in base al numero di carte a faccia in giù che ha davanti a sé.

In questa variante non ci sono quindi gli effetti delle carte, che concorrono solo al punteggio finale in base al numero posseduto. I giocatori sono quindi liberi di concentrarsi sui meccanismi base del gioco, senza regolarsi di volta in volta in base alle carte uscite. E non devono neanche preoccuparsi degli effetti a volte devastanti di certe carte. Questo già accorcia anche i tempi di gioco, ulteriormente ridotti pure dall'assenza delle 3 carte che aumentano il numero di azioni disponibili per giocatore.

In aggiunta i giocatori possono anche rimuovere un certo numero di carte (ogni 5 carte si accorcia il gioco di circa 1 turno) dal mazzo, per rendere la partita ancora più veloce.

#### **B. Varianti non ufficiali**

Queste varianti non ufficiali accorciano il gioco, pur mantenendo l'influenza delle carte. Sono sconsigliate in quanto, aggiungendo meno esagoni di tundra alla plancia, diminuiscono l'importanza della carta Sopravvivenza, che dovrebbe invece essere uno dei meccanismi cuore del gioco sia a livello tematico che di design.

1) Scarta le Carte:

alla fine di ogni turno si scartano le carte Dominazione eventualmente non scelte e si riempie il tabellone con 5 nuove carte. Questo riduce il gioco a 6 turni fissi.

2) Azioni Fisse:

vengono tolte dal mazzo le 3 carte (Intelligenza, Parassitismo, Onnivoro) che aumentano le azioni. Questo accorcia di per sé leggermente il gioco grazie alle 3 carte mancanti e alle azioni che rimangono fisse per tutta la partita, senza aumentare di numero.

Combinando questa opzione con la precedente, si ottiene un gioco di soli 5 turni fissi.

3) Meno Carte:

si gioca normalmente ma si rimuovono dal mazzo un certo numero di carte (di solito 5 o multipli di 5, ma è anche possibile regolarsi in base al numero dei giocatori e ai suoi multipli) in modo da accorciare la durata della partita. È possibile sorteggiare le carte tolte, sceglierne solo alcune o addirittura tutte, così come è possibile rendere pubbliche o meno le carte scartate, a seconda dei gusti del tavolo.