

NUOVE PRESSIONI EVOLUTIVE

Durante la preparazione, mescolate i 2 nuovi segnalini Pressione Evolutiva assieme a quelli del gioco base. Poi sceglietene 6, senza guardarli, e posizionatevi a faccia in giù negli spazi indicati sul tabellone.



Questo Evento non può essere ignorato dall'animale con il Totem o attivando l'effetto di una carta.



L'animale che lo rivela azzerza immediatamente la sua Furia.

LA REGOLA D'ORO

Se durante la partita si dovessero presentare **dubbi sull'ordine di attivazione dei poteri degli animali, degli effetti delle carte** o altro, risolvetevi sempre partendo dall'animale che ha il Totem e proseguendo in senso orario.

Esempio: al tavolo sono seduti, in questo ordine, Zanzara, Orca (con il Totem) e Bradipo. Tutti gli animali devono attivare il potere. L'Orca e la Zanzara stanno litigando furiosamente per decidere se la Zanzara deve pungere l'Orca prima di farle ottenere la Furia, o viceversa. Il Bradipo, dall'alto della sua saggezza, ricorda loro la Regola d'Oro: l'Orca ha il Totem, quindi è la prima ad attivare il potere. Poi lo attiva il Bradipo, seduto alla sua destra e infine la Zanzara.

RICONOSCIMENTI

Autore: Alessandro Cuneo

Illustrazioni: Enrico Macchiavello

Testi: Barbascura X, Jacopo de Luca

Responsabile del progetto e grafica: Paolo Veronica

Sviluppo: Andrea Porati, Paolo Veronica, Barbascura X

Playtest: Matteo Foresti, Davide Poggiali, Alberto Corrado, Giacomo Gentile, Jessica Barillaro, La Gilda del Cassero LGBTQIA+, La Tana dei Goblin, Micco Ludens.

EFFETTI DELLE FALENE

Il Bradipo può attivare un **qualsiasi numero** dei seguenti segnalini Falena, **nell'ordine che preferisce**:



NEL SUO TURNO: ottiene 1 gettone Evoluzione e avanza di 1 Furia.



QUANDO UN QUALSIASI ANIMALE ATTIVA UNA CARTA EVENTO: ignora quell'Evento.



NEL SUO TURNO: ottiene 2 gettoni Evoluzione.



ALL'INIZIO DEL ROUND, PRIMA DI PESCARE LE CARTE DAL SUO MAZZO: pesca una carta in più, ma non ne gioca una in più (ad esempio, se devi pescare 3 carte, ne peschi 4 ma ne giochi comunque 3. Metti la quarta carta nei tuoi scarti).



NEL SUO TURNO: avanza di 1 Furia.



NEL SUO TURNO: pesca e attiva la carta in cima al mazzo Eventi.



NELLA FASE ORDINE DI TURNO, DOPO CHE TUTTI GLI ANIMALI HANNO RIVELATO LE CARTE SOPRA: aumenta o diminuisce di 2 la sua Forza.



NEL SUO TURNO: se compra 1 carta dal mercato, non la paga.

Dopo aver attivato un segnalino Falena, ricordatevi sempre di posizionarlo sulla plancia del Bradipo a faccia in giù  (a prescindere dall'animale che l'ha attivato).



BARBASCURAX EVOLVERSI MALE



ESPANSIONE: BRADIPO E ZANZARA



10 Carte Evoluzione



2 Carte Evento



12 Carte Iniziali
6 per ogni animale



2 Plance Animale



2 Segnalini Ordine di Turno



2 Indicatori Misteriosi



2 Pedine Animale



4 Segnalini
Puntura



8 Segnalini
Falena



2 Segnalini
Pressione Evolutiva



2 Segnalini
Furia

PREPARAZIONE Potete giocare la Zanzara solo nelle partite con 3 o più animali.

Durante la preparazione, prendete tutti i segnalini Puntura (👤) e posizionateli accanto alla plancia della Zanzara.

POTERE



Dai 1 👤 a un altro animale senza 👤. Quando lo riprendi, ottieni 1 🔥.

Quando la Zanzara attiva il suo potere, deve dare 1 👤 a un altro animale senza già un 👤, che lo gira sul lato 🔄 e lo posiziona sopra alla sua plancia vicino allo spazio 🔥. Quell'animale dovrà avanzare di uno spazio **FURIA** aggiuntivo per ottenere ⚡. Quando un animale con 🔄 ottiene ⚡, la Zanzara riprende quel 🔄 e ottiene 1 🔥.

Importante! Se un altro animale attiva il potere della Zanzara (ad esempio con la carta Evoluzione "Zooide"), sceglie a quale animale dare il 👤 (inclusa la Zanzara). Se non ci sono 👤 disponibili, può prenderlo da un animale e darlo a un altro. In entrambi i casi è la Zanzara che riprende il 🔄 e ottiene 1 🔥.

SGLURP!

PREPARAZIONE

Durante la preparazione, mescolate gli 8 segnalini Falena e formate una pila a faccia in giù (🦋) accanto alla plancia del Bradipo.

POTERE



Prendi il 🦋 in cima alla pila. Dopo aver attivato l'effetto, posizionalo sulla tua plancia.

Quando il Bradipo attiva il suo potere, prende il 🦋 in cima alla pila e lo posiziona accanto alla sua plancia, senza mostrare l'effetto agli altri animali: sul retro di ogni 🦋 è indicato un effetto che può essere attivato in momenti diversi della partita (trovate la spiegazione degli Effetti delle Falene e il momento in cui attivarli sul retro del regolamento). Il Bradipo può sempre guardare gli effetti dei 🦋 accanto alla sua plancia, ma non quelli dei 🦋 nella pila.

Dopo che il Bradipo ha attivato l'effetto di un segnalino Falena, lo gira a faccia in giù (🦋) e lo posiziona nello spazio 🔄 della sua plancia.

Importante! Se un altro animale attiva il potere del Bradipo (ad esempio con la carta Evoluzione "Zooide"), dopo che ha attivato l'effetto del 🦋 deve posizzarlo sulla plancia del Bradipo (e non sulla sua).

LE FALENE DEL BRADIPPO E LA PUNTURA DELLA ZANZARA

Il Bradipo attiva il suo potere, prende il segnalino Falena in cima alla pila e lo mette accanto alla sua plancia, senza mostrare l'effetto agli altri animali ❶: ha trovato la Falena che gli fa ottenere una Furia! Nel suo turno attiva l'effetto e fa salire il suo segnalino Furia sullo spazio 🔥 ❷. Poi gira il segnalino Falena appena utilizzato a faccia in giù e lo posiziona sulla sua plancia, ora ha 4 segnalini Falena ❸ e ha giocato la carta Muschio sotto alla sua plancia...



Nella sua fase Azioni rivela la carta Muschio e attiva il suo effetto: ottiene 2 🔥, 1 Furia per ogni 2 segnalini Falena presenti sulla sua plancia ❹. Fa salire il segnalino Furia di 2 spazi: prima sul segnalino Puntura ❺, poi torna allo spazio 0. Riesce a ottenere il ⚡ anche se è stato punto dalla Zanzara! Infine restituisce il segnalino Puntura alla Zanzara, che ottiene immediatamente 1 🔥.

