

MODULO "MERCANTE DI GENI"

Durante la preparazione, mescolate i 4 nuovi segnalini Pressione Evolutiva assieme a quelli del gioco base, poi posizionate **due** negli spazi 2, 3, 4 e 5 del tracciato Evoluzione e **uno** negli spazi 6 e 7 (se aggiungete anche i 2 segnalini Pressione Evolutiva dell'espansione Bradipo e Zanzara, posizionate 2 anche negli spazi 6 e 7). Infine mescolate gli 8 segnalini Mercante di Geni e formate una pila a faccia in giù (🐾) accanto al tabellone.

Il primo animale che termina il proprio turno su uno spazio con 2 segnalini Pressione Evolutiva, rivela **solo** quello in cima.



L'animale che lo rivela prende il segnalino Mercante di Geni (🐾) 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 (vedi Effetti del Mercante di Geni). Dopo che un animale attiva l'effetto di un segnalino Mercante, lo scarta: in questa partita non verrà più utilizzato.

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, risolvetele sempre partendo dall'animale che ha il Totem e proseguendo in senso orario.

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 DEL MERCANTE DI GENI

Potete attivare **un qualsiasi numero** dei seguenti segnalini Mercante di Geni, **nell'ordine che preferite**:



DOPO AVER CALCOLATO L'ORDINE DI TURNO: giocare per primi.



NEL VOSTRO TURNO: potete pagare 2 🐾 in meno se comprate una carta di costo 4 🐾 o superiore.



DOPO AVER RIEMPIUTO IL MERCATO: posizionate su una carta per aumentare il suo costo di 1 🐾.



NEL VOSTRO TURNO O IN QUELLO DI UN ALTRO ANIMALE: annullate un effetto giocato contro di voi.



NEL VOSTRO TURNO O IN QUELLO DI UN ALTRO ANIMALE: potete deviare su un altro animale un effetto giocato **solo** contro di voi.



NEL VOSTRO TURNO: l'effetto di una vostra carta costa 2 🐾 in meno (ad esempio, il Cervello vi fa ottenere 1 ⭐ scartando 2 🐾 anziché 4 🐾).



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



NEL VOSTRO TURNO: attivate il potere del vostro animale.



BARBASCURAX EVOLVERSI MALE



ESPANSIONE: TASSO E GRANCHIO



5 Carte Evoluzione



7 Carte Creazionismo



12 Carte Iniziali
6 per ogni animale



2 Plance Animale



2 Segnalini Ordine di Turno



2 Indicatori Misteriosi



2 Pedine Animale



4 Segnalini
Cocco



8 Segnalini
Mercante di Geni



4 Segnalini
Pressione Evolutiva



2 Segnalini
Furia

Dopo aver attivato un segnalino Mercante di Geni, ricordatevi sempre di scartarlo, in questa partita non verrà più utilizzato.

PREPARAZIONE

Durante la preparazione, prendete i 4 segnalini Cocco e posizionate a faccia in giù (🐢) accanto alla plancia del Granchio.

POTERE



Otteni 2 🐢. Scegli 1 🐢 e mettilo a faccia in giù in uno spazio senza 🐢 del tracciato Evoluzione.

Quando il Granchio attiva il suo potere, ottiene 2 🐢 e poi **sceglie** 1 🐢 tra quelli ancora **non utilizzati** (quelli a faccia in giù accanto alla sua plancia) e lo posiziona a faccia in giù su uno spazio del tracciato Evoluzione senza 🐢 (se tutti i segnalini Cocco sono già sul tracciato, può sceglierne uno e spostarlo in un altro spazio senza un segnalino Cocco).

Ogni 🐢 ha un effetto diverso (vedi a fianco) che si attiva quando **un altro animale** raggiunge o supera lo spazio con il segnalino Cocco. Dopo aver attivato l'effetto, quel segnalino Cocco è **utilizzato**: posizionalo a **faccia in su** accanto alla plancia del Granchio. Quando **tutti** i segnalini Cocco sono stati utilizzati, girateli a faccia in giù (sono di nuovo "non utilizzati").

Importante! se un altro animale attiva il potere del Granchio (ad esempio con la carta Evoluzione "Zooide"), quell'animale ottiene 2 🐢 e poi **sceglie** il segnalino Cocco da posizionare sul tracciato tra quelli **non utilizzati**. Una volta attivati, i segnalini Cocco tornano sempre accanto alla plancia del Granchio. Il Granchio non subisce **mai** gli effetti dei segnalini Cocco.

PREPARAZIONE

Seguite le regole del gioco base.

POTERE



Otteni 1 🔥. Tutti gli altri animali perdono 1 🔥 (attiva questo potere per primo).

Se più animali devono attivare contemporaneamente il proprio potere, il Tasso è **sempre il primo** animale ad attivarlo (la Regola d'Oro non si applica in caso di dubbi sull'ordine di attivazione del potere del Tasso).

EFFETTI DEI SEGNALINI COCCO

L'effetto si attiva **solo** sull'animale* che ha raggiunto o superato il segnalino Cocco:



ALL'INIZIO DEL PROSSIMO ROUND: l'animale pesca una carta in meno.



IMMEDIATAMENTE: l'animale scarta tutti i suoi gettoni Evoluzione.



IMMEDIATAMENTE: l'animale mette negli scarti comuni la carta in cima al suo mazzo.



IMMEDIATAMENTE: l'animale pesca una carta Evento. L'effetto si attiva solo su di lui. Non può ignorarlo né con il Totem né attivando l'effetto di una carta.

* Se più animali raggiungono o superano contemporaneamente il 🐢 (ad esempio con la carta Evento "Stagione degli Amori"), l'effetto si attiva su tutti quegli animali.

COSA SONO I MODULI?

I moduli aggiungono nuove regole e componenti al gioco base. Siete liberi di scegliere **se e quanti** moduli aggiungere alle vostre partite!

MODULO "I CREAZIONISTI DICONO"

Durante la preparazione, posizionate 3 segnalini Misteriosi (lato mela 🍏) negli spazi 2, 4 e 6 del tracciato Evoluzione. Poi mescolate le 7 carte Creazionismo, formate il mazzo Creazionismo e posizionalo a faccia in giù accanto al tabellone.

Il **primo animale che raggiunge o supera** lo spazio 2, rimuove il segnalino Misterioso da quello spazio, poi pesca la carta in cima al mazzo Creazionismo e la posiziona a faccia in su al centro del tavolo: **questa carta modifica immediatamente le regole del gioco per tutti gli animali, come indicato nel testo.**

Il primo animale che raggiunge o supera lo spazio 4 (oppure lo spazio 6), rimuove il segnalino Misterioso da quello spazio, poi scarta la carta Creazionismo che si trova al centro del tavolo e la sostituisce con una nuova carta pescata dal mazzo Creazionismo.

Il Tasso ha superato lo spazio 4 del tracciato Evoluzione. Scarta (finalmente!) la carta Creazionismo al centro del tavolo 1 (la sua regola non è più attiva) e la sostituisce con una nuova 2. Ora tutti gli animali possono giocare 3 carte sotto la plancia!

