

# IN VOLO







## espansione per il gioco da tavolo "EVOLUZIONE"

*Cari amici, vi presentiamo l'espansione per il gioco da tavolo "Evoluzione". Prima di iniziare a giocare è necessario unire le carte dell'espansione e le carte del set base in un unico mazzo, da mescolare accuratamente. L'espansione non modifica le regole, ma alcune nuove caratteristiche modificano significativamente il processo di gioco.*

*Consigliamo di familiarizzare con le particolarità delle nuove carte prima di iniziare una nuova partita. Prestate attenzione al fatto che adesso alcune delle caratteristiche del mazzo base sono presentate nelle nuove carte come caratteristiche alternative. Queste caratteristiche vengono giocate allo stesso modo di come sono giocate nel set base.*


*Utilizzando il set di base con l'espansione, è possibile aumentare il numero di giocatori fino a sei. Se però si gioca una partita in questo modo con due o tre giocatori, consigliamo di limitare il numero di carte nel mazzo. Potete semplicemente utilizzare metà carte del mazzo base e metà dell'espansione.*

*Se la versione di base del gioco "Evoluzione" dava la possibilità di creare animali con circa 50 mila combinazioni diverse di caratteristiche, ora il numero di possibili combinazioni supera i 50 milioni. Questo numero, con ogni probabilità, è superiore al numero di specie viventi presenti sulla Terra. Ma non perdiamo tempo e vediamo subito quale specie sarà la meglio adattata!*



**Guscio.** In caso di attacco da un carnivoro,  può ripararsi nel guscio. Entrato nel guscio, un  non può essere mangiato, ma fino alla fine del turno non potrà ricevere / , se non trasformando . Il carnivoro attaccante non riceverà più  e, inoltre, non potrà più attaccare in questo turno.


**Importante!** Dopo l'estinzione dell'animale (indifferentemente se mangiato, estinto o non nutrito) la caratteristica GUSCIO rimane in gioco. Posizionare la carta GUSCIO al centro del tavolo. Qualsiasi giocatore può scegliere di non prendere un segnalino cibo rosso durante la propria fase di alimentazione per prendere la carta GUSCIO. Il giocatore posizionerà la carta GUSCIO sull'animale come se avesse giocato la carta dalla propria mano.

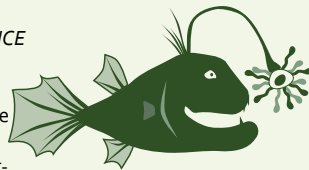


**Intelletto.** Con questa carta caratteristica, un carnivoro può ignorare una delle caratteristiche di un  che vuole attaccare, una volta per turno.

INTELLETTO permette a un carnivoro di mangiare animali difesi soltanto da una caratteristica. Sarà il proprietario del carnivoro a decidere quale caratteristica avversaria ignorare: quella caratteristica non avrà effetto sul carnivoro fino a fine turno. INTELLETTO non difende dalla carta RANA PESCATRICE.

**Rana pescatrice.** Si può giocare solo come . Quando un carnivoro attacca un  su cui non sono state giocate caratteristiche si può rivelare la RANA PESCATRICE e attaccare il carnivoro ignorando una delle sue caratteristiche.

Per sfruttare questa proprietà, anche la RANA PESCATRICE non dovrà avere caratteristiche. La RANA PESCATRICE è una carta particolare: non si può giocare come caratteristica, ma solo come animale. Se uno degli animali è attaccato da un carnivoro, sarà possibile rivelare la RANA PESCATRICE e in questo caso il carnivoro e la preda si scambieranno di ruolo. La RANA PESCATRICE cercherà di attaccare il carnivoro ignorando una delle sue caratteristiche, come se avesse la caratteristica INTELLETTO. Il proprietario della RANA PESCATRICE deciderà quale caratteristica ignorare. Se la RANA PESCATRICE riesce a mangiare il carnivoro, riceverà , in caso contrario potrà ancora mangiare dalla base dell'alimentazione. La RANA PESCATRICE manterrà il segnalino rosso anche se già considerata nutrita. Se il carnivoro non è stato mangiato dalla RANA PESCATRICE non sarà considerato nutrito e non potrà più attaccare in questo turno. Se il carnivoro ha attaccato la RANA PESCATRICE è obbligato a ruotare la carta e a utilizzare la caratteristica. Nel proseguimento del gioco e nel conteggio finale, la RANA PESCATRICE viene contata come un animale con la caratteristica CARNIVORO. Prestare attenzione al fatto che la carta RANA PESCATRICE viene scartata solo se né sul carnivoro attaccato, né sulla carta RANA PESCATRICE sono state giocate altre caratteristiche, in altre parole la RANA PESCATRICE difende solo gli animali "semplici", senza caratteristiche, e solo se non ha altre carte caratteristiche.



**SPECIALIZATION**  
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ



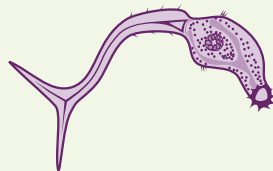
**Specializzazione.** Questa carta può essere usata solo nella propria fase alimentare. Il giocatore non prende segnalini rossi dalla base dell'alimentazione, ma riceve ■ per un animale con la caratteristica SPECIALIZZAZIONE. Non è possibile usare questa carta se sul tavolo è presente un animale con una carta SPECIALIZZAZIONE dello stesso tipo. Ad esempio, se sul tavolo ci sono due animali con la caratteristica *SPECIALIZZAZIONE A*, uno di questi non potrà usare questa caratteristica. Ovviamente, è vantaggioso utilizzare la caratteristica SPECIALIZZAZIONE quando terminano i segnalini della base dell'alimentazione. Non si possono avere due carte SPECIALIZZAZIONE di tipo diverso.

**SPECIALIZATION**  
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ



**Digenea.** *Parassita. Caratteristica giocata immediatamente su ☚☚ di un altro giocatore. Non può essere scartata con l'aiuto di altre caratteristiche.*

Per questa carta valgono tutte le regole riguardanti le caratteristiche comuni. La DIGENEA aumenta il fabbisogno di cibo di ognuno degli animali colpiti di 1. Se uno dei due animali si estingue, viene scartata anche questa carta. Ci possono essere diverse carte DIGENEA su un animale, ma l'animale deve fare parte di una coppia diversa per ogni carta.

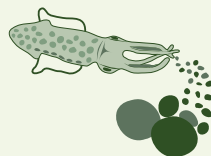


**Metamorfosi.** *Durante l'alimentazione, invece di ricevere ■ dalla base, da un ☚ è possibile scartare una delle proprie carte caratteristica (che non influenza il fabbisogno di cibo) per ricevere un ■.*

Con l'aiuto di questa caratteristica è possibile liberarsi delle carte meno utili (o anche di quelle utili) e ricevere cibo. La carta non permette di scartare caratteristiche comuni. Non è possibile scartare caratteristiche che influenzano il fabbisogno di cibo.

**Macchia d'inchiostro.** *Una volta, nella propria fase di alimentazione, se attaccato, ☚ può spruzzare inchiostro per evitare di essere mangiato. Il carnivoro può attaccare di nuovo durante il turno successivo di quella fase di alimentazione, anche un altro ☚.*

Di fatto questa caratteristica difensiva permette di salvare dall'estinzione un animale in un turno di una fase di alimentazione. Ma a volte (ad esempio, se l'animale è RINTANATO), può essere estremamente utile.

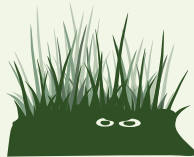


**Viviparo.** *Un ☚, se nutrito, si riproduce e partorisce un nuovo ☚. Prendere la prima carta del mazzo e giocarla come nuovo ☚. Per questo turno è già considerato nutrito.*

Per denotare che il nuovo animale è già nutrito, posizionare sulla carta un ■. Il giocatore può guardare quale caratteristica è indicata sul retro della carta dell'animale partorito. Notare che la caratteristica VIVIPARO può influenzare la determinazione

del termine della partita. Ad esempio, se è rimasta una sola carta del mazzo e questa viene utilizzata come risultato dell'utilizzo della caratteristica VIVIPARO, questo turno di gioco sarà l'ultimo. In questo caso un animale che utilizza la caratteristica LETARGO non verrà considerato nutrito.

**Agguato.** *Un carnivoro con questa carta può attaccare un ☚ quando sta ricevendo ■ dalla base dell'alimentazione. Se mangia ☚, allora ■ rimane nella base dell'alimentazione.* Questa caratteristica permette a un giocatore di mangiare un animale con uno dei suoi carnivori senza saltare la fase di acquisizione del cibo dalla base. Questo può essere molto utile in caso di base ridotta e presenza di animali non difesi. Gli animali attaccati con AGGUATO non possono usare le caratteristiche RINTANATO e GUSCIO.



**Volò.** ☚ con questa caratteristica non può essere attaccato da un carnivoro che ha la stessa quantità di caratteristiche o un numero superiore.

Notare che anche le carte PARASSITA e le caratteristiche comuni "appesantiscono" l'animale con la caratteristica VOLO. Un animale che ha solo la caratteristica CARNIVORO può mangiare senza problemi un animale con le caratteristiche PARASSITA e VOLO o VOLO e COOPERAZIONE.