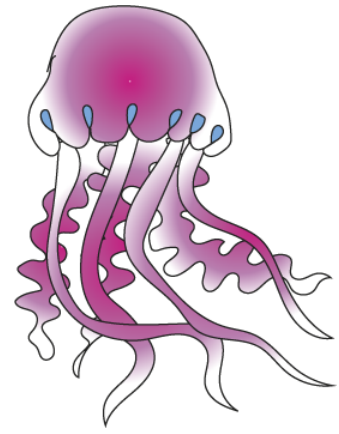


REGOLAMENTO



Tipologia carte disponibili

- **Carte animale** (che riportano un animale e le sue relative abilità).
- **Carte abilità** (che riportano le abilità degli animali).

Carte speciali

Le **carte produttori** + zooplancton permettono di pescare una carta abilità dal mazzo.

Le **carte nere** (inquinamento) fanno perdere una carta: il giocatore del turno successivo sottrarrà una carta a caso al giocatore che scarta una carta nera.

La **carta bambini** vince su tutte le altre carte, comprese quelle nere.

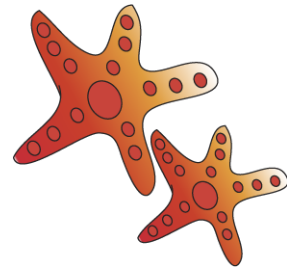
Numero di carte da distribuire

Se tanti giocatori: 3 **carte animale** e 2 **carte abilità**.

Se due giocatori: 5 **carte animale** e 3 **carte abilità**.

Scopo del gioco

Conquistare quante più carte possibile



Come iniziare

Mettere al centro del tavolo il tabellone, le **carte abilità** e le **carte animale** girate a faccia in giù.

All'inizio di ogni turno di gioco tutti i giocatori pescano una **carta animale** e poi a partire dal primo giocatore si scarta, uno alla volta, una **carta animale** o una **carta animale** + 1 **relativa carta abilità** (quella relativa all'animale).

Il secondo giocatore scarterà a sua volta 1 carta (animale) o 2 carte (animale + relativa abilità).

Gli animali che sono più in alto nella piramide alimentare vincono rispetto a quelli più in basso (quindi il giocatore che ha la carta con animale più forte prende le carte in tavola come suo mazzetto di vincita).

Eccezioni

Se sul tavolo c'è un animale con la sua abilità questo vince rispetto ad un animale senza abilità in un gradino superiore della piramide.

Se entrambi gli animali hanno l'abilità vince quello sul gradino superiore.

Gli animali che appartengono allo stesso gradino sono in pareggio, le carte rimangono sul tavolo e i giocatori successivi lanciano altre carte sino a che c'è una carta minore (vince il primo giocatore) o una carta maggiore (vince l'ultimo).

Le carte nere

Le **carte nere** sono carte inquinamento, quindi giocare una di queste carte fa sì che ci sia perdita di organismi dell'ecosistema. Chi gioca una di queste carte perde una delle carte che ha in mano (a caso, scelta dall'altro concorrente) che viene messa in un mazzetto a parte (non viene vinta da nessuno, viene persa). La stessa cosa succede alle carte con cui il giocatore successivo risponde alla **carta nera**.

Entrambe le carte verranno tolte e messe in un mazzo separato.

Se il giocatore successivo a quello che ha buttato la **carta nera** ha la **carta bambino**, può salvare l'oceano e quindi vince le due carte in tavola.

Quando un giocatore finisce le **carte animale** esce dal gioco. Quando tutti i giocatori finiscono le **carte animale** finisce il gioco.

Vince chi ha accumulato più carte (animale + abilità)

