
Meteors

Promemoria, FAQ ed Errata della 1° edizione - by supermaz@email.it – v1.0

Promemoria

- Nella **fase di lancio meteorite** aggiungere un dinosauro prima di lanciare.
- Alla **fine di ogni turno** bisogna far tornare il numero di dinosauri del branco a 6 (Scartando i dinosauri “più vecchi” o aggiungendone di “nuovi”).

Precisazioni sulle regole

Carte

- I **numeri sulle carte cucciolo** corrispondono al valore in punti vittoria che conferiscono i cuccioli alla fine della partita.
NB: C'è un **errore di stampa sulla carta cucciolo di brontosauo**: il numero di punti stampato è “5”, mentre dev'essere “4”!
- I **numeri sulle carte dinosauro** sono un promemoria del valore delle relative carte cucciolo.

Conteggio punti a fine partita

- Nel conteggio punti a fine partita ciascun giocatore **ottiene 1 segnalino cibo per ogni combinazione di cuccioli erbivori** brontosauo/stegosauo/triceratopo presente nella propria pila di cuccioli (Quindi se un giocatore ha 2 brontosauri, 4 stegosauri e 6 triceratopi ottiene 2 *segnalini cibo*, non 4).
- Nel conteggio punti a fine partita **ottengono il bonus di 3 segnalini cibo tutti i giocatori col numero maggiore di cuccioli velociraptor**, quindi in parità lo ottengono tutti quelli che concorrono alla parità. In modo analogo, tutti coloro che hanno meno cuccioli di velociraptor perdono 1 *segnalino cibo*.

Miscellanee

- Il **livello oceano** va scelto dal giocatore che lancia il **meteorite**: più è alto il livello che sceglie, più dinosauri ha la possibilità di eliminare e di conseguenza fare più punti - ma al contempo anche il lancio diventa più difficile. Il giocatore sceglie semplicemente un livello **tra 1 e 5** e la scatola viene bloccata sulla tacca corrispondente tramite gli *indicatori di livello dell'oceano* (supporti di plastica).

Regola alternativa per rendere più combattute le partite

Quando si gioca con un gruppo di persone con capacità simile nel lancio del meteorite, **attivare gli effetti delle maree anche nel caso in cui i giocatori tirino la pallina fuori dal tabellone**: in questo caso gli effetti delle icone maree delle carte dinosauro si attivano più spesso (ma possono portare a più disparità nei punteggi).