GAME DESIGN: Dario Dordoni, Marta Ciaccasassi

ILLUSTRAZIONI: Dany Orizio

SVILUPPO: Marta Ciaccasassi

GRAFICA: Carlo Giannetti

PLAYTEST: Francesco Marcantonini, Raffaele Chiaraluce, Martino Chiacchiera, Hydra Games, Gruppo Designer ER, La Buca del Coboldo

GLI AUTORI DESIDERANO RINGRAZIARE:

Dino, Denver, Piedino, Rob il Dinosauro latin lover, Dinozord.

"Mi piace pensare che ogni gioco nasconda un significato; in questo ho racchiuso il mio desiderio di costruire una famiglia e vedere un giorno tanti cuccioli di dinosauro rincorrersi per casa. I veri amori resistono anche sotto una pioggia di meteoriti."

Dario

COMPONENTI

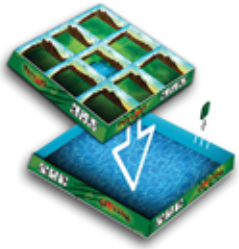
1. 1 Scatola con inserti speciali
2. 1 Meteora
3. 1 Indicatore livello dell'oceano
4. 32 segnalini Cibo
5. 8 segnalini Onda
6. 35 carte Dinosauro Era I
7. 36 carte Dinosauro Era II
8. 5 carte riassuntive
9. 1 carta Bolide
10. 110 carte Cucciolo in 6 tipologie

IDEA DI GIOCO

Sopravvivere ai tempi del Giurassico non è per nulla semplice: oceani che si espandono, T-rex sempre affamati, piogge di meteoriti che cadono dal cielo. In Meteors il tuo obiettivo è quello di scampare alle calamità naturali e garantire la sopravvivenza della tua specie sfornando cuccioli a volontà. Lancia le Meteori ed estingui i branchi dei dinosauri avversari!

SETUP–SCATOLA

Metti la scatola a lato del tavolo, in una posizione facilmente raggiungibile dai giocatori. Monta la scatola come nell'illustrazione, piazzando anche l'indicatore del livello dell'oceano sul lato. Puoi lasciare la Meteora all'interno della scatola quando non viene utilizzata.



SETUP

1. Dividi le carte Cucciolo e forma 6 mazzetti per ogni tipo diverso di cucciolo. Piazza questi mazzetti a centro tavolo a faccia in su.

2. Mescola e metti da parte le carte Era II, entreranno in gioco successivamente.

3. Mescola e distribuisci 4 carte coperte dal mazzo **Era I** ad ogni giocatore, a formare la loro mano. Poni le restanti in un mazzo a centro tavolo, vicino ai mazzetti dei cuccioli.

4. Rivela dal mazzo e poni a faccia in su 6 carte scoperte in una linea a centro tavolo, dividendo in due l'area di gioco. Queste carte devono essere disposte in modo che sia chiara quale è la carta più vicina al mazzo. Questa linea verrà chiamata **Branco**.

5. Metti i segnalini in una zona a centro tavolo facilmente accessibile da tutti i giocatori.

6. Allo stesso modo mescola e metti i segnalini a faccia in giù a centro tavolo.

7. Distribuisci una carta riassuntiva ad ogni giocatore.

8. Il giocatore che ha visto più di recente un dinosauro riceve la carta Bolide. Il giocatore che ha questa carta è considerato il primo giocatore.

(vedi "*Carta Bolide*")

SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in due ere di 3 turni ciascuna; al termine dell'Era II viene svolto un calcolo del punteggio per determinare il vincitore.
Ogni turno di gioco segue sempre la stessa struttura:

SELEZIONE DEL DINOSAURO
FASE DEI T-REX
FASE DELLE METEORE
FASE DELLE UOVA
FINE TURNO

SELEZIONE DEL DINOSAURO

Tutti i giocatori contemporaneamente scelgono una delle carte dinosauro tra quelle nella loro mano e la pongono coperta davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto, le carte vengono rivelate. Le carte così rivelate hanno un'icona il cui effetto si risolverà nelle prossime fasi del turno.

Nota: *vengono svolte* ***soltanto*** *le icone relative alle carte giocate nel* ***turno in corso.*** *Tutte le altre icone presenti nelle carte Dinosauro che un giocatore ha davanti a sé non si attivano.*

FASE DEI T-REX

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore che ha giocato una carta con un'**Icona T-rex** svolge quanto indicato:

- Se possibile, deve scartare una carta Dinosauro giocata in precedenza.

Nota: *Non può scartare la carta T-rex appena giocata.*

- Tutti i giocatori avversari devono, se possibile, scartare e rimettere nel rispettivo mazzetto la **carta Cucciolo** che hanno in cima alla propria **pila di cuccioli** (vedi *"Fase delle Uova"*).

Esempio: *Carlo ha giocato una carta T-rex. È l'unico giocatore ad aver giocato un dinosauro di questo tipo, pertanto è il primo a risolvere la sua icona. Scarta un Brontosauro giocato nel turno precedente e obbliga gli altri giocatori a scartare il primo cucciolo della loro pila. Dal momento che Gianna non ha cuccioli, non scarta nulla.*

FASE DELLE METEORE

A partire dal **primo giocatore** e procedendo in senso orario, ogni giocatore che ha giocato una carta con l'**Icona Meteora** svolge quanto indicato:

- Il giocatore prende la Meteora e posiziona la scatola davanti a sé, dall'altro lato del tavolo (vedi "*Come si lancia la meteora?*")
- Rivela una nuova carta Dinosauro da aggiungere al branco in fondo alla fila. Questa carta determina anche la modalità di lancio della meteora nel tentativo corrente (vedi "*Come lancia un dinosauro?*")
- Sceglie una difficoltà di lancio. **Il livello dell'oceano** viene spostato in corrispondenza del valore scelto.

- Lancia la Meteora.

Dopo il lancio, possono verificarsi **3 possibili esiti:**

La Meteora termina in uno degli spazi della scatola con un dinosauro:

La meteora ha centrato un bersaglio! il giocatore scarta dal Branco **tante carte Dinosauro quanto il livello dell'oceano.**

Attenzione: *vengono scartate soltanto carte dinosauro dello stesso tipo del dinosauro indicato nella buca centrata.*

Il giocatore prende immediatamente **un segnalino** per aver centrato un bersaglio. In più, prende **un segnalino** per **OGNI** carta scartata dal **Branco** a seguito del suo lancio.

Esempio: *Gianna ha giocato uno Pterodattilo con l'icona Meteora ed è la seconda giocatrice a lanciare (Marco è il giocatore che lancia per primo, dal momento che ha la carta Bolide). Dopo aver lanciato la Meteora, questa termina nello spazio dei Triceratopi. Gianna ottiene subito un segnalino per aver centrato uno dei bersagli. In più, scarta due Triceratopi dal Branco ed ottiene due segnalini Cibo aggiuntivi. Sebbene nel Branco ci siano tre Triceratopi, ne può scartare al massimo quanto il livello dell'oceano al momento del lancio, in questo caso due.*

La Meteora termina fuori dalla scatola:

- La Meteora termina fuori dalla scatola: il tentativo è fallito; non avviene nessun particolare effetto.

Esempio: *Marco lancia la Meteora ma non riesce a centrare la scatola. In questo caso il suo lancio è nullo.*

La Meteora termina in una delle regioni d'acqua della scatola:

Ogni giocatore avversario che aveva giocato un'**icona Marea** prende immediatamente **2 segnalini** . Il giocatore che ha eseguito il lancio invece deve rivelare tanti **segnalini** quanto il livello dell'oceano, **più uno aggiuntivo** per ogni **icona Marea** giocata in questo turno:

- Se rivela un , deve scartare il Cucciolo in cima alla propria pila dei cuccioli (vedi "*Fase delle Uova*");
- Se rivela un deve scartare uno qualsiasi delle proprie carte dinosauro davanti a sé.
- Se rivela un segnalino vuoto, non succede nulla.

Nota: *Non puoi girare più segnalini di quanti siano in totale. Se devi girare più di 8 segnalini a seguito di un tentativo, girali semplicemente tutti e risolvi gli effetti.*

Una volta che ha terminato di rivelare i segnalini, essi vengono girati nuovamente a faccia in giù e mescolati.

Esempio: *Carlo lancia una Meteora che termina nello spazio centrale della scatola. Marco, che ha giocato un'icona Marea, riceve immediatamente due segnalini Cibo. Carlo deve ora rivelare 4 segnalini : 3 per il livello dell'oceano corrente più 1 aggiuntivo per l'icona Marea giocata da Marco. Girando il terzo e il quarto segnalino , Carlo rivela un e un : deve quindi scartare un suo Dinosauro a scelta e il Cucciolo in cima alla propria pila.*

FASE DELLE UOVA

Ogni giocatore che ha giocato un'**icona Uova** prende un Cucciolo per ogni carta Dinosauro che ha davanti a sé.
Tutti i suoi dinosauri hanno trovato un partner!

Esempio: *Gianna gioca uno Stegosauro con l'icona Uova. In questa fase ottiene un cucciolo di Brontosauro, uno di Pterodattilo e uno di Stegosauro.*

Ogni giocatore che non ha giocato un'icona Uova **deve scegliere un tipo di dinosauro** e riceve un Cucciolo per ogni coppia che riesce a formare tra i suoi dinosauri di quel tipo e quelli rimasti nel **Branco**. La coppia deve essere formata necessariamente tra un dinosauro dei propri e uno del **Branco**. Ogni coppia così formata garantisce un cucciolo dello stesso tipo.

Attenzione: Un Dinosauro può far parte di una sola coppia per un singolo giocatore, ma più giocatori possono utilizzare lo stesso Dinosauro che si trova nel **Branco** per formare la propria coppia!

Esempio: *Marco non ha giocato un dinosauro con l'icona Uova in questo turno; dal momento che ha 3 Velociraptor e uno Pterodattilo, sceglie il primo tipo per fare cuccioli. Nel branco tuttavia ci sono solo 2 Velociraptor. Marco riceve soltanto due cuccioli di Velociraptor.*

Pila di Cuccioli
Tutti i Cuccioli acquisiti in questo modo devono essere disposti a faccia in su, nell'ordine che si preferisce, in un'unica pila di carte Cucciolo che sta di fronte al giocatore. La carta in cima a questa pila è sempre visibile a tutti i giocatori.

FINE DEL TURNO

Alla fine di un turno di gioco, tutti i giocatori passano la propria mano di carte in senso orario. Ogni giocatore avrà così a disposizione una nuova mano di carte da cui selezionare i propri dinosauri.

Nota: *Le carte Dinosauro giocate nei turni precedenti restano davanti ai giocatori, scoperte.*

Ricorda: Le icone delle carte giocate nei turni precedenti non si attivano mai.

Anche la carta Bolide viene passata al prossimo giocatore in senso orario.

Se ci sono **più** di 6 carte scoperte nel Branco togline fino a tornare a 6. Le carte vengono rimosse a partire da quella più vicina al mazzo.

Se ci sono **meno** di 6 carte nel Branco, aggiungine fino a tornare a 6. Le carte vanno prese dal mazzo in gioco e disposte in fila nel Branco. Le nuove carte vanno sempre poste più lontane dal mazzo delle precedenti.

Quando i giocatori hanno una sola carta in mano:

- **Se accade nel corso dell'Era I**: queste carte vengono scartate insieme a tutte le carte del Branco. Poi il mazzo e gli scarti vengono rimossi dal gioco. Prendi il mazzo Seconda Era e distribuisci 4 nuove carte ad ogni giocatore. Poni il mazzo a centro tavolo e scopri 6 nuove carte a formare il nuovo Branco.
- **Se accade nel corso dell'Era II:** scarta queste carte e procedi al conteggio di Fine partita

FINE PARTITA

Prima di calcolare il punteggio finale:

- Ciascun giocatore ottiene 1 segnalino per ogni gruppo di **3 cuccioli erbivori** (brontosauro/stegosauro/triceratopo) nella propria pila dei Cuccioli.

***Nota**: un Cucciolo può far parte di un solo gruppo.*

- I giocatori ottengono 3 segnalini se hanno il numero maggiore, tra tutti i giocatori, di **Cuccioli di velociraptor** nella propria pila dei Cuccioli.
- I giocatori scartano 1 segnalino se hanno il numero minore (anche zero), tra tutti i giocatori, di Cuccioli di velociraptor nella propria pila dei Cuccioli.

Tutti i giocatori calcolano ora il loro punteggio nel modo seguente:

- Sommano tutti i punti presenti sui propri **Cuccioli**

***Nota:** I cuccioli di velociraptor sono già stati conteggiati*

▶ Sommano i punti dati dai propri **segnalini** : ogni segnalino vale 4 punti.

Chi ha totalizzato il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di segnalini è il vincitore. In caso di ulteriore parità, vince chi riesce ad imitare meglio un T-Rex.

Esempio: *Carlo ha 2 Brontosauri, 1 Stegosauro ed 1 Triceratopo. Ottiene un segnalino per il gruppo di erbivori che riesce a formare. Purtroppo per lui, è il giocatore che possiede meno Cuccioli di Velociraptor. Deve pertanto restituire un segnalino alla riserva. Anche Gianna ha un solo Cucciolo di velociraptor ma dal momento che non ha segnalini , non perde nulla. Durante il conteggio, Carlo ottiene 12 punti dati dai 3 segnalini che possiede, in aggiunta ai punti dati dai suoi Cuccioli.*

CARTA BOLIDE

La carta Bolide indica il **primo giocatore** e consente a quest'ultimo di effettuare un lancio di Meteora aggiuntivo che si somma a qualsiasi icona abbia giocato attraverso la carta Dinosauro. Questo lancio deve essere eseguito prima di qualsiasi altro lancio nel turno in corso, nella fase della Meteora.

COME SI LANCIA LA METEORA?

Posiziona la scatola davanti ad un giocatore che siede di fronte a te.

Cerca di determinare una distanza che risulti circa la stessa per tutti i giocatori.

Consigliamo di posizionare la scatola sempre in corrispondenza di un altro giocatore in modo che possa facilmente recuperare la Meteora una volta concluso il tentativo.

La linea formata dal Branco delinea la distanza minima tra te e la scatola.

La Meteora deve effettuare almeno un rimbalzo prima di entrare nella scatola affinché il lancio sia considerato valido.

Le meteore adorano particolarmente tuffarsi in posti più freschi. Suggeriamo di tenere sempre le proprie bevande o cibi lontani dalla zona di lancio!

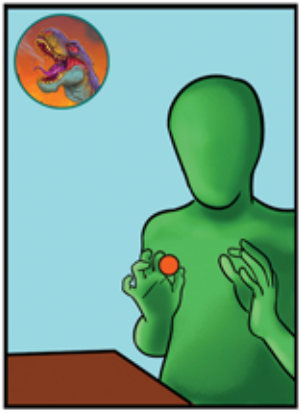
Se non viene rispettato uno dei vincoli di lancio, il tentativo si considera nullo, come se la Meteora fosse stata lanciata fuori dalla scatola.

COME LANCIANO I DINOSAURI?

MODALITÀ STANDARD

Brontosauro:
Il gomito deve restare appoggiato sul tavolo e il braccio teso. La Meteora viene lanciata con la mano.

Pterodattilo:
La Meteora deve essere lanciata da un'altezza superiore alla testa del giocatore che effettua il lancio, restando seduto.



T-rex:
I tuoi dorsi delle mani devono essere attaccati al petto. Lancia la Meteora con una delle due mani.

Stegosauro:
Tieni le mani congiunte, toccando i palmi in modo speculare, la meteora va posta in mezzo ad esse. Lancia la Meteora con entrambe le mani.

Triceratopo:
Appoggia la Meteora al centro delle 3 dita (indice, medio, anulare) ben distese. Il dorso della mano deve essere rivolto verso la scatola. Lancia in questo modo la Meteora.

Velociraptor:
Le dita di una mano sono distese e tutte unite. Posiziona la Meteora fra il medio e l'anulare. Lancia la Meteora facendo un movimento dall'alto in basso con la mano.

MODALITÀ DIFFICILE

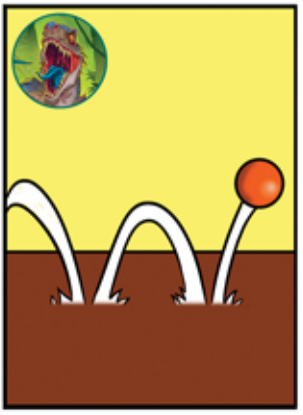
Puoi giocare con la modalità difficile una volta che avrai fatto pratica nei lanci: adotta queste nuove regole solamente durante l'**Era II** della partita, al posto dei lanci Standard.

Brontosauro:
Il braccio va disteso sopra la testa, il gomito resta a contatto con la tua testa. La Meteora viene lanciata con la mano.

Pterodattilo:
Alzati e allontanati leggermente dal tavolo. La Meteora deve essere lanciata da un'altezza superiore alla tua testa, da posizione eretta.

Triceratopo:
La Meteora viene sorretta tra due dita di una mano. Colpiscila con la fronte.

Stegosauro:
Incrocia le mani e fai toccare i dorsi delle mani in modo che combacino. La Meteora va messa in mezzo alle due mani, tra i due dorsi.



Velociraptor:
Le dita di una mano sono distese e tutte unite. Posiziona la Meteora fra il medio e l'anulare. Lancia la Meteora facendo un movimento dall'alto in basso con la mano. La Meteora deve fare almeno due rimbalzi prima di entrare in uno degli spazi della scatola.

T-rex:
I tuoi dorsi delle mani devono essere attaccati al petto. Lancia la Meteora con una delle due mani. Il giocatore che ha davanti la scatola al momento del lancio dà dei piccoli colpetti alternati a destra e sinistra di essa, tenendola leggermente in movimento mentre stai lanciando.

VARIANTI

Lanci facilitati:

Nelle prime partite può essere particolarmente difficile lanciare la Meteora seguendo le indicazioni dei Dinosauri. Dopotutto, se si sono estinti, c'è un motivo!
Se vedi che lanciare la Meteora risulta troppo difficile, non seguire la sezione "Come lanciano i Dinosauri" ma limitati a rispettare le altre regole di lancio.
Ricorda comunque di rivelare una nuova carta Dinosauro da aggiungere al Branco ad ogni lancio.

Qualcuno pensi ai Cuccioli:

Alcuni gruppi di gioco preferiscono un maggior grado di interazione fra i giocatori. Se vi piace che le Meteore abbiano un impatto più letale sul mondo di gioco, modificate questa regola: quando un giocatore ottiene cuccioli durante la fase delle Uova, se non ha giocato un'icona Uova, ottiene cuccioli per due tipi di Dinosauro, invece che uno. In questo caso riuscire a centrare dinosauri dal Branco per togliere la possibilità di formare coppie agli altri giocatori diventa ancora più importante.

"Nessun dinosauro è stato maltrattato nella realizzazione di questo gioco."

CosplaYou

COPYRIGHT© COSPLAYOU
VIA ALDO PALAZZESCHI, 2
06128 PERUGIA (PG), ITALY
WWW.COSPLAYOU.COM