

# COME SI GIOCA?

- Il primo giocatore a collocare correttamente la sua ultima carta viene dichiarato vincitore.
- Durante il proprio turno, ogni giocatore deve tentare di collocare una delle sue carte nella posizione corretta all'interno della sequenza di carte.
- Se sbaglia, deve scartare la carta e pescarne un'altra.



## Posizioni possibili

In questo esempio ci sono cinque posizioni possibili in cui collocare la carta "Arthropleura", ma solo una è corretta.



**CONTENUTO** 110 Carte Animali: il fronte di ogni carta mostra il nome di un animale e la relativa illustrazione. Sul retro compaiono le stesse informazioni e in più le caratteristiche di quell'animale.

- 1 Regime alimentare** (lasciato in bianco quando i dati non sono sufficienti per determinarlo)
- 2 Nome comune**
- 3 Illustrazione**
- 4 Scala dei tempi geologici**
- 5 Caratteristiche** (nelle carte di 5 animali manca il peso a causa di dati insufficienti per determinarlo. Se si sceglie di giocare con il peso, rimuovere queste 5 carte.)



Lato frontale



Lato delle caratteristiche

## Scala dei tempi geologici

La scala dei tempi geologici è un sistema di classificazione cronologica che consente di datare tutti gli eventi a partire dalla creazione della Terra. Inizia più di 4,6 miliardi di anni fa.



Questa scala è suddivisa in ere (attualmente viviamo nel Quaternario), a loro volta suddivise in epoche (una per colore) per una maggiore precisione.

Sul lato delle caratteristiche delle carte, piccole frecce bianche indicano l'epoca o le epoche (una singola freccia o un arco di tempo tra due frecce) in cui sono vissuti questi animali. È facile rendersi conto che i dinosauri non vivevano nello stesso periodo degli uomini o dei mammut.

Abbiamo volutamente fatto partire la scala dal Cambriano, 542 milioni di anni fa: è questa l'epoca che ha visto la comparsa dei primi animali dal guscio duro.

## Regimi alimentari



### Carnivori

Questi animali si nutrono esclusivamente di carne o tessuti animali. Questo gruppo comprende i piscivori (che mangiano pesce), gli insettivori (che mangiano insetti), i necrofagi (che mangiano animali morti) e i carnivori (che mangiano carne).



### Erbivori

Questi animali si nutrono esclusivamente di piante vive. Questo gruppo comprende anche i frugivori (che mangiano solo frutta), i folivori (che mangiano solo foglie), i granivori (che mangiano solo semi), i nettariatori (che mangiano solo il nettare dei fiori) e i lignivori (che mangiano solo legno).



### Onnivori

Questi animali mangiano sia alimenti a base vegetale che animale.

# SCOPO DEL GIOCO

Essere l'unico giocatore senza carte alla fine di un round.

## PREPARAZIONE

**1** - I giocatori si dispongono attorno all'area di gioco.

**2** - I giocatori scelgono quale sarà il primo giocatore e decidono con quale caratteristica giocare: dimensione o peso.

**3** - Le carte vengono mescolate.

**4** - Ogni giocatore riceve 4 carte con il lato delle caratteristiche nascosto. I giocatori non devono guardare il lato delle caratteristiche delle carte. Quando i giocatori diventano più esperti, possono scegliere di distribuire più di quattro carte a ciascun giocatore.

**5** - Il mazzo delle carte rimanenti va posizionato sul tavolo, con il lato delle caratteristiche nascosto.

**6** - Si prende la prima carta del mazzo e la si colloca al centro del tavolo, girandola in modo che le sue caratteristiche siano rivelate. Questa carta iniziale costituisce il primo elemento della sequenza di carte, di fianco alla quale i giocatori collocheranno le carte che hanno ricevuto.

**Potete iniziare a giocare!**



**1** Primo giocatore

**2** Area di gioco

**3** Carta iniziale

**4** Mazzo di carte

**5** Carte distribuite ai giocatori

# SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori giocano una carta a turno, in senso orario. Il primo giocatore deve mettere una delle sue carte a fianco della carta iniziale:

- Se pensa che il valore della caratteristica dell'animale sulla sua carta sia inferiore a quella dell'animale della carta iniziale, mette la sua carta a sinistra di quest'ultima.
- Se pensa che il valore della caratteristica dell'animale sulla sua carta sia superiore a quella dell'animale della carta iniziale, mette la sua carta a destra di quest'ultima.

Una volta collocata, il giocatore gira la propria carta in modo da rivelare il lato delle caratteristiche, verificando se è stata collocata nel posto giusto:

- Se la carta è stata collocata correttamente, la lascia dove si trova, con il lato delle caratteristiche rivelato.
- Se la carta è stata invece collocata nel posto sbagliato, la rimette nella scatola. Il giocatore deve quindi pescare la prima carta del mazzo e collocarla davanti a sé, con il lato delle caratteristiche coperto, insieme alle sue altre carte.

**Turno del primo giocatore**



Poi il turno passa al secondo giocatore (il giocatore direttamente alla sinistra del primo).



Se il primo giocatore ha collocato correttamente la sua carta, il secondo giocatore ora potrà scegliere tra tre posizioni in cui collocare la propria carta: alla sinistra delle due carte già giocate, alla loro destra o in mezzo alle due.



Se il primo giocatore ha collocato nel posto sbagliato la sua carta, allora il secondo giocatore ha solo due possibilità in cui collocare la propria carta (alla sinistra o alla destra della carta iniziale).



Se il secondo giocatore colloca correttamente la sua carta, la lascia dove si trova, con il lato delle caratteristiche rivelato. La sequenza di carte viene poi allargata in modo da creare spazio tra una carta e l'altra.

### Turno del secondo giocatore



### Turno del terzo giocatore



Ora il turno passa al terzo giocatore.



Se i due giocatori prima di lui hanno collocato correttamente le loro carte, la scelta ora è tra quattro posizioni.



E così di seguito...

## FINE DELLA PARTITA E VITTORIA

Se un giocatore è l'unico in quel round a collocare correttamente la sua ultima carta viene dichiarato vincitore.

Se più giocatori collocano correttamente la loro ultima carta nel corso dello stesso round, quei giocatori rimangono in gioco e tutti gli altri vengono eliminati. I giocatori rimasti in gioco ricevono ciascuno una carta dal mazzo e continuano a giocare, ripetendo questo passaggio fino a quando solo un giocatore tra i due colloca correttamente la propria carta nel round.

## CASO PARTICOLARE

Nel corso della partita può capitare che un giocatore debba collocare una carta con lo stesso valore di caratteristica di una carta già in gioco. In questo caso, la nuova carta può essere collocata sia a destra che a sinistra della carta già in gioco.

## RICONOSCIMENTI

**Design:** Frédéric Henry | **Illustrazioni:** Gaël Lannurien | **Ricerca enciclopedica:** *Guide des dinosaures et des autres animaux préhistoriques* (Delachaux et Niestlé, 1994), *La grande encyclopédie des dinosaures* (Gallimard, 1991), *Dinosaures et autres animaux de la préhistoire* (Könemann, 2000), [Dinosaurs.about.com](https://Dinosaurs.about.com), [Dinosoria.com](https://Dinosoria.com), [Lesdinos.free.fr](https://Lesdinos.free.fr), [Jurassic-world.com](https://Jurassic-world.com), [Kidsdinos.com](https://Kidsdinos.com), [Dinosaur-jungle.com](https://Dinosaur-jungle.com), [Prehistoric-fauna.com](https://Prehistoric-fauna.com), [Dinosauria.org](https://Dinosauria.org), [Prehistoric-wildlife.com](https://Prehistoric-wildlife.com), [Saurian database](https://Saurian-database), [Triblobites.info](https://Triblobites.info), [Futurasciences.com](https://Futurasciences.com) | © **Monolith 2024 - Tutti i diritti riservati**

**Distribuito in Italia da:**  
Asmodee Italia Srl  
Viale della Resistenza 58  
42018 San Martino in Rio (RE)  
ITALIA  
[www.asmodee.it](https://www.asmodee.it)



**monolith**