

·FIRST·
GIANTS
APPENDICE

FAMIGLIA DEI VOLATILI

Spesso presenti nei media dedicati ai dinosauri, gli Pterosauri sono spesso associati ai dinosauri dal grande pubblico, anche se in realtà non sono veri e propri dinosauri, ma semplicemente Rettili Volanti. A differenza dei dinosauri, che si sono poi evoluti negli uccelli moderni, non ci sono sopravvissuti di questa stirpe.

1 ANUROGNATHUS

"Anurognathus", dal greco ανουρο γναθος "mascella senza coda".




Ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso te stesso) prende una carta con il simbolo  (inclusa questa carta), tu ottieni 1 ambra. Quando prendi questa carta, assicurati di informare gli altri giocatori per aiutarli a ricordare i propri effetti .



1 NEMICOLOPTERUS

Lo pterosauro "adulto" più piccolo conosciuto finora; il fossile rinvenuto potrebbe essere quello di un esemplare giovane.




Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 2 ambre.



3 PTERANODON

Sono stati rinvenuti più esemplari di Pteranodon rispetto a qualsiasi altro pterosauro, inclusi esemplari sia maschili che femminili di varie fasce d'età e sottospecie, consentendo un'analisi dettagliata della loro anatomia e storia.




Ogni volta che prendi una carta **Volatili** (inclusa questa carta), ottieni 2 ambre.



3 THANATOSDRAKON

Si ritiene che il Thanatosdrakon avesse un'apertura alare di circa 9 metri.




Ogni volta che prendi una carta **Volatili** (inclusa questa carta), ottieni 1 punto.



2 DIMORPHODON

Probabilmente i Dimorphodon non erano in grado di volare per lunghe distanze, ma si affidavano all'arrampicata e a voli brevi, in modo simile agli uccelli moderni, come i tinamidi e i picchi.




Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 1 ambra per ogni carta **Volatili** (inclusa questa carta) nel tuo Studio.




2 THALASSODROMEUS

Sono state formulate diverse teorie per spiegare la funzione della cresta del Thalassodromeus, tra cui la termoregolazione, il riconoscimento della specie o l'esibizione a scopi sessuali, ma probabilmente aveva più di una sola funzione.




Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 3 ambre e 1 punto.




3 QUETZALCOATLUS

Il Quetzalcoatlus era così grande che per molto tempo si è creduto che non fosse in grado di volare.




Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, puoi spendere 3 ambre per ottenere 2 punti. Puoi effettuare questo scambio tante volte quante sono le carte **Volatili** (inclusa questa carta) nel tuo Studio.





? UOVO DI PTEROSAURO



L'uovo di Pterosauro è una carta **Volatili** jolly: è una carta **Volatili**, ma in un set può agire come una carta **Volatili** di una qualsiasi Dimensione. Per esporlo, devi spendere 2 ambre.



FAMIGLIA DEGLI ERBIVORI

La "Guerra delle Ossa", chiamata anche la "Grande Corsa ai Dinosauri", fu un periodo di feroce e spietata caccia ai fossili durante l'età dell'oro americana. Quest'epoca fu caratterizzata da un'aspra rivalità tra due eminenti paleontologi: Edward Drinker Cope (Academy of Natural Sciences di Filadelfia) e Othniel Charles Marsh (Peabody Museum of Natural History dell'Università di Yale).

1 MICROCERATUS

Durante il Cretaceo, le piante da fiore erano presenti solo sporadicamente nel paesaggio; è quindi probabile che il *Microceratus* si nutrisse principalmente di felci, cycas e conifere, utilizzando il suo affilato becco ceratopside per strapparne le foglie o gli aghi.



Ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso te stesso) prende una carta con il simbolo  (inclusa questa carta), tu ottieni 1 punto. Quando prendi questa carta, assicurati di informare gli altri giocatori per aiutarli a ricordare i propri effetti .




1 PSITTACOSAURUS

Lo *Psittacosaurus* è uno dei generi di dinosauri più conosciuti, con centinaia di fossili di entrambi i sessi e di quasi tutte le fasce d'età. Le teorie moderne suggeriscono che fosse contro-ombreggiato (più scuro nella parte superiore del corpo e più chiaro in quella inferiore), probabilmente con una colorazione irregolare che formava strisce e macchie sugli arti.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 1 punto.




3 DIPLODOCUS

Il *Diplodocus* viveva nell'attuale Nord America occidentale, alla fine del periodo Giurassico, insieme ad altri giganteschi dinosauri sauroptodi come il *Barosaurus*, l'*Apatosaurus*, il *Brachiosaurus*, il *Brontosaurus* e il *Camarasaurus*.



Ogni volta che prendi una carta **Erbivori** (inclusa questa carta), ottieni 2 ambre.





3 STEGOSAURUS

È opinione comune che la coda spinosa dello *Stegosaurus* (o *Thagomizer*) fosse utilizzata principalmente per difendersi dai predatori. Il fumettista Gary Larson inventò il nome "Thagomizer" nel 1982 per una battuta nella sua striscia a fumetti "The Far Side". Il nome fu gradualmente adottato come nome ufficiale della caratteristica disposizione dei quattro aculei sulla coda dello *Stegosaurus*.



Ogni volta che prendi una carta **Erbivori** (inclusa questa carta), ottieni 1 punto.




2 PACHYCEPHALOSAURUS

Per molto tempo si è creduto che le forme diverse del cranio rappresentassero quattro specie diverse, finché non ci si rese conto che in realtà rappresentavano l'evoluzione delle diverse fasi di vita del *Pachycephalosaurius*.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 1 punto ogni 2 carte che hai (inclusa questa carta) nel tuo Studio. La Famiglia e la Dimensione di ogni carta non sono importanti. Se hai un numero dispari di carte, arrotonda per difetto.





2 CRICHTONSAURUS

Il *Crichtonsaurus* prende il nome da Michael Crichton, autore del romanzo sui dinosauri *Jurassic Park*.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 2 punti e 1 ambra.





3 TRICERATOPS

Il primo fossile di *Triceratops* scoperto era costituito esclusivamente dalle sue due corna enormi. Il paleontologo che lo analizzò pensò che appartenessero a una specie di bisonte del Pliocene.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 1 punto per ogni carta **Erbivori** (inclusa questa carta) nel tuo Studio.





? UOVO DI ERBIVORO

L'uovo di Erbivoro è una carta **Erbivori** jolly: è una carta **Erbivori**, ma in un set può agire come una carta **Erbivori** di una qualsiasi Dimensione. Per esporlo, devi spendere 2 ambre.





FAMIGLIA DEI CARNIVORI

Alcuni dinosauri "scompaiono", come il *Dakotaraptor*, a causa dell'utilizzo fraudolento di materiale paleontologico che in realtà non appartiene a quella specie: questo fenomeno è chiamato "nomen dubium".

1 COMPSOGNATHUS



Uno dei parenti del *Compsognathus*, il *Sinosauropteryx*, era ricoperto di piume, mentre un altro, il *Juravenator*, era ricoperto sia di penne che di squame, il che suggerisce che membri della stessa famiglia potessero avere diversi tipi di piumaggi.



Ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso te stesso) prende una carta con il simbolo  (inclusa questa carta), puoi esporre 1 fossile (pagando il suo costo). Puoi scegliere questa carta come quella da esporre con questo effetto.



Quando prendi questa carta, assicurati di informare gli altri giocatori per aiutarli a ricordare i propri effetti .

1 VELOCIRAPTOR



Nel 2007 sono state rinvenute delle protuberanze sull'ulna, ciò ha dimostrato con certezza che i *Velociraptor* (e verosimilmente anche i loro cugini) avevano le ali ricoperte di penne anziché di piume.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 1 ambra e puoi esporre 1 fossile (pagando il suo costo). Puoi scegliere questa carta come quella da esporre con questo effetto.





3 GIGANOTOSAURUS



Il *Giganotosaurus* era uno dei più grandi carnivori terrestri conosciuti, ma è stato difficile determinarne le dimensioni esatte a causa dell'incompletezza dei fossili rinvenuti finora. Le stime relative all'esemplare più completo suggeriscono una lunghezza compresa tra i 12 e i 13 metri.



Ogni volta che prendi una carta **Carnivori** (inclusa questa carta), ottieni 2 ambre.





3 SPINOSAURUS



Le prove indicano che lo *Spinosaurus* fosse semiacquatico e la maggior parte degli scienziati ritiene che cacciasse prede sia terrestri che acquatiche, in modo simile a come cacciano gli uccelli trampolieri, per esempio gli aironi.



Ogni volta che prendi una carta **Carnivori** (inclusa questa carta), ottieni 1 punto.




2 DILOPHOSAURUS



L'olotipo del *Dilophosaurus* è uno degli animali più paleopatologizzati mai identificato. Ciò rende questo esemplare uno dei più robusti tra tutti gli animali.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, puoi esporre un massimo di 2 fossili (pagando il costo di ognuno). Se esponi 2 fossili, devono appartenere entrambi alla **stessa Famiglia**.



Puoi scegliere questa carta come una di quelle da esporre con questo effetto.



2 CARNOTAURUS



Il *Carnotaurus* è l'unico animale carnivoro bipede conosciuto che possiede un paio di corna sull'osso frontale. Si ipotizza che le usasse in modo simile agli arieti.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, puoi esporre 1 fossile **senza pagare nessun costo**. Puoi scegliere questa carta come quella da esporre con questo effetto.




3 TYRANNOSAURUS



Prima della scoperta di *Trix* nel 2013, Sue era uno dei *Tyrannosaurus* più anziani mai ritrovati, essendo morta alla veneranda età di 28 anni. *Trix* aveva 35 anni quando morì.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, per ogni carta **Carnivori** (inclusa questa carta) nel tuo Studio, ottieni 1 ambra e puoi esporre 1 fossile (pagando il suo costo). Puoi scegliere questa carta come una di quelle da esporre con questo effetto.





? UOVO DI CARNIVORO



L'uovo di Carnivoro è una carta **Carnivori jolly**: è una carta **Carnivori**, ma in un set può agire come una carta **Carnivori** di una qualsiasi Dimensione. Per esporlo, devi spendere 2 ambre.





FAMIGLIA DEI MARINI

Le prime forme di vita apparvero nell'oceano per poi emergere e colonizzare la terraferma: un passo importante nella storia dell'evoluzione. Ma, in un'ironica svolta del destino, alcuni animali terrestri ritornarono al mare, riadattandosi gradualmente agli ambienti acquatici nel corso di

milioni di anni. Nonostante il loro stile di vita oceanico, alcune creature come gli Ichthyosaurs, i Plesiosaurs e i Mosasaurs discendono da antenati terrestri, proprio come le balene si sono evolute da mammiferi ungulati.

1 TRILOBITA



Circa 20.000 specie di trilobiti si sono evolute in diverse cavità ecologiche; alcune si muovevano sul fondale marino come predatori, spazzini o filtratori, mentre altre nuotavano nutrendosi di plancton.



Ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso te stesso) prende una carta con il simbolo  (inclusa questa carta), puoi spendere 3 ambre per ottenere 2 punti. Quando prendi questa carta, assicurati di informare gli altri giocatori per aiutarli a ricordare i propri effetti .






1 AMMONOIDEA



Le ammoniti sono eccellenti fossili guida, poiché il loro periodo di esistenza relativamente breve corrisponde a un periodo geologico ben definito. Questo permette di datare facilmente gli strati rocciosi, visto che la durata di vita delle varie specie di ammoniti era inferiore a un milione di anni.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 1 ambra per ogni Famiglia diversa (inclusa questa carta) nel tuo Studio.





3 ELASMOSAURUS



Le prime ricostruzioni di questo rettile ne collocavano la testa all'estremità della coda, ma i paleontologi hanno prontamente corretto il loro errore.



Ogni volta che prendi una carta da una Famiglia che in quel momento non hai nel tuo Studio, ottieni 2 ambre. Se non hai una carta **Marini** nel tuo Studio quando prendi l'Elasmosaurus, ottieni 2 ambre.





3 MOSASAURUS



Nonostante le apparenze, il Mosasaurus non è un cocodrillo gigante, bensì un parente stretto dei serpenti moderni, con caratteristiche particolari come l'aver i denti sul palato.



Ogni volta che prendi una carta da una Famiglia che in quel momento non hai nel tuo Studio, ottieni 1 punto. Se non hai una carta **Marini** nel tuo Studio quando prendi il Mosasaurus, ottieni 1 punto.





2 ICHTHYOSAURUS



La forma del corpo dell'Ichthyosaurus, che assomiglia molto a quella di un delfino o di uno squalo, è il risultato della convergenza evolutiva, un fenomeno che favorisce lo sviluppo di configurazioni corporee simili in situazioni ambientali simili.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, puoi esporre un massimo di 2 fossili (pagando il costo di ognuno). Se esponi 2 fossili, devono essere di **Famiglie diverse**. Puoi scegliere questa carta come una di quelle da esporre con questo effetto.





2 ARCHELON



L'Archelon aveva un carapace coriaceo anziché un guscio duro, una caratteristica comune tra le tartarughe marine giganti come la moderna tartaruga marina liuto, che le rendeva più leggere e veloci nell'acqua.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 1 punto per ogni Famiglia diversa (inclusa questa) nel tuo Studio.





3 MEGALODON



Il nome "Megalodon" non è raro tra gli animali; altri esempi includono una vongola e un serpente, entrambi con questa parola nel loro nome.



Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, per ogni Famiglia diversa (inclusa questa carta) nel tuo Studio, puoi esporre 1 fossile (pagando il suo costo). Puoi scegliere questa carta come una di quelle da esporre con questo effetto.





? UOVO MARINO



L'uovo Marino è una carta **Marini** jolly: è una carta **Marini**, ma in un set può agire come una carta **Marini** di una qualsiasi Dimensione. Per esporlo, devi spendere 2 ambre.






FAMIGLIA DEI MAMMIFERI

Circa 66 milioni di anni fa tre quarti delle specie vegetali e animali presenti sulla Terra si estinsero, compresi tutti i dinosauri non aviani.

Questo evento, noto come "estinzione di massa del Cretaceo-Paleogene", offrì numerose opportunità evolutive, in particolar modo per la diversificazione dei mammiferi.

1 **BRASILODON**




Ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso te stesso) prende una carta con il simbolo  (inclusa questa carta), puoi esporre 1 fossile (pagando il suo costo) oppure ottenere 1 punto. Puoi scegliere questa carta come quella da esporre con questo effetto. In aggiunta, ogni volta che questo si verifica, ognuno dei tuoi avversari ottiene 1 ambra. *Quando prendi questa carta, assicurati di informare gli altri giocatori per aiutarli a ricordare i propri effetti .*



1 **THYLACINUS**



Comunemente noto come tigre della Tasmania o lupo della Tasmania. Il più antico fossile conosciuto di Thylacinus risale a circa 2 milioni di anni fa.

Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 3 ambre. In aggiunta, ognuno dei tuoi avversari ottiene 1 ambra.



3 **ARSINOITHERIUM**




Ogni volta che prendi una carta **Mammiferi** (inclusa questa carta), ottieni 2 ambre.



3 **MEGATHERIUM**




Alcune prove suggeriscono che la caccia da parte dell'uomo possa aver portato all'estinzione del Megatherium.

Ogni volta che prendi una carta **Mammiferi** (inclusa questa carta), ottieni 1 punto.



2 **SMILODON**




Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, puoi esporre un massimo di 2 fossili (pagando il costo di ognuno). Puoi scegliere questa carta come una di quelle da esporre con questo effetto. In aggiunta, ognuno dei tuoi avversari ottiene 2 punti.



2 **GLYPTODON**



Probabilmente il Glyptodon utilizzava la sua coda corazzata e molto flessibile come arma nei combattimenti, in particolare contro altri Glyptodon per risolvere dispute territoriali o di accoppiamento.

Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, ottieni 3 punti. In aggiunta, ognuno dei tuoi avversari ottiene 1 ambra.



3 **MAMMUTHUS**



Mammut ed elefanti asiatici sono parenti stretti, più di quanto entrambi lo siano con gli elefanti africani.

Una volta durante il turno in cui prendi questa carta, puoi spendere 2 ambre per ottenere 2 punti. Puoi effettuare questo scambio tante volte quante sono le carte **Mammiferi** (inclusa questa carta) nel tuo Studio. In aggiunta, ognuno dei tuoi avversari ottiene 1 ambra per ogni carta **Mammiferi** nel tuo Studio (a prescindere dal numero di scambi che hai effettuato).




? **UOVO DI MAMMIFERO**



Alcuni mammiferi, come l'ornitorinco e l'echidna, sono monotremi, ovvero mammiferi che depongono uova. Le prove fossili, incluse specie come lo Steropodon e il Teinolophos del periodo Cretaceo inferiore, suggeriscono che la deposizione delle uova fosse più comune tra i primi mammiferi in epoca preistorica.

L'uovo di Mammifero è una carta **Mammiferi jolly**: è una carta **Mammiferi**, ma in un set può agire come una carta **Mammiferi** di una qualsiasi Dimensione. Per esporlo, devi spendere 2 ambre.




BRETT GILBERT

Come sono diventato un designer di giochi? Sono nato e cresciuto nella campagna inglese, con una mente portata per la matematica e gli schemi, e alla fine ho scelto una vita dedicata non al fare cose, ma al crearle. O almeno al dare un senso alle cose. Questo è il design. E il design di giochi è la sfida che mi sono autoimposto di intraprendere, cercando al contempo di creare qualcosa che permetta ad altre persone di partecipare e in qualche modo godere delle risposte a domande che non si sarebbero mai posti. Ma se siete arrivati fin qui, ho una domanda per voi: siete arrivati alla fine delle regole e avete pensato "Ma volevo leggere ancora! Il regolamento è la mia parte preferita!?" Mettete giù questa appendice e giocate. E se non vi piace, cambiate il gioco. Avanti. Vi sfido. Rispondete alle vostre domande. Potrebbe davvero essere l'inizio di qualcosa.



MATTHEW DUNSTAN

Sono un designer di giochi da tavolo ed ex scienziato, con sede in Australia. Ho progettato più di 50 giochi di generi diversi, tra cui giochi per bambini, giochi strategici per famiglie e giochi narrativi, oltre ad aver co-fondato Postmark Games, che si occupa esclusivamente di giochi stampabili a casa. Progetto anche esperienze di gioco per l'istruzione, tra cui giochi da tavolo per sincrotroni, musei del cinema ed escape room pop-up per i festival. I miei progetti sono stati riconosciuti in tutto il mondo, vincendo l'As d'Or per il miglior gioco per bambini in Francia nel 2022 e sono stati nominati tre volte per lo Spiel e il Kennerspiel des Jahres.



MAUD CHALMEL

(illustrazione di copertina)

Nel 2005 ho iniziato a lavorare in un'agenzia pubblicitaria, poi ho lavorato come freelance nella comunicazione visiva. "Un lavoro vero", come dicono gli adulti. Tuttavia, con pazienza, sono passata all'illustrazione di giochi da tavolo, in particolare nel 2014 con Siggil di Henri Kermarrec. Come co-fondatrice della Carta degli Illustratori Ludici nel 2022, ho cercato di unire la comunità creando il pittogramma "illustrato a mano", promuovendo la conservazione di questo oggetto culturale per mantenerlo, prima di tutto, umano.



JESSICA COGNARD

(illustrazioni naturaliste)

Disegno fin da quando ero bambina e non ho mai smesso. Dopo aver studiato alla Scuola di Belle Arti, ho esplorato i vari campi dell'illustrazione concentrandomi in particolare sull'illustrazione naturalistica. Il mio lavoro è caratterizzato da uno sguardo curioso e dal desiderio di raccontare storie, spesso attraverso schizzi realizzati "sul momento". Utilizzo principalmente acquerelli e grafite, che a volte combino con tecniche digitali.

65 carte



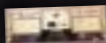
4 plance Sito di Scavo



20 pedine di legno



5 plance Museo



8 segnalini Notizia



33 segnalini Set



80 ambre



84 segnalini punto



1 segnalino Primo Giocatore



EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Silvia Paganelli, Vittoria Vincenzi

Direzione editoriale: Massimo Bianchini

SPACE Cowboys – Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol,
Quartier Villaroy
78280 Guyancourt • Francia
©2026 SPACE Cowboys.
Tutti i diritti riservati.



www.spacecowboys.fr

