
NATURA

La natura brulica di vita!

La terra ospita milioni e milioni di specie - piante, funghi, insetti, uccelli, rettili e mammiferi - ciascuna con un istinto innato a crescere e fiorire.

Il gioco *Natura* simula un ecosistema dinamico nei dintorni di un piccolo bacino d'acqua. L'obiettivo è far crescere la vostra popolazione mentre incombono due minacce: la fame e i predatori. Adattatevi strategicamente alla mutevolezza dell'ambiente e le vostre specie fioriranno e prospereranno; se non starete al passo con l'adattamento, la vostra popolazione diminuirà. Ci sono migliaia di specie uniche tutte da scoprire.

Benvenuti all'incredibile diversità di *Natura*!



Saltate le regole!
Inquadrate il QR
e imparate al volo

COMPONENTI



Popolazione
L'obiettivo di *Natura* è avere una popolazione prospera. La popolazione rappresenta gli animali che hanno bisogno di essere nutriti e protetti.



Cibo
Ogni popolazione ha bisogno di cibo. Ci sono due tipi di cibo: vegetale e carne .
Ogni unità di cibo che sostenta una popolazione per un round varrà 1 punto al termine della partita.



Schermo del Giocatore
Posizionate il vostro cibo / dietro il vostro schermo al termine di ogni round.
Così, il vostro punteggio rimarrà nascosto fino al termine della partita.



Bacino d'Acqua
Il bacino d'acqua è l'unico luogo in cui gli animali possono mangiare vegetali . I vegetali vengono aggiunti in quantità limitata a ogni round, per cui siate celeri nel raggiungere il bacino e accaparrarvi il cibo prima che finisca!



Carte Predatore
Qualsiasi giocatore può usare una carta *predatore* per tramutare una propria specie in predatrice.
I predatori non mangiano più vegetali dal bacino d'acqua. Invece, mangiano carne cacciando animali nei paraggi del bacino d'acqua.



Rotella Dimensione
Ogni specie ha una rotella dimensione per tenere traccia della sua dimensione e di come si nutre (se foraggia, lato verde, o caccia, lato rosso). Le specie più grandi mangiano più cibo quando si nutrono al bacino d'acqua, e si difendono meglio dai predatori.



Carte Natura
Ci sono 8 diversi tratti nel mazzo *Natura*. Questi tratti sono capacità speciali che consentono alle vostre specie di adattarsi ai cambiamenti dell'ambiente mentre lottano per la sopravvivenza e prosperano.



Leopardo delle Nevi
Uno dei più bei segnalini primo giocatore nell'intera storia evolutiva dei viventi.



Carte Solitario
Queste carte si usano solo quando giocate alla modalità solitario di *Natura*.
Ogni carta rappresenta una specie di un avversario e la sua personalità unica.

ALLESTIMENTO

1. Disponete il bacino d'acqua sul tavolo.
2. Mettete le rotelle dimensione ai lati opposti del tavolo, così che siano raggiungibili da ogni giocatore.
3. Posizionate i segnalini popolazione vicino alle rotelle .
4. Disponete i vassoi di cibo con vegetali e carne vicino al bacino d'acqua.
5. Mescolate le carte *Natura* e mettetele a faccia in giù a formare il mazzo *Natura*.
6. Mettete le carte *predatore* vicino al bacino d'acqua.
7. Date uno schermo a ogni giocatore.
8. La persona che riesce a fare il verso animale più strabiliante inizia per prima. Datele il leopardo delle nevi.
9. All'inizio di ogni round aggiungete una quantità di cibo prestabilita al bacino d'acqua. Pescate la carta in cima al mazzo *Natura*, poi moltiplicate la quantità di cibo indicata (nell'angolo in basso a destra) per il numero di giocatori. Questa è la quantità di vegetali che saranno aggiunti al bacino d'acqua a ogni round. Infilate parzialmente la carta sotto il bacino come promemoria di quanto cibo andrà aggiunto anche nei round successivi.

Numero di giocatori	Valore sulla carta 1	2	3	4
Solitario	2	4	6	8
2 giocatori	2	4	6	8
3 giocatori	3	6	9	12
4 giocatori	4	8	12	16



Nota: Se è la vostra prima partita, usate una carta con quantità di cibo pari a 3.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
NATURA
Predatore
FORAGGIA
1
FORAGGIA
1

GIOCARE A NATURA

OBIETTIVO

L'obiettivo di *Natura* è di far adattare le vostre specie a un ecosistema in perenne mutamento in cui il cibo scarseggia e i predatori abbondano. Riceverete 1 punto per ogni popolazione che terrete in vita a ogni round. Per tenerne traccia, conserverete il cibo mangiato dalla vostra popolazione dietro il vostro schermo alla fine di ogni round.

Al termine della partita, totalizzerete punti in questi modi:

- 1 punto per ogni vegetale e carne dietro il vostro schermo.
- 2 punti per ogni vostra specie sopravvissuta come Bonus di Fine Partita.

STRUTTURA DEL GIOCO

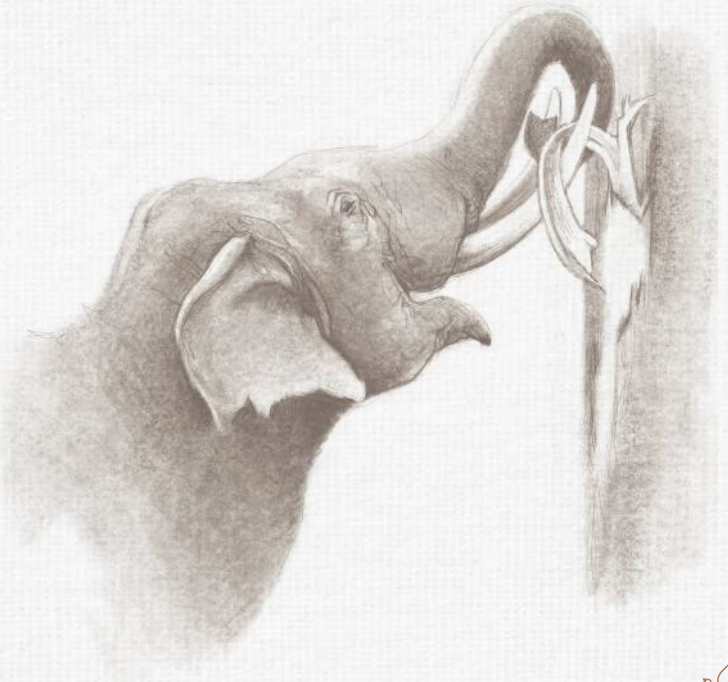
Una partita a *Natura* si svolge lungo quattro round. In ogni round, svolgete i seguenti passaggi:

Fase di Preparazione: . . . . . Pagina 7
Aggiungere Cibo al Bacino d'acqua
Ottenere una nuova Specie
Pescare 5 Carte

Fase di Adattamento: . . . . . Pagine 8 - 10
Giocare le Carte
Azioni Gratuite
Rivelare i Tratti

Fase di Nutrimento: . . . . . Pagine 14 - 17
Azioni di Nutrimento
Azioni Gratuite

Punteggio: . . . . . Pagina 18



FASE DI PREPARAZIONE

1. AGGIUNGERE CIBO

Aggiungete la quantità di vegetali determinata durante l'allestimento (pagina 4) al bacino d'acqua. Questi sono in aggiunta, non in sostituzione, di eventuali vegetali avanzati dal round precedente e ancora presenti.

2. NUOVE SPECIE

A ogni round, ogni giocatore prende i seguenti elementi:

- Una rotella dimensione impostata su dimensione 1
- Una popolazione

La rotella dimensione rappresenta la dimensione fisica degli animali, mentre la popolazione rappresenta la quantità di animali che necessita di essere nutrita a ogni round. Posizionate la rotella dimensione con il lato verde 'foraggia' rivolto verso l'alto a indicare che svolge l'azione di **foraggiare** quando si nutre.

Popolazione Persa

Se avete perso popolazione → nello scorso round, aggiungete tutta la popolazione persa alla vostra nuova specie. Per esempio, se 3 delle vostre popolazioni sono state uccise nello scorso round, la vostra nuova specie inizierà con 4 popolazioni.

Dimensione Persa

Se una vostra specie si è estinta nello scorso round, aggiungete la sua dimensione alla vostra nuova specie.

Per esempio, se una specie di dimensione 3 si è estinta, la vostra nuova specie inizierà a dimensione 4. Oppure, se avete perso due specie di dimensione 1 nello scorso round, la vostra nuova specie inizierà a dimensione 3.

Eventuali punti dimensione persi che porterebbero una specie oltre il numero più alto sulla rotella dimensione vengono persi definitivamente (dimensione 4 in *Natura* e dimensione 10 con il modulo *Giurassico*).

3. PESCARE CARTE

Ogni giocatore pesca 5 carte dal mazzo *Natura*. Non c'è un numero massimo di carte in mano, per cui queste 5 carte si aggiungono a eventuali carte rimaste in mano dal round precedente.

Se il mazzo *Natura* si esaurisce, rimescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca *Natura*.

FASE DI ADATTAMENTO

La Fase di Adattamento si estende lungo milioni di anni, durante i quali le specie si adattano all'ambiente che cambia. Ogni giocatore ha un solo turno durante questa fase, quindi pianificate con cura!

GIOCARE LE CARTE

Il giocatore con il leopardo delle nevi è il primo a giocare il proprio turno. Ogni carta nella vostra mano può essere usata per le seguenti azioni:

- **Aumentare la Popolazione**
- **Aumentare la Dimensione**
- **Giocare un Tratto**

Nel vostro turno potete giocare quante carte volete. Ogni azione può essere svolta più volte e in qualsiasi ordine.

Aumentare la Popolazione

Prendete una carta qualsiasi dalla vostra mano e mettetela a faccia in su nella pila degli scarti, poi prendete una popolazione dalla riserva e aggiungetela a una qualsiasi delle vostre specie. Non c'è limite al numero di popolazioni che una specie può avere.

Suggerimento: L'obiettivo di Natura è far crescere la vostra popolazione. Guadagnate punti tenendola in vita a ogni round.





Aumentare la dimensione

Prendete una carta qualsiasi dalla vostra mano e mettetela a faccia in su nella pila degli scarti, poi aumentate la dimensione di una qualsiasi delle vostre specie ruotando la rotella dimensione al numero successivo. La dimensione massima sulla rotella dimensione di *Natura* è 4, all'incirca la dimensione di un rinoceronte, un alce o un elefante.

Suggerimento: Una specie più grande **mangia** più vegetali quando foraggia dal bacino d'acqua, permettendole di **mangiare** il cibo limitato prima degli altri animali.



La dimensione di una specie determina la sua efficacia nel cacciare, difendersi e foraggiare. Questi aspetti sono spiegati nella sezione Fase di Nutrimento (pagine 14-17).

Giocare un Tratto

Prendete una carta qualsiasi dalla vostra mano e giocatela a faccia in giù sopra una qualsiasi delle vostre specie. Questa carta diventa un tratto che modificherà quella specie una volta girata a faccia in su. Il numero massimo di tratti che una specie può avere è 3. Potete giocare più copie dello stesso tratto su una specie, ma ogni copia conta ai fini del limite di 3 tratti.

Suggerimento: Ogni tratto è potente, ma i tratti sono ancora più potenti se combinati con tratti che creano sinergia.



AZIONI GRATUITE

Le azioni gratuite vi permettono di adattare le vostre specie senza giocare una carta dalla mano. Le azioni gratuite possono essere svolte più volte e in qualsiasi momento durante il vostro turno nella Fase di Adattamento.

Diventare un Predatore

Potete giocare una carta *predatore* come tratto su qualsiasi vostra specie. Il tratto *predatore* conta ai fini del limite di 3 tratti. Ogni specie può avere un solo tratto *predatore*. Se terminate le carte predatore e ve ne serve una, usate qualcosa che la sostituisca.

Quando giocate un tratto *predatore*, girate la rotella dimensione di quella specie per mostrare che può **cacciare**. Non può più **foraggiare** vegetali dal bacino d'acqua.



Samuela vuole rendere predatrice la sua specie. Prende una carta predatore dalla relativa pila e la aggiunge come terzo tratto della specie. Poi, gira la rotella per mostrare che ora è una specie di predatori.

Rimuovere Tratti

Potete scartare tratti da qualsiasi vostra specie per fare spazio a un tratto diverso. Restituite i tratti *predatore* al mazzo *predatore* e mettete gli altri tratti rimossi nella pila degli scarti a faccia in su. Quando rimuovete la carta *predatore*, girate la rotella dimensione sul lato verde 'foraggia'. La specie non può più **cacciare** altre specie.

Conservare Carte

Potete tenere 1 o più carte per giocarle come cibo durante la Fase di Nutrimento, o per giocarle nel round successivo.

Suggerimento:
Conservate una carta per aggiungere cibo al bacino d'acqua se pensate che il cibo finirà prima del vostro primo turno di nutrimento.

RIVELARE I TRATTI

La Fase di Adattamento termina quando ogni giocatore ha giocato un turno. Girate tutti i tratti coperti in modo che siano a faccia in su e procedete alla Fase di Nutrimento.

I TRATTI

I tratti vengono giocati su una specie per modificarne le capacità. Le regole su una carta tratto prevalgono sulle regole base di *Natura*. Una specie può avere un massimo di 3 tratti in qualsiasi combinazione.

VALORE DI CACCIA E VALORE DI DIFESA

Il valore di caccia e il valore di difesa di una specie sono pari al numero sulla sua rotella dimensione, ma possono essere aumentati dalle carte tratto.

In alto a sinistra di ogni tratto, il valore nella casella rossa si aggiunge al valore di caccia, della specie, mentre il valore nella casella grigia si aggiunge al valore di difesa. Se queste caselle non contengono valori, non viene aggiunto nulla.

CARTE TRATTO





TRATTI A INNESCO

I tratti con un punto esclamativo ⚠ sono tratti a innesco. Hanno una capacità obbligatoria che si attiva quando la condizione di innesco è soddisfatta. La capacità si attiverà ogni volta che la condizione è soddisfatta, indipendentemente da chi sta giocando il turno.







Spazzino si innesca ogni volta che una specie **caccia**, che sia in un turno vostro o altrui. Quando *Spazzino* si innesca, la specie **mangia** 2 carne dalla riserva. Ricorda: devi avere popolazione affamata per mangiare.

Opportunista si innesca nel vostro turno se ci sono vegetali nel bacino d'acqua dopo che una delle vostre specie **foraggia** o **caccia**. Quando *Opportunista* si innesca, la specie **mangia** 2 carne dalla riserva.

Zanne si innesca ogni volta che il bacino d'acqua diventa vuoto. Può innescarsi nel vostro turno o in quello di qualcun altro. Quando *Zanne* si innesca, la specie **mangia** 1 carne dalla riserva.

ERBIVORI

Quando una nuova specie entra in gioco all'inizio del round, è erbivora. Può **mangiare** vegetali quando **foraggia** dal bacino d'acqua.

ONNIVORI

Se un tratto a innesco viene aggiunto alla specie, questa diventa onnivora. Può ancora **foraggiare** per **mangiare** vegetali dal bacino d'acqua, ma **mangerà** anche carne se il tratto a innesco si attiva.

CARNIVORI

Se un tratto predatore viene aggiunto alla specie, questa diventa carnivora. Non può più **foraggiare** dal bacino d'acqua per **mangiare** vegetali. **Caccia** per **mangiare** carne.

ESEMPI DI SPECIE



Questa specie di dimensione 1 ha 2 popolazioni, un tratto Veloce, un tratto Corazza e un tratto a faccia in giù. Il tratto a faccia in giù verrà rivelato alla fine della Fase di Adattamento. Ha un valore di difesa di 5: 1 difesa dalla sua dimensione + 4 difesa da Corazza.



*Questa specie di dimensione 2 ha 3 popolazioni, un tratto Sociale e un tratto Veloce. Normalmente **mangerebbe** 2 vegetali quando **foraggia** dal bacino d'acqua per via della sua dimensione, ma grazie a Sociale ne **mangerà** 4. Se questa specie fosse predatrice, Sociale le permetterebbe di prendere 2 carni aggiuntive dalla riserva quando **caccia**.*



Questa specie di dimensione 3 ha 3 popolazioni, un tratto predatore e un tratto Artigli. Il suo valore di caccia è 5: 3 dalla sua dimensione e +2 da Artigli.

FASE DI NUTRIMENTO

La Fase di Nutrimento è un'istantanea dell'ecosistema in un momento preciso. Ogni giocatore avrà più turni durante la Fase di Nutrimento per nutrire le proprie specie.

DEFINIZIONI IMPORTANTI

Questa è una popolazione affamata: . Non ha vegetali o carne su di sé.

Queste sono popolazioni nutrite: / .

Quando una popolazione viene **uccisa**, giratela: →

All'inizio della Fase di Nutrimento, ogni popolazione è affamata. A partire dal giocatore con il leopardo delle nevi e procedendo in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore svolgerà un turno di nutrimento per nutrire una delle proprie specie.

La Fase di Nutrimento termina quando ogni popolazione è stata:

- nutrita ..... o
- **uccisa** per **fame** .....
- **uccisa** durante una **caccia**.....

AZIONI DI NUTRIMENTO

Nel vostro turno, dovete svolgere la prima azione possibile tra le seguenti:

1. **Foraggiare** o **cacciare** con una specie affamata.
2. Se non potete **foraggiare** o **cacciare**, **affamare** una popolazione affamata .
3. Se non potete **affamare** una popolazione affamata, dovete **passare**.



Foraggiare

Una specie può **foraggiare** se può ottenere cibo con l'azione. Quando lo fa, **mangia** vegetali dal bacino d'acqua pari alla sua dimensione, più eventuali quantità aggiuntive indicate dai suoi tratti. Mettete ogni vegetale **mangiato** sopra una popolazione affamata.

Una specie deve sempre **mangiare** la quantità piena a meno che:

- **Non ci siano abbastanza vegetali nel bacino d'acqua.**
  Il cibo vegetale è limitato dalla quantità di vegetali nel bacino d'acqua. Se una specie può **foraggiare** per 4, ma nel bacino d'acqua ci sono solo 2 vegetali allora **mangerà** solo 2 vegetali quando **foraggia**.
- **La vostra specie non abbia abbastanza popolazioni affamate.**
  Una specie non può mai **mangiare** più cibo di quante popolazioni affamate possieda. Se la vostra specie può **foraggiare** per 4, ma ha solo 1 popolazione affamata, allora **mangerà** solo 1 vegetale quando **foraggia**, e i rimanenti 3 resteranno nel bacino d'acqua.



*Giacomo ha una specie di dimensione 1 con 4 popolazioni. **Mangia** 3 vegetali quando **foraggia**: 1 vegetale per la sua dimensione e 2 vegetali grazie al tratto Artigli. Giacomo prende 3 vegetali dal bacino d'acqua e li posiziona su 3 popolazioni affamate. Una delle sue popolazioni è ancora affamata, per cui Giacomo dovrà attendere per nutrire di nuovo questa specie in un turno successivo. Speriamo che ci sia ancora cibo nel bacino d'acqua!*

Cacciare



Una specie che ha ricevuto un tratto *predatore* durante la Fase di Adattamento è predatrice. I predatori possono **cacciare** prima o dopo che il bacino d'acqua esaurisca i vegetali.

Un predatore può **cacciare** un'altra specie se il predatore:

- è affamato.
- ha un valore di caccia pari o superiore al valore di difesa della sua preda.
- può superare i tratti difensivi della sua preda (come *Veloce*).

Dopo una **caccia** riuscita:

1. Il predatore **uccide** 1 popolazione della specie cacciata. Il giocatore che controlla la specie cacciata sceglie quale popolazione girare. Questa popolazione morta verrà girata nuovamente sul lato vivo e aggiunta alla sua nuova specie all'inizio del round successivo.
2. Se la popolazione che è stata **uccisa** aveva un segnalino cibo su di sé, restituite il cibo alla riserva.
3. Il predatore **mangia** carne dalla riserva pari alla dimensione della specie cacciata. Mettete ogni carne **mangiata** sopra una popolazione affamata del predatore. L'eventuale carne in eccesso rimane nella riserva.

Un predatore affamato **deve** cacciare se c'è una preda disponibile, indipendentemente da chi controlla quella specie. Per esempio, il vostro predatore deve **cacciare** una specie con il tratto *Corna*, anche se quella specie appartiene a voi!



La specie di Domenico ha un valore di caccia di 5: 3 per la sua dimensione e +2 da Artigli. La specie di Maddalena ha un valore di difesa di 5: 3 per la sua dimensione e +2 da Zanne, per cui la specie di Maddalena è un bersaglio valido per la ***caccia****.*

Maddalena gira una popolazione → dalla specie cacciata. Verrà aggiunta alla nuova specie di Maddalena il prossimo round. La specie di Domenico ***mangia*** *3 carne perché la specie di Maddalena è di dimensione 3. Le prende dalla riserva e le posiziona su tre delle sue popolazioni affamate. Domenico dovrà nutrire le sue 2 popolazioni affamate rimanenti in un turno futuro.*

Fame

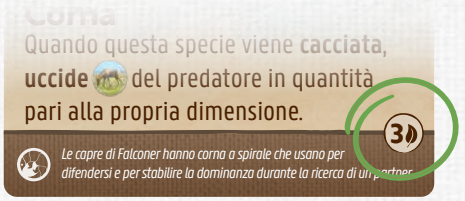
Se non siete in grado di **foraggiare** o **cacciare** con nessuna delle vostre specie, dovete scegliere 1 popolazione affamata da far **morire di fame**. Girate la popolazione → per mostrare che è stata **uccisa**. Verrà aggiunta alla vostra nuova specie all'inizio del round successivo. Se questa è l'ultima popolazione della specie, la specie si è estinta. Vedete Estinzione qui sotto.

Passare

Nel vostro turno dovete **passare** se non nutrite nessuna delle vostre specie e non avete nessuna popolazione affamata da far **morire di fame**. Una volta che avete passato, il vostro turno verrà saltato per il resto della Fase di Nutrimento.

AZIONE GRATUITA

Prima di svolgere un'azione di nutrimento (**foraggiare**, **cacciare**, **fame** o **passare**), potete scartare una o più carte dalla vostra mano per aggiungere vegetali al bacino d'acqua. Aggiungete vegetali pari al valore di cibo indicato nell'angolo in basso a destra delle carte scartate.



ESTINZIONE

Una specie si estingue quando la sua ultima popolazione viene **uccisa** o **muore di fame**. Se una delle vostre specie si estingue, fate quanto segue:

- Mettete la sua popolazione **uccisa** e la sua rotella dimensione accanto al vostro schermo del giocatore. Verranno aggiunte alla vostra nuova specie il prossimo round. Vedete Fase di Preparazione a pagina 7.
- Se la specie aveva un tratto *predatore*, rimettetelo nel mazzo *predatore*.
- Rimettete gli altri tratti nella vostra mano. Queste carte sono disponibili immediatamente, il che significa che potete scartarle per aggiungere cibo al bacino d'acqua durante la Fase di Nutrimento in corso.

Promemoria: non c'è un numero massimo di carte in mano. Riceverete 5 carte aggiuntive durante la Preparazione del prossimo round.



PUNTEGGIO

Rimuovete i vegetali e la carne dalle vostre popolazioni nutrite / e posizionateli dietro il vostro schermo del giocatore. Varranno 1 punto ciascuno al termine della partita.

Se ci sono vegetali rimasti nel bacino d'acqua, lasciateli lì. Aggiungerete ulteriori vegetali il prossimo round durante la Preparazione.

La partita termina dopo il Round 4. Se è la fine del Round 4, procedete alla sezione Fine Partita. Altrimenti, passate lo splendido leopardo delle nevi al giocatore alla vostra sinistra e iniziate un nuovo round, partendo dalla Preparazione.

FINE PARTITA

Per determinare il successo delle vostre specie in *Natura*, ogni giocatore totalizza:

- 1 punto per ogni vegetale e ogni carne dietro il proprio schermo del giocatore.
- 2 punti come Bonus di Fine Partita per ogni specie sopravvissuta.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di tratti sulle proprie specie sopravvissute. Se c'è ancora parità, ordinate due pizze - una vegetariana e una con la carne - e giocate di nuovo!

Unitevi alla community
Votate i moduli futuri
Ottenete dei regali!



LA MODULARITÀ DI NATURA

Natura è un sistema di gioco modulare. Una volta che i giocatori hanno familiarizzato con il gioco base, potete aggiungere un modulo per personalizzare la vostra esperienza. Potete aggiungere un modulo di ambientazione per cambiare il luogo dell'ecosistema, e tutti gli altri moduli che desiderate. Ogni combinazione crea un ecosistema unico da scoprire!

Ogni modulo di *Natura* è progettato per uno stile di gioco unico. Un modulo potrebbe aggiungere bluff o eventi drammatici, favorire i giocatori aggressivi o avvantaggiare chi evita il conflitto. Potete scoprire i moduli di *Natura* su NorthStarGames.com (attualmente non disponibili in italiano).

DURATA VARIABILE

Potete giocare round aggiuntivi a *Natura* se desiderate una partita più lunga. Ogni round aggiuntivo aggiunge circa 20 minuti alla partita. Aggiungere diversi moduli e 2 round trasforma *Natura* in un'epica partita di 2 ore!

VARIANTE RAPIDA

In questa variante, tutti giocano le proprie carte durante la Fase di Adattamento simultaneamente, senza guardare quali azioni stanno compiendo gli avversari. Questa variante può essere caotica, ma rappresenta più fedelmente come le mutazioni casuali guidino l'evoluzione attraverso la selezione naturale.

REGOLE PER 5-6 GIOCATORI

Potete giocare con fino a un massimo di 6 giocatori se avete l'edizione Big Box oppure due copie di Natura. Giocate con la Variante Rapida per ridurre i tempi morti.



DOMANDE FREQUENTI

Cosa succede se finiamo un componente?
I componenti sono illimitati. Usate qualcosa al loro posto, come una moneta, un dado o una miniatura in plastica che non usate mai da una costosa campagna Kickstarter.

Posso scegliere di mangiare meno cibo della quantità indicata?
No, ma talvolta la vostra specie non **mangerà** la quantità piena perché non ha abbastanza popolazioni affamate.

Posso aggiungere la popolazione e la dimensione perse dal round precedente a qualsiasi specie?
No, devono essere aggiunte alla vostra nuova specie.

Ottengo qualcosa per la carta che perdo se scarto un tratto dalla mia specie?
No.

Durante la Fase di Nutrimento, posso scartare tratti dalla mia specie per aggiungere cibo al bacino d'acqua?
No, le carte scartate devono provenire dalla vostra mano.

Se la mia specie di dimensione 4 si estingue, la mia nuova specie entra nel round successivo a dimensione 5?
No. La dimensione massima è indicata sulla rotella dimensione. In *Natura*, il numero più alto sulla rotella dimensione è 4.

Chi sceglie quale popolazione viene uccisa quando una specie viene cacciata?
Il giocatore che controlla la specie che ha perso una popolazione sceglie quale popolazione viene **uccisa**. Può essere una popolazione affamata o una popolazione nutrita /.

Posso conservare le carte tenute in mano da un round al successivo?
Sì. Tutte le carte conservate si aggiungono alle 5 carte che pescate all'inizio del round successivo. Non c'è limite al numero di carte in mano.

Cosa succede quando rimuovo un tratto che aveva reso la mia specie predatrice?
Girate la rotella dimensione. La specie ora è foraggiatrice. Non può **cacciare**.

Una capacità a innesco è facoltativa?
No. La capacità si attiva ogni volta che la condizione di innesco è soddisfatta. Per rendere qualcosa facoltativo è necessario sia specificato che "potete" farlo.

Posso guardare la pila degli scarti?
No, puoi guardare solo la carta in cima. Quando qualcuno gioca carte e finiscono negli scarti, ne gioca 1 alla volta, dando a tutti l'opportunità di vedere cosa sta venendo scartato.

LA STORIA DI NATURA

La nostra storia inizia con la rivoluzionaria teoria dell'evoluzione di Darwin: l'idea che mutazioni casuali, plasmate dalla selezione naturale nel corso di milioni di anni, abbiano dato origine all'incredibile diversità della vita sulla Terra. Ispirato da questo concetto, il biologo russo Dmitry Knorre creò un gioco scientifico come regalo per gli amici, che alla fine divenne *Evolution: The Origin of Species*.



Il gioco di Dmitry servì come base per il successo internazionale pluripremiato *Evolution*, che ottenne il riconoscimento di *Nature*, la rivista scientifica più importante al mondo.

nature International weekly journal of science

"Evolution presenta una biologia sofisticata. I tratti possono essere combinati in una miriade vertiginosa di combinazioni, così che ogni partita sia molto diversa dalle altre. Il tema dell'evoluzione non è semplicemente aggiunto come cornice: è il motore del gioco."

– Stuart West, Professore di Biologia Evoluzionistica, Università di Oxford

L'articolo su *Nature* suscitò un vasto interesse, con altre riviste scientifiche che evidenziavano il gioco e centinaia di università e scuole che lo adottavano come strumento didattico. Vedere *Evolution* creare un ponte tra scienza e game design era un sogno che si avverava, ma il suo uso diffuso rivelò anche opportunità di miglioramento.

Con oltre un decennio di esperienza nella progettazione della serie *Evolution*, Dominic Crapuchettes ha reimmaginato completamente il gioco da zero. Il risultato è *Natura* - un sistema snello, coinvolgente e infinitamente espandibile che permette ai giocatori di creare e scoprire ecosistemi senza limiti.

"Se ho visto più lontano, è perché stavo sulle spalle dei giganti." - Sir Isaac Newton

Provatelo gratis su telefono o tablet!

Scaricate l'app gratuita per un tutorial interattivo all'avanguardia - il modo più semplice per imparare il gioco e i suoi moduli.

Esplorate un'ampia campagna in solitario contro un'IA che impara da ogni partita. Sfidate gli amici tramite matchmaking online, pass and play e molto altro.

Inquadrate il codice QR qui sotto, poi inserite il codice NAT56A61 per ricevere contenuti digitali esclusivi e bonus in gioco.



GAME DESIGN

Autore . . . . . Dominic Crapuchettes

Sviluppatori . . . . . Scott Rencher, Tony Mastrangeli, Madeleine Zehnle, Ben Goldman, Daniel Crapuchettes

Autore Modalità Solitario . . . . Richard Wilkins

PLAYTESTING

Playtesting Interno . . . . . Ross Connell, Sam Sanders, Evan Shorrock, Jeffrey Lamb

Team di Playtest di Natura . . . Andrew Clifton, Drew Tschetter, Edward Krell, Jared Cleary, Paul Ogle, Robert Durant, Trevor Vanderwoerd

Altri Playtester

Elizabeth Hargrave, Matthew O'Malley, Julia Williamson, Rachel Crapuchettes, Charlie Lippard, Luke Warren, Bayard Catron, Charles & Kris Louma-Overstreet, Beau Beckett, Jeph Staph, Brett Meyers, Connie Vogelmann, David Vestal, Ben Jones, Daniel Heffley & Friends, Neil MacLaren, Gavin Miller, Max Runningen, Jason & Linus Hockley, Shilo & Finn Quetchenbach, Josephine Baker

ARTE E PRODUZIONE

Direttore Artistico . . . . . Tony Mastrangeli

Consulente Artistico . . . . . Dann May from Quillsilver, Ross Connell

Grafica . . . . . Tony Mastrangeli, Ben Goldman, Gamze Derinoz, Andrew Frisch

Copertina . . . . . Catherine Hamilton

Illustrazioni . . . . . Catherine Hamilton

Segnalini Cibo . . . . . Nina Pommelin

Segnalino Popolazione . . . . . Alyssa McCarthy

Produzione . . . . . Sam Sanders, Tony Mastrangeli, Ross Connell, Evan Shorrock

Design Inserto . . . . . Sergio Soto da Blackform

TESTI

Regolamento . . . . . Dominic Crapuchettes, Madeleine Zehnle, Liz Miller

Testi Descrittivi . . . . . Madeleine Zehnle, Dominic Crapuchettes

Revisione . . . . . Ross Connell, Sam Sanders, Jeffrey Lamb, Evan Shorrock, Ginny Loveday

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione . . . . . Alex Grisafi

Revisione . . . . . Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti

Impaginazione . . . . . Roberta Cinque

Pendragon Team . . . . . Monica Galli, Matteo Gatti, Alessandra Negri-Clementi, Matteo Pistore, Kelly Stocco

A cura di Pendragon Game Studio srl
Via Pattari, 6 – 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

IL NOSTRO IMPEGNO PER LA SOSTENIBILITÀ

Tutte le versioni di Natura sono completamente biodegradabili

Creare un nuovo gioco sulla natura ci ha ispirato a ridurre al minimo il nostro impatto ambientale. Invece della plastica, abbiamo reso *Natura* biodegradabile, utilizzando scatole in carta, dadi in legno e acido polilattico per i perni delle rotelle. Crediamo che piccoli passi come questi contribuiscano a una soluzione più ampia per il cambiamento climatico.

–Sam Sanders, *Responsabile Operativo*



NORTHSTAR TEAM

Autore . . . . . Dominic Crapuchettes
Operazioni . . . . . Sam Sanders
Arte . . . . . Tony Mastrangeli
Marketing . . . . . Ross Connell
Vendite . . . . . Evan Shorrock
Contabilità . . . . . Tadele Andye
Associata Creativa . . . . . Madeleine Zehnle
Servizio Clienti . . . . . Jeffrey Lamb

NorthStar™
GAME STUDIO