

REGOLAMENTO DI

evolution



Ci sono oltre otto milioni di differenti specie sul nostro pianeta! Il lavoro di Charles Darwin ha provato a descrivere questa incredibile biodiversità.

Nel corso del tempo le mutazioni genetiche hanno offerto alle specie tratti differenti che gli hanno permesso di sviluppare particolari abilità per la loro sopravvivenza in natura e che sono state trasferite successivamente alle loro discendenze.

Oltre diversi milioni di generazioni hanno subito questo continuo processo chiamato selezione naturale e che oggi ci offre la meravigliosa varietà di vita che troviamo sul nostro pianeta...

Benvenuti a

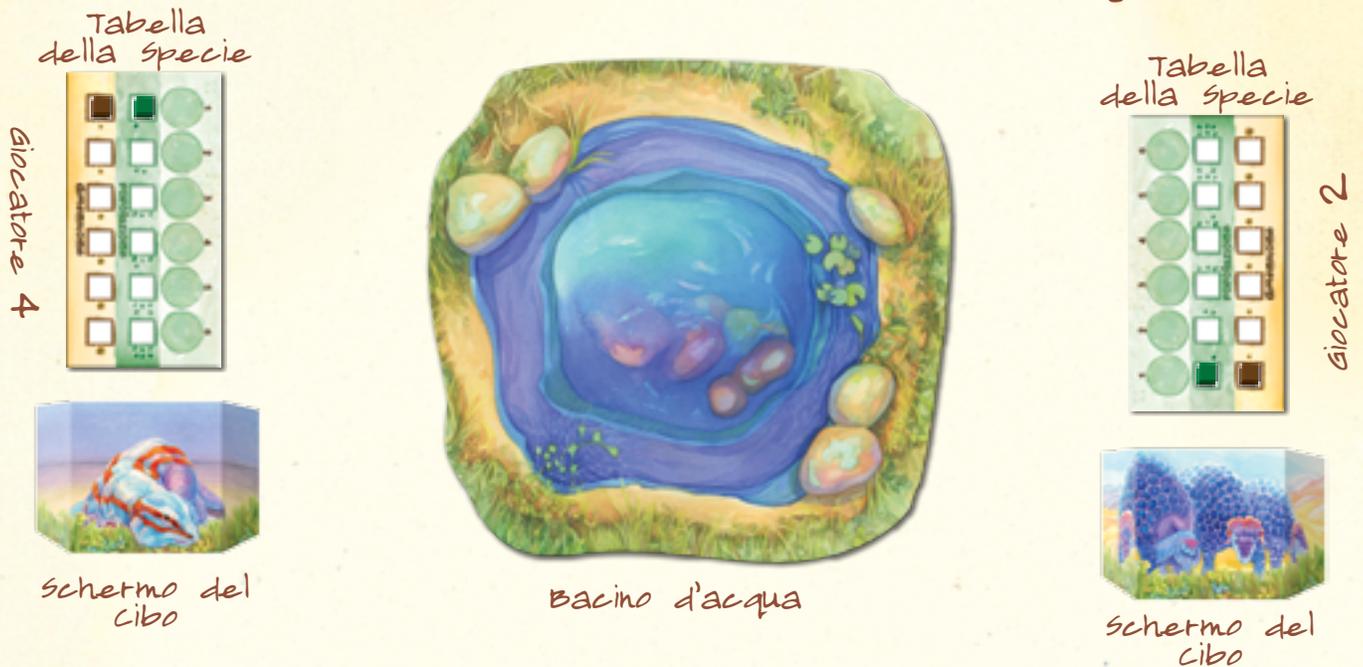
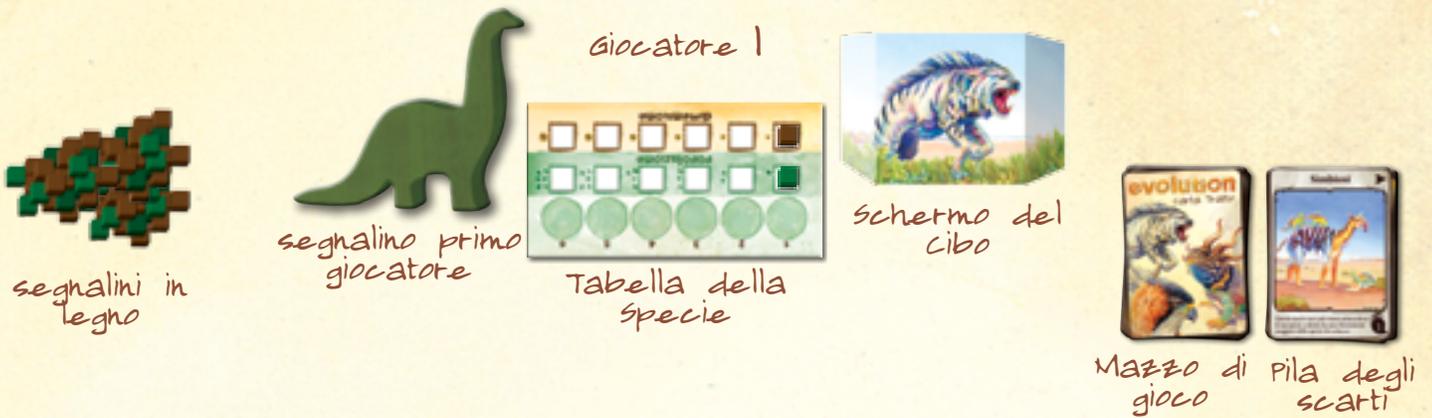
evolution

COMPONENTI

- 1 Regolamento
- 1 Bacino d'acqua
- 1 Segnalino primo giocatore
- 129 Carte Tratto
 - 17 Carte Tratto Carnivoro
 - 7 copie per ogni altro Tratto
- 20 Tabelle della Specie
- 40 segnalini in legno
- 132 gettoni Cibo
 - Vegetale da un lato
 - Animale dall'altro
- 12 gettoni Cibo da 10 punti
- 6 Schermi del Cibo
- 2 Aiuti per i giocatori

PREPARAZIONE

- Piazzate il Bacino d'acqua al centro del tavolo.
- Piazzate i gettoni Cibo vicino al Bacino. Questa verrà chiamata Riserva del Cibo.
- Date a ogni giocatore uno Schermo del Cibo.
- Meschiate il mazzo delle Carte Tratto e posizionatele coperto sul tavolo. Questo sarà il Mazzo di Gioco da cui pescare.
- Casualmente determinate il primo giocatore. Quindi consegnategli lo splendido segnalino a forma di dinosauro del Primo Giocatore.



OBIETTIVO DI GIOCO

L'obiettivo di gioco di *Evolution* è prosperare nel mezzo di un ecosistema dove il cibo scarseggia e dove i predatori sono sempre in agguato. Guadagnerete punti cibando le vostre specie, aumentandone la loro popolazione ed evolvendole al meglio per assicurargli la loro sopravvivenza.

Alla fine della partita i giocatori otterranno punti vittoria per:

- La quantità di Cibo che le loro specie hanno mangiato durante la partita.
- I valori della Popolazione delle specie che sono sopravvissute.
- Il numero di Carte Tratto delle specie che sono sopravvissute.

SVOLGERE UNA PARTITA

Una partita di *Evolution* dura normalmente da 5 a 7 round. In ogni round ci sono 5 fasi.

Quando giocate con 2 o 6 giocatori utilizzate le regole dedicate che troverete a pagina 9.

FASE 1: PESCARE CARTE

Posizionate una Tabella della Specie davanti a tutti i giocatori che non ne hanno almeno una. Se è il vostro primo turno di gioco allora tutti i giocatori riceveranno una Tabella delle Specie. Quindi mettete un segnalino di legno verde sullo spazio 1 della Popolazione e 1 segnalino di legno marrone sullo spazio 1 della Dimensione.

Ogni giocatore dovrà pescare 3 carte dal Mazzo, più 1 per ogni Tabella della Specie che ha di fronte a se.

Se il Mazzo di gioco non ha più carte (o se le carte sono terminate il turno precedente quando una specie si è estinta) questo sarà l'ultimo round della partita. Mischiate la pila degli scarti per ottenere un nuovo Mazzo di gioco.

FASE 2: SELEZIONARE IL CIBO

Il numero stampato nell'angolo in basso a destra di ogni Carta Tratto rappresenta il numero di Cibo Vegetale che dovrà essere pescato e messo nel Bacino d'acqua.

Ogni giocatore sceglie segretamente una Carta Tratto dalla propria mano e la posiziona coperta sul Bacino d'acqua. Da questo momento queste carte verranno chiamate Carte Cibo e saranno rivelate durante la Fase del Nutrimento per determinare quanto Cibo sarà disponibile durante il round.



FASE 3: GIOCARE CARTE

Cominciando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario ogni giocatore potrà giocare quante Carte Tratto desidera. Ma una volta terminato il proprio turno non potrà giocare altre carte. Non ci sono limiti al numero di carte che un giocatore può tenere in mano.

Ci sono tre possibili azioni che un giocatore può fare con le proprie Carte Tratto. Queste possono essere fatte in qualsiasi ordine e quante volte il giocatore desidera.

1) Giocare un Tratto

Un giocatore può posizionare una Carta Tratto **coperta** sopra una delle proprie specie. Una specie non può mai avere una copia di una Carta Tratto e non può mai avere più di 3 Carte Tratto.



2) Creare una nuova Specie

Un giocatore può scartare una Carta Tratto scoperta nella Pila degli Scarti per realizzare una nuova specie. Quindi può prendere una nuova Tabella della Specie e posizionare un segnalino verde sullo spazio 1 della Popolazione e 1 segnalino marrone sullo spazio 1 della Dimensione. La nuova specie può essere sistemata a destra o a sinistra di una specie già esistente del giocatore. Non può mai essere posta in mezzo a due specie già esistenti.

3) Aumentare la Dimensione o la Popolazione

Ogni giocatore può scartare una Carta Tratto scoperta nella Pila degli scarti per incrementare la Dimensione o la Popolazione di una delle proprie specie di 1. Ogni specie non può muovere il proprio segnalino di legno oltre la Dimensione di 6 o la Popolazione di 6, anche se effettivamente una specie può avere una Dimensione maggiore grazie a Carte Tratto come Guscio Corazzato.

Ogni giocatore può rimuovere una Carta Tratto da una sua specie durante il proprio turno e metterla nella Pila degli scarti. Questa azione può essere svolta per fare spazio ad un altro tratto o perché un certo tratto non è più un vantaggio per una propria specie. Non ci sono altri benefici che provengono da questa azione.

Quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare le proprie carte, potete girare le nuove Carte Tratto a faccia in su.

FASE 4: RIVELARE IL CIBO

Guardate se tra le Carte Tratto scoperte sul tavolo ci sono carte che posseggono questa icona stampata nell'angolo sinistro della carta. Queste carte posseggono degli effetti che potrebbero essere attivati prima che le Carte Cibo siano rivelate. Se un giocatore possiede più di 1 carta di questo tipo in gioco, deve scegliere l'ordine con cui attivare il loro effetto.



Quindi il Primo Giocatore rivela le Carte Cibo presenti nel Bacino d'acqua sommando i numeri presenti sulle carte e posizionando quindi un numero di Cibo pari a quanto indicato dalle carte presenti nel Bacino d'acqua, prelevandolo dalla Riserva del Cibo. Se il totale sulle Carte Cibo è un numero negativo e c'è ancora del Cibo nel Bacino dal turno precedente, eliminate tanto cibo quanto è il numero negativo. Le Carte Cibo rivelate vengono quindi posizionate a faccia in su nella Pila degli Scarti.

FASE 5: NUTRIMENTO

In questa fase, i giocatori possono cibare una delle loro specie in una corsa al poco cibo presente. Il turno procede in senso orario fino a quando ogni specie è stata nutrita, o tutte le specie *affamate* non possono più mangiare. Questo significa che un giocatore potrebbe avere diversi turni di Nutrimento, ma può anche capitare che un giocatore non possa avere la possibilità di nutrire nessuna delle sue specie se il cibo è scarso.

Molte delle parole che troverete in questa sezione sono termini specifici come: *prendere*, *attaccare* e *affamato*: guardate il glossario presente a pagina 9 per le loro definizioni.

Cominciando dal Primo Giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore deve cibare una delle proprie specie. Un giocatore può passare solo quando nessuna delle proprie specie è *affamata* o se non è possibile cibare nessuna delle proprie specie *affamate*. Passare durante un turno di Nutrimento non significa che un giocatore non possa nutrire una propria specie in un turno successivo nella stessa fase di Nutrimento.

Quando una specie *prende* del Cibo, posizionate il Cibo nello spazio dedicato partendo dallo spazio 1 della Popolazione. Una specie non può mai *prendere* più Cibo del valore della propria Popolazione a meno che non abbia il tratto **Tessuto Grasso**.



Nutrire i NON-Carnivori

Prendi un Cibo Vegetale dal Bacino d'acqua e posizionalo sulla Tabella della Specie che stai cibando. Alcuni tratti (come **Depredare** e **Collaborazione**) modificano l'ammontare di Cibo che una specie *prende* dal Bacino d'acqua.

Nutrire i Carnivori

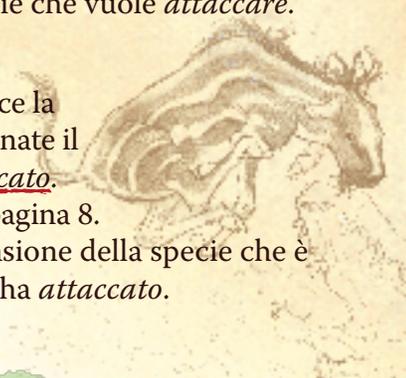
Una specie con il tratto **Carnivoro** è un **Carnivoro**. I **Carnivori** non possono mai prendere **Cibo Vegetale**, neanche con l'aiuto di tratti come **Collo Lungo** o **Collaborazione**. I **Carnivori** si cibano *attaccando* altre specie. Un giocatore può anche decidere di *attaccare* una propria specie. I **Carnivori** continuano ad *attaccare* anche se nel Bacino d'acqua non c'è più **Cibo (Vegetale)**.

Un **Carnivoro** può *attaccare* una specie solo se tutti questi punti sono rispettati:

- Il **Carnivoro** è *affamato* (o può mangiare grazie al tratto **Tessuto Grasso**).
- La Dimensione del **Carnivoro** è maggiore della Dimensione della specie che si vuole *attaccare*.
- Il **Carnivoro** ha i tratti necessari per superare i tratti difensivi della specie che vuole *attaccare*.

Dopo che un **Carnivoro** ha *attaccato* un'altra specie:

- Riducete la Popolazione della specie che è stata *attaccata* di 1. Se ciò riduce la Popolazione sotto l'ammontare del **Cibo** che è già stato mangiato, posizionate il cibo in eccesso dietro lo Schermo del **Cibo** del giocatore che è stato *attaccato*. Se ciò riduce la sua Popolazione a 0, verificate le regole sull'Estinzione a pagina 8.
- *Prendete* **Cibo Animale** dalla Riserva del **Cibo** pari al valore della Dimensione della specie che è stata *attaccata* e posizionalo sulla Tabella della specie **Carnivora** che ha *attaccato*.



Regole importanti sul Nutrimento

- Una specie può mangiare se è *affamata* e se c'è **Cibo** disponibile. Questo significa che un **Carnivoro** può mangiare una specie con le **Corna** solo se è l'unico obiettivo possibile, anche se si tratta di una propria specie!
- Quando una specie mangia dal Bacino d'acqua, *prende* 1 **Cibo Vegetale** (a meno che un proprio tratto non modifichi questo ammontare).
- Quando un **Carnivoro** *attacca* un'altra specie, *prende* **Cibo Animale** pari alla Dimensione della specie *attaccata*.
- I **Non Carnivori** normalmente mangiano **Cibo Vegetale**, ma possono anche mangiare **Cibo Animale** grazie a tratti come **Spazzino** e **Collaborazione**. Un **Carnivoro** non può mai mangiare **Cibo Vegetale** in nessuna circostanza.
- Una specie non può mai *prendere* più **Cibo** del suo valore di Popolazione a meno che non possenga il tratto **Tessuto Grasso**.

Fine del Nutrimento

La fase di Nutrimento termina quando tutte le specie non possono più mangiare, o quando quelle specie che ne hanno ancora la possibilità (grazie a tratti come **Tessuto Grasso** o **Intelligenza**), decidono di non mangiare più.

- Se una specie non mangia **Cibo** pari al valore della propria Popolazione, tutta la Popolazione rimasta *affamata* di quella specie è persa. Spostate il segnalino della Popolazione sul numero di Popolazione che ha ricevuto **Cibo**. Se tutta la Popolazione di una specie è *affamata*, è considerata estinta. Guardate le regole sull'Estinzione a pagina 8.
- I giocatori ora possono rimuovere il **Cibo** dalle proprie Tabelle della Specie e posizionalo dietro al proprio Schermo del **Cibo**.
- Il **Cibo Vegetale** rimasto nel Bacino d'acqua rimane anche per il prossimo round.
- **Il gioco termina** se il Mazzo di gioco si è esaurito durante la *Fase 1: Pescare Carte* di questo round o se è stato rimischiato a causa dell'estinzione di una specie che si è estinta nel turno precedente. Guardate *Punteggio al Termine della Partita* nella prossima pagina.
- Se il gioco non è terminato, passate il meraviglioso segnalino del Primo Giocatore alla vostra sinistra e cominciate un nuovo round partendo dalla *Fase 1: Pescare Carte*.

ESTINZIONE

Se la Popolazione di una specie viene ridotta a 0, quella specie deve essere considerata estinta e il proprietario deve seguire i seguenti passaggi:

- Scartate tutte le Carte Tratto di quella specie e pescate 1 carta dal Mazzo di gioco per ogni carta scartata. Se il Mazzo di gioco termina le proprie carte, mischiate la Pila degli Scarti creando così un nuovo Mazzo di Gioco. Il prossimo round sarà però l'ultimo round della partita.
- Scartate la Tabella della Specie e mettete il Cibo proveniente da quella Tabella dietro il vostro Schermo del Cibo.
- Se la specie estinta si trovava tra due specie, eliminate lo spazio rimasto tra le due specie avvicinando le relative Tabelle.

Ricordate: Se la vostra specie è estinta, ne riceverete una nuova all'inizio della prossima fase *Pescare Carte*.

PUNTEGGIO AL TERMINE DELLA PARTITA

Il punteggio permette di capire come le vostre specie sono progredite e come sono sopravvissute durante la partita e come si comporteranno in futuro. La quantità di cibo che una specie ha mangiato è normalmente studiata dai biologi evolutivi per misurare il relativo successo della specie.

Il gioco termina se il Mazzo di gioco finisce durante la Fase 1: Pescare Carte del round corrente o se il Mazzo deve essere ricreato perché una specie si è estinta nel turno precedente.

Punteggio:

- Ogni Cibo dietro lo Schermo del Cibo vale 1 punto.
- Ogni specie sopravvissuta vale tanti punti quanto il valore della propria Popolazione.
- Ogni Carta Tratto di ogni specie sopravvissuta vale 1 punto.

Sommate i punti di ogni giocatore per determinare il vincitore. Se c'è un pareggio, il giocatore con il maggior numero di Carte Tratto è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore con il maggior numero di punti Popolazione sarà considerato il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, potete immediatamente ordinare una pizza (a vostra scelta tra una pizza con la carne o una pizza vegetariana) e giocare di nuovo.



REGOLE PER 2 GIOCATORI

Una partita a 2 giocatori viene giocata utilizzando le regole normali con queste eccezioni:

- Rimuovete casualmente 40 Carte Tratto dal mazzo prima di iniziare a giocare.
- Ogni specie può avere solo 2 tratti anziché 3.

REGOLE PER 6 GIOCATORI

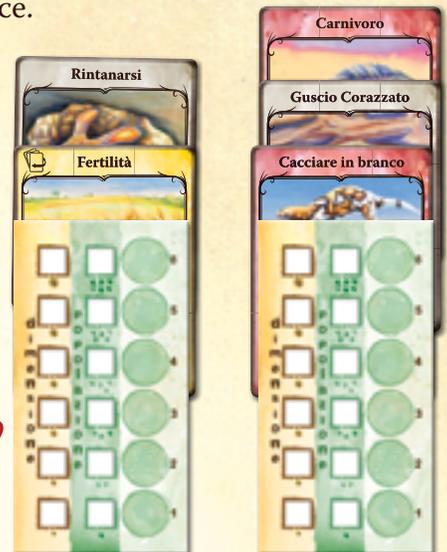
Una partita a 6 giocatori sarà giocata utilizzando la variante Gioco Veloce.

VARIANTE GIOCO VELOCE

Durante la *Fase 3: Giocare Carte* tutti i giocatori giocano le proprie carte nello stesso momento senza guardare quello che stanno facendo gli altri giocatori.

SPAZIO PER LE TABELLE

Se lo spazio per le Tabelle della specie sul vostro tavolo di gioco è un problema, potete posizionare le vostre Tabelle verticalmente.



orientamento verticale

GLOSSARIO

Attaccare

Quando dai da mangiare a un **Carnivoro** durante il turno di nutrimento, questo *attacca* un'altra specie invece di *prendere* Cibo Vegetale dal Bacino d'acqua. Guardate *Nutrire i Carnivori* a pagina 7.

Tratti difensivi

Le Carte Tratto con un bordo bianco offrono una protezione contro i **Carnivori**.

Riserva di Cibo

La Riserva illimitata di Cibo che viene utilizzata per riempire il Bacino d'acqua. La riserva di Cibo può essere accessibile direttamente da certi tratti come **Collo Lungo**, **Intelligenza**, **Spazzino** e **Carnivoro**.

Affamato

Una specie è *affamata* se ha meno Cibo sulla sua Tabella della specie rispetto alla propria Popolazione. Ogni Popolazione che non ha Cibo è una Popolazione *affamata*.

Prendere

Quando una specie *prende* Cibo, sistemate un gettone Cibo sulla sua Tabella della Specie sopra il tracciato della Popolazione. Guardate in fondo a pagina 6 per maggiori dettagli.

Tratti Difensivi

Tratti Carnivori

Tratti di Nutrimento

Altri tratti



Agguato

Permette ad un **Carnivoro** di attaccare una specie protetta dal tratto **Urlo di Avvertimento**.



Arrampicarsi

Un **Carnivoro** non può attaccare una specie con **Arrampicarsi** a meno che non abbia anch'esso **Arrampicarsi**.



Cacciare in Branco

Quando viene determinato se può *attaccare* un'altra specie, la Dimensione di questa specie viene trattata come se fosse uguale alla propria Popolazione sommata alla propria Dimensione. Ad esempio, una specie con Popolazione 5 e Dimensione 3 avrà a tutti gli effetti una Dimensione di 8 quando viene determinato se può *attaccare* un'altra specie.



Carnivoro

Questa specie può *attaccare* un'altra specie durante la fase di Nutrimento se la sua Dimensione è maggiore della Dimensione della specie che è stata *attaccata*, e ha i tratti necessari per superare i tratti difensivi della propria preda. I **Carnivori** non possono mai prendere Cibo Vegetale, anche se per effetto di altri tratti come **Collo Lungo** o **Collaborazione**.



Collaborazione

Ogni volta che questa specie *prende* del Cibo, se possiedi una specie alla sua destra, anche questa specie *prende* 1 Cibo dello stesso tipo (Vegetale o Animale) dalla stessa fonte (Bacino d'acqua o Riserva del Cibo). Questo significa che **Collaborazione** verrà attivato da tratti come **Collo Lungo**, **Spazzino**, **Intelligenza** e anche da un'altra **Collaborazione** (ma non da **Depredare** o da **Tessuto Grasso**). Non dimenticate inoltre che un **Carnivoro** non può *prendere* Cibo Vegetale in nessuno caso, anche con l'aiuto del tratto **Collaborazione**.



Collo Lungo

Ogni turno *prendi* 1 Cibo Vegetale dalla Riserva del Cibo (non dal Bacino d'acqua) prima che le Carte Cibo vengano rivelate.





Corna

Quando una specie con **Corna** è *attaccata*, la Popolazione del **Carnivoro** che *attacca* viene ridotta di 1. La riduzione della Popolazione avviene prima che il **Carnivoro** *prende* **Cibo Animale** grazie al suo attacco. Questo significa che è possibile che il **Carnivoro** e la sua preda possano estinguersi contemporaneamente se entrambe hanno una Popolazione di 1. Solo gli **Spazzini** otterrebbero **Cibo** in questa circostanza.

Se un **Carnivoro** *attacca* questa specie, perde 1 Popolazione prima di ricevere **Cibo Animale**.



Depredare

Questa specie riceve un **Cibo Vegetale** addizionale dalla stessa fonte (Bacino d'acqua o Riserva del **Cibo**) tutte le volte che *prende* del **Cibo Vegetale** (a meno che la Popolazione non sia più *affamata* da ricevere cibo addizionale). Il cibo addizionale non attiva un'azione *prendere* addizionale.

Questa specie aumenta di 1 la quantità di **Cibo** che riceve ogni volta che *prende* del **Cibo Vegetale**.



Difendersi in Branco

Una specie con **Difendersi in Branco** non può essere *attaccata* a meno che il **Carnivoro** che *attacca* abbia una Popolazione maggiore della Popolazione della specie con **Difendersi in Branco**.

Questa specie può essere *attaccata* solo da un **Carnivoro** con una Popolazione più grande.



Fertilità

Se c'è ancora del **Cibo** nel Bacino d'acqua rimasto dal turno precedente, prima che le Carte **Cibo** vengano rivelate, questa specie guadagna 1 Popolazione.

Questa specie guadagna 1 Popolazione se c'è **Cibo** nel Bacino d'acqua prima che le Carte **Cibo** vengano rivelate.



Guscio Corazzato

Aggiungi 4 alla Dimensione di questa specie quando determini se un **Carnivoro** può *attaccarla*. Una specie con Dimensione 6 e **Guscio Corazzato** avrà a tutti gli effetti una Dimensione di 10. **Guscio Corazzato** non aumenta il valore di **Cibo Animale** che un **Carnivoro** *prende* dopo un *attacco*.

Questa specie ottiene +4 in Dimensione quando si verifica se non essere *attaccata*.



Intelligenza

Un giocatore con il tratto **Intelligenza** ha la possibilità di scartare una o più carte dalla propria mano in qualsiasi turno di nutrimento per guadagnare uno dei seguenti effetti:

- Se la specie con **Intelligenza** è una specie **Carnivora**, ogni carta scartata nega un tratto difensivo per *l'attacco* di quella specie.
- Se la specie con **Intelligenza** non è una specie **Carnivora**, questa *prende* 2 **Cibo Vegetale** dalla Riserva del **Cibo** per ogni carta scartata. Ciò può essere fatto in aggiunta al normale turno di nutrimento del giocatore e quante volte si desidera.

Un giocatore non è mai forzato a utilizzare questa abilità, anche se l'**Intelligenza** è un tratto di una specie che è ancora *affamata*.

Puoi scartare una o più carte dalla tua mano durante il tuo turno di Nutrimento per:

Carnivoro: Ignorare un tratto difensivo nel prossimo attacco di questa specie.
Non-Carnivoro: *Prendere* 2 **Cibo** dalla Riserva del **Cibo**.



Rintanarsi

Un **Carnivoro** non può *attaccare* questa specie a meno che una o più della sua Popolazione sia *affamata*.

Questa specie può essere *attaccata* solo se è *affamata*.



Simbiosi

Questa specie non può essere *attaccata* se ha una specie alla sua destra con una Dimensione maggiore della specie che ha **Simbiosi**.

Questa specie non può essere *attaccata* se la tua specie a destra ha una Dimensione maggiore della specie che *attacca*.



Spazzino

Prendi 1 Cibo Animale dalla Riserva del Cibo ogni volta che una specie perde 1 o più Popolazione a causa di un *attacco* di un **Carnivoro**.

Se il **Carnivoro** che *attacca* possiede il tratto **Spazzino**, riceverà 1 Cibo Animale ulteriore quando *attacca*. Se la specie *attaccata* ha il tratto **Spazzino**, otterrà un Cibo Animale dopo essere stata *attaccata*.



Tessuto Grasso

Questa specie ha la possibilità di *prendere* Cibo anche quando non è *affamata*. Sistemate il Cibo *preso* sulla carta del tratto **Tessuto Grasso** invece che sulla Tabella della specie. Il cibo immagazzinato su **Tessuto Grasso** non può essere maggiore della Dimensione di questa specie.

Il turno successivo, prima che le Carte Cibo vengano rivelate, spostate il cibo dalla carta **Tessuto Grasso** sulla Tabella della specie (fino alla valore della Popolazione). Se questa Carta Tratto viene scartata, se la specie si estingue o se si è alla fine della partita, il Cibo presente sul tratto **Tessuto Grasso** viene messo dietro lo Schermo del Cibo del proprietario.



Urlo di avvertimento

Se hai una specie alla destra o alla sinistra di una specie con **Urlo di Avvertimento**, questa non può essere *attaccata* a meno che il **Carnivoro** non abbia **Agguato**. **Urlo di Avvertimento** non protegge una specie che ha il tratto **Urlo di Avvertimento**.

Per qualsiasi domanda sulle regole vi preghiamo di contattarci a questo indirizzo:
info@pendragongamestudio.com.

CREDITI

Autori:	Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin		
Illustrazioni:	Catherine Hamilton	Responsabile del Progetto:	Dominic Crapuchettes, David Lipman
Sviluppatori:	Dominic Crapuchettes, David Lipman, Luke Warren, Andrew Chen		
Grafica:	Jacoby O'Connor, Ben Goldman	Grafica e Illustrazioni aggiuntive:	John Ariosa, Giorgio De Michele
Regole:	Dominic Crapuchettes, David Lipman		
Revisione:	David Lipman, Ryan Metzler, Matt Mariani, Erik Capps, Ben Goldman, Kristen Rahman, Edoardo Kulp, Jonathan D'Angelo, Apinya Ramakomud, Scott Rencher, Rick Butler		
Responsabile di Produzione:	Rick Butler, Edoardo Kulp	Coordinatore dei playtest:	Ryan Metzler
Playtest:	Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Ilham Bouzidane, Ryan Metzler, Pedro Goins, Liz Burton, Michael Burton, Bayard Catron, Jason Carr, Jim Jones, Patrick Johnston, Blake Durtschi, Brandon Kempf, Dan Cristelli, John Newall, Mike Cook, Carmelo Sgobio, Alessandro Vichi		
Uno special ringraziamento:	Liz and Mike Burton for the 2-Player Rules. Stevan Corrêa for creating Scientific Names. Brandy Goins, Hannah Carr, Laura Van Orden, Karen Litsinger, Heather Newall, and to all our Kickstarter backers and the BoardGameGeek.com community for helping us evolve!		
Edizione Italiana a cura di:	Silvio Negri-Clementi	Impaginazione:	Huachong Zhuang
Revisione:	Kelly Stocco e Massimo Lizzori		

Evolution è un gioco di NorthStarGames ©2017 North Star Games, 3720 Farragut Ave. #403, Kensington, MD 20895. Tutti i diritti sono riservati.

Edizione Italiana distribuita da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano. www.pendragongamestudio.com/it -

info@pendragongamestudio.com. Nessuna parte di questo prodotto può essere realizzata o riprodotta senza autorizzazione.

ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.

Made in China