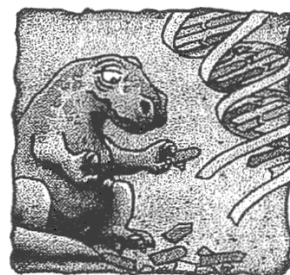


Urland

- A mini kiegészítő az Ősföld (Urland) játékhoz

10 új Gén Urland számára.



1. Hogy játszunk az új génekkel:

3 játékos esetén vegyük ki az Éjjelit (Nocturnal) és a Kopoltyút (Gills) a pakliból. Keverjük össze a kiegészítő génlapjait külön pakliba, mint az eredeti géneket.

A játék elején és az első árverés után eggyel kevesebb eredeti génlapot fordítsunk fel, és helyettük húzzunk egy lapot a kiegészítő paklijából. A második aukció után két új génlapot fordítsunk fel.

Haladó Játékosok az összes gént egybe keverhetik, és a normál gén szabályok szerint játszhatják. A különböző hátlapoknak nincs igazán jelentőségük.

2. A Gének:

Szexuális illat (ötlet: Dirk Krause)

Amikor szaporodás történik egy vízi régióban, nem számít, hogy részt vesz-e benne vagy sem, akkor tudsz egy szomszédos szárazföldi területen szaporodni: 2 vagy több saját Ichto esetén eggyel növelheted az Ichtoid számát. Ha több szárazföldi régió is érintett, akkor közülük egyet kell kiválasztanod.

Fotogén (ötlet: Hans van Halteren)

Ez a gén nem segít a játék alatt, de ad újabb 2 pontot a játék végén neked, miután már minden ki lett értékelve.

Nyálkás nyom (ötlet: Hans van Halteren)

Amikor kimész a szárazföldre, akkor nyálkás nyomot hagysz magad után. Akik ebben a körben ugyanerre a területre akarnak kimászni, azoknak kétszerannyi akciójukba kerül ez. Azaz 2 akcióba Ichtonként, ha nincs speciális géned, és 1 akcióba Ichtonként, ha van Láb vagy Gyorsaság géned.

Vulkáni érzékelés (ötlet: Brian Bankler)

Amikor egy játékos környezetet húz, meg kell mutatassa neked. Ez abban az esetben is így van, ha három újat húz. Tilos elárulnod, hogy mit tudtál meg.

Mutáció (ötlet: Brigitte és Wolfgang Ditt)

Amikor te vagy soron (mint környezet játékos, statisztika vagy Ichto játékos) kicserélheted ezt a gént egy olyan másik játékos génjével, akinek több pontja van, mint neked.

Ő megkapja ezt a gént, és elcserélheti később újra valaki mással vagy akár veled is, ha te megelőződ őt.

Kopoltyú (ötlet: Brigitte és Wolfgang Ditt)

Értékelés után az Ichtoid visszatérhetnek a vízbe. Nem kell nekik, de ha mennek, akkor minden Ichtonak ugyanarra a vízi területre kell mennie.

Éjjeli (ötlet: Brian Bankler)

Van egy akciód, ha te vagy a Statiszta. 5 játékos esetén, ha a Környezet játékos vagy is van egy akciód. Ezt akciót mindenki más akciója előtt kell kijátszanod. Az extra kör zsetonnal nem lehet ezt a plusz akciót megnövelni.

Szimbióta (ötlet: Brian Bankler)

Ha együttéléses értékelés van, akkor minden játékos után kapsz egy pontot, akivel együtt állsz. Ez a gén nem változtatja meg a Verseny és a Monopólium típusú értékeléseket.

Konfliktuskerülés (ötlet: Norbert Chan)

Ha Verseny típusú értékelésnél veszítesz, ahelyett hogy elhagynád a táblát, vissza tudsz vonulni a vízbe. Az összes lchtodnak egy vízi területre kell mennie.

Kemény héjú tojások (ötlet: Mark Delano)

Az újszülött lchtoid közül egyet egy szomszédos szárazföldi régióra is teheted.

A gének ezen csoportja hozzájárul a génversenyhez. Köszönjük az összes közreműködőnek. A játékosok kiválaszthatják a kedvenceiket, az előnyomott szavazókártyák segítségével. Egy meglepetést küldünk 3 véletlenszerűen kiválasztott szavazónak.

Magyarra ültette: Dunda

2003 Doris & Frank játéka

Wolfsstaudennirig 32, D-91056 Erlangen

Tel 09131-55045 Fax 09131-55085

Email: info@doris-frank.de

www.doris-frank.de