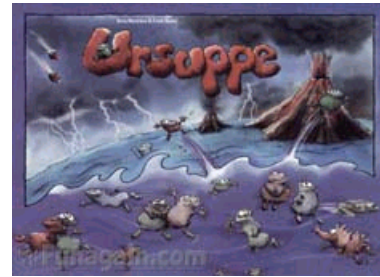


URSUPPE

Reglas del Juego

Traducción de Manuel Suffo



COMPONENTES

- 1 Tablero de Juego (la Sopa Primigenia con brújula y escala de puntuación)
- 28 Amebas en 4 colores diferentes y 4 formas diferentes). (Antes de la primera partida, tienes que construir las amebas metiendo con cuidado un palito en cada ameba).
- 37 Puntos Biológicos (PB), 30 discos pequeños (1 pt) y 7 discos grandes (5 pts).
- 25 bolitas de Puntos de Daño (PD).
- 220 cubos de Material Alimenticio, 55 en cada uno de los 4 colores diferentes.
- 4 marcadores de puntuación en 4 colores diferentes.
- 33 cartas de gen con capacidades para las Amebas (3 Cartas en Blanco).
- 11 cartas de Medio Ambiente (cada una muestra un espesor de la capa de ozono y una dirección de corriente).
- 2 Dados
- 4 cartas de Referencia (Referencias a las fases de juego y las cartas de Gen).
- Estas instrucciones.

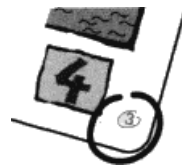


PREPARACIÓN

El Tablero de Juego deberá colocarse en el centro de la mesa.

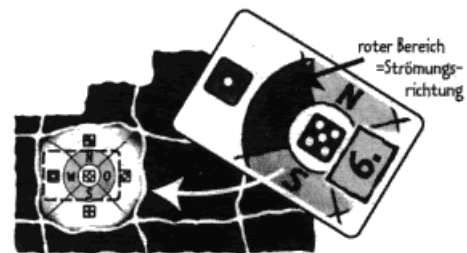
Cada jugador elige un color y coge todas las amebas de ese color y 4 Puntos Biológicos (PB).

Colocar dos cubos de Material Alimenticio de cada color en juego, en cada espacio del tablero. Los restantes cubos de Material Alimenticio deberán ser colocados al lado del tablero.



Separar las cartas de Gen en base al número de jugadores si es necesario. Si sólo hay 3 jugadores, sólo deberán usarse las cartas de Gen con un 3 en la esquina inferior derecha.

Barajar las cartas de Medio Ambiente y colocar una, bocarriba, sobre la Brújula, en el centro del tablero. El dibujo de los dos dados sólo está aquí para indicarte cómo se deberá orientar la carta.



VISIÓN GENERAL

Cada jugador controla una tribu de Amebas primitivas, en el momento de la historia de la Tierra, en el que no había mayores formas de vida. Al comienzo del juego, las Amebas puede alimentarse, multiplicar, y moverse de una forma descoordinada. Comprando cartas de Genes, los jugadores pueden extender las capacidades de sus amebas, cambiando la forma en que operan las reglas del juego sobre ellas, e influyendo así al desarrollo de su tribu. Aunque obviamente, esto no siempre es fácil, a más amebas vivas que tengas, y a mayores sus capacidades, mayor es el avance de la evolución, que es el camino a la victoria en este juego.

Determinar el Jugador de Comienzo

Los jugadores tiran dos dados para ver quién va primero. El jugador que saque la tirada más alta, coloca su marcador de Puntuación en alguno de los espacios marcados 1-4 en el tablero. (Con tres jugadores, usar uno de los espacios marcados 1-3). El jugador con la



segunda tirada más alta elige un espacio y así sucesivamente. Sólo puede haber un marcador de Puntuación en cada espacio al mismo tiempo.

Colocar Amebas

Por *Orden Ascendente* (o sea, comenzando por el jugador que colocó su marcador en el espacio 1), cada jugador coloca una de sus amebas encima de un espacio vacío en el tablero. Cada ameba también recibe un *Punto de Daño*. Si sólo hay tres jugadores, las amebas no reciben un punto de daño. Los jugadores pueden usar cualquiera de sus amebas independientemente del número. Luego, por *Orden Descendente*, cada jugador coloca una segunda ameba, esta vez sin puntos de daño. Al final de la fase de colocación inicial, ningún espacio en el tablero pueden contener más de una ameba.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego está dividido en Rondas. Cada ronda consta de 6 fases, que se llevan a cabo en el orden siguiente:

Fase 1: Movimiento y Alimentación

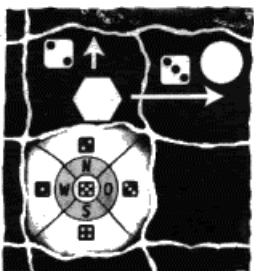
Los jugadores juegan por *Orden Ascendente*. Cada jugador maneja a cada una de sus amebas por orden numérico. Cada ameba tiene dos opciones.

1. La Ameba Deriva

La Ameba deriva un espacio en la dirección mostrada por la carta de *Medio Ambiente* actualmente bocarriba sobre la brújula. Si hay un obstáculo (*Borde del Mapa, Brújula*) en el camino, la ameba permanece. Otras amebas no son obstáculos.



2. Mover Usando Su Propia Fuerza



Si la ameba no ha adquirido aún los genes para movimiento, el jugador paga 1 *Punto Biológico* (PB) y tira un dado. La ameba mueve después un espacio en la *Dirección* mostrada por esa tirada de dado en la *Brújula* (1 es Oeste, 2 es Norte, etc.). Con un 5, la ameba permanece donde esté. Un 6 permite al jugador elegir la dirección. La ameba no

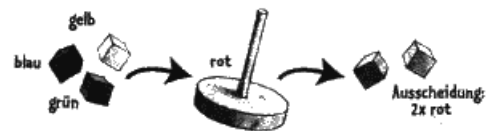
puede impactar sobre un obstáculo con el movimiento.

Alimentación

Después del movimiento, la ameba intenta alimentarse. Una ameba necesita comer tres cubos por turno pero nunca uno de los de su propio color. En un juego de cuatro jugadores, come un cubo de cada uno de los otros tres colores. En un juego de tres jugadores, come uno de uno de los otros dos colores, y dos del tercer color. El jugador puede decidir qué color está comiendo una vez y cuál está comiendo dos veces.

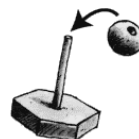
Excreción

Si una ameba encuentra suficiente comida, la comida que ha comido es reemplazada por dos cubos del propio color de la ameba.



Escasez de Material Alimenticio e Inanición

Una *Escasez de Material Alimenticio* ocurre cuando no hay suficientes cubos fuera del tablero para reemplazar al Material Alimenticio que fue consumido. Si esto ocurre, los cubos no son reemplazados.



Una ameba que no encuentra suficiente comida, *Pasa Hambre*. No come nada, no coloca ningún cubo de reemplazo, y recibe un *Punto de Daño*.

Después de que cada ameba de un jugador concreto haya movido y comido (o fracasado en el intento), el siguiente jugador por *Orden Ascendente* coge su turno.

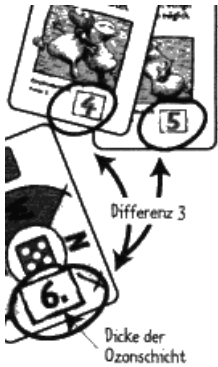
Fase 2: Medio Ambiente y Defectos Genéticos

Se retira la antigua *Carta de Medio Ambiente* sobre la *Brújula*, y se pone una nueva sobre la *Brújula*. Los *Defectos Genéticos* no ocurren en la primera ronda.

Defectos Genéticos

En las rondas siguientes, cada jugador suma todos los *Puntos de Mutación* en sus *Cartas de Gen*. Si el total es mayor que el *Espesor de la Capa de Ozono* mostrado en la *Carta de Medio Ambiente* actual, bocarriba sobre la *Brújula*, deben nivelar la diferencia. Pueden hacerlo soltando *Cartas de Gen* o con *Puntos Biológicos* (PB). Las *Cartas de Gen* que se han soltado

URSUPPE



cuentan como el número de puntos de mutación sobre ellos, cada PB cuenta como 1. Si la única forma de nivelar la diferencia es soltando más puntos en las cartas de gen de los que son necesarios, el jugador pierde los puntos extra.

Los genes que vuelven a la reserva de genes de esta manera están disponibles para la venta otra vez.

Fase 3: Nuevos Genes

En *Orden Descendente*, cada jugador puede usar PBs para comprar nuevas *Cartas de Genes*. Cada jugador por turnos tiene una posibilidad de comprar la carta o cartas que quiera y pueda permitirse. Si la carta de Gen no está disponible debido a que otros jugadores las compraron en rondas anteriores, el jugador tiene que esperar hasta que el gen vuelva a la reserva de genes.



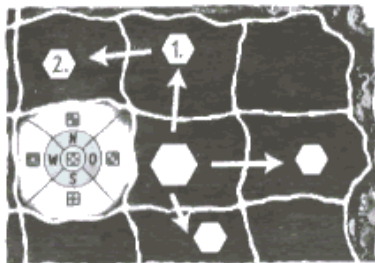
Las reglas en las cartas de Gen tienen prioridad sobre las reglas estándar cuando haya una discrepancia.

Fase 4: División Celular

En *Orden Descendente*, cada jugador consigue 10 PBs. Usándolos, más los que puedan haber guardado de rondas anteriores, pueden permitir que sus amebas se dividan. A un precio de 6 PBs por ameba, pueden colocarse una o más nuevas amebas sin puntos de daño.

Las nuevas amebas deben ser colocadas en un espacio que no contenga amebas del mismo color pero que bordee (horizontal o verticalmente pero no diagonalmente) un espacio que ya contenga una ameba del mismo color, incluyendo amebas que acaban de ser colocadas.

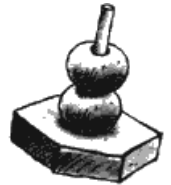
Si un jugador sólo tiene una ameba en el tablero, puede colocar una segunda ameba en cualquier lugar del tablero, peor aún debe pagar el coste normal.



Fase 5: Muertes

Las amebas que tienen 2 o más *Puntos de Daño* mueren de una *Muerte Natural*.

Si una ameba muere, es retirada del tablero, y reemplazada por dos cubos de *Material Alimenticio* de cada uno de los colores en juego. En el curso del juego, esto puede llevar a una *Escasez de Material Alimenticio*.



Las amebas que han muerto pueden ser usadas de nuevo.

Fase 6: Puntuación

En *Orden Descendente*, se mueven los Marcadores de Puntuación de los jugadores.

El *Avance* de un marcador de un jugador en la *Escala de Puntuación* se determina por el número de amebas vivas que tenga en el tablero y el número de cartas de Genes que posea.

Amebas	0-2	3	4	5	6	7
Espacios	0	1	2	4	5	6

Cartas de Genes	0-2	3	4	5	6+
Espacios	0	1	2	3	4

Nota: Los *Genes Avanzados* (p.ej. RESISTENCIA, MOVIMIENTO II, AGRESIVIDAD, BLINDAJE) cuentan como **dos cartas** en la tabla de avance. El Gen *PROTECCIÓN DE LA RADIACIÓN* no cuenta para el avance.

Los espacios en la escala que estén ocupados no se cuenta cuando se mira lo que el marcador debería avanzar, de forma que sólo hay un marcador por espa-



cio en la escala.

FINAL DEL JUEGO

Si, después de que se hayan avanzado todos los marcadores, uno o más marcadores han alcanzado la *Zona Final* oscura al final de la escala de Puntuación, el juego acaba. El jugador cuyo marcador está más avanzado en la escala de Puntuación gana el juego.

En otro caso, el juego entra en otra ronda, comenzando con la Fase 1.

LA ENCICLOPEDIA DE LA SOPA PRIMIGENIA

Avance—Tabla de Avance: En la fase de puntuación (Fase 6), el jugador avanza su marcador de Puntuación en la escala de Puntuación según las tablas en las instrucciones para la Fase 6. Si el espacio en la escala de Puntuación ya está ocupado, se salta y el marcador es colocado en el de delante de ese espacio.

El Avance del marcador de un jugador en la Escala de Puntuación es determinado por el número de amebas vivas que tenga en el tablero y el número de cartas de Gen que posea.

Los Genes Avanzados (p.ej. RESISTENCIA, MOVIMIENTO II, AGRESIVIDAD, BLINDAJE) cuentan como dos cartas en la tabla de avance. El Gen PROTECCIÓN DE LA RADIACIÓN no cuenta para el avance.

Cartas de Gen Avanzado—Una carta de Gen Avanzado requiere un precio en PBs y la Carta de Gen normal asociada con el Gen Avanzado. Mientras que un jugador tenga un Gen Avanzado, no puede comprar la Carta de Gen normal usada para comprarlo. Los Genes Avanzados cuentan como dos cartas en la Tabla de Avance.

Orden Ascendente/Descendente—Donde los jugadores juegan una fase en Orden Ascendente, el jugador cuyo marcador esté más abajo en la escala de puntuación juega primero y los demás jugadores juegan por orden hasta que se llegue al último jugador (el más alto en la escala). El Orden Descendente, como se podría esperar, hace lo inverso y comienza con el jugador que está más alto en la escala.

Puntos Biológicos—Los Puntos Biológicos (PB), representan la medida de la vitalidad de una tribu de amebas. Permiten a un jugador mejorar las Capacidades de sus amebas, para permitir a las amebas dividirse, hacer un Movimiento, o usar las capacidades especiales que las amebas puedan poseer.

PB—Una abreviatura de Puntos Biológicos

Capacidades—Una tribu-ameba consigue una Capacidad extra que le ayuda a sobrevivir y prosperar cuando consigue una carta de Gen.

Brújula—La Brújula en el centro del tablero convierte una tirada en una dirección concreta de movimiento para las amebas. Una tirada de 1-4 da una dirección concreta, 5 indica que la ameba fracasa al intentar mo-

verse, y 6 significa que el jugador tiene un elección de dirección libre. La brújula también muestra la Dirección de Deriva actual.

Daño, Puntos de Daño—Cada ameba recibe Puntos de Daño (PD) durante el juego. Una ameba de nuevo nacimiento no tiene puntos de daño, una ameba no mutada muere en la ronda que recibe un segundo punto de daño.

PD—Una abreviatura para puntos de daño.

Muerte—La muerte de una ameba en la Fase 5 es una muerte natural, tanto si es causada por acumulación de PDs como si lo es por la acción de la carta de Gen, AGRESIVIDAD. La ameba es retirada del tablero y devuelta a su propietario. Es reemplazada por dos cubos de Material Alimenticio de cada color. En contraste con una Muerte Natural, la ameba también puede morir en una Muerte Violenta. Esto tiene lugar en la Fase 1 y es el resultado de la acción de otra ameba que posee la capacidad Luchar por la Supervivencia. También aquí, la ameba es retirada del tablero, pero sólo es reemplazada por un cubo de cada color, puesto que la ameba atacante ya se ha alimentado de su víctima.

Orden Descendente—Ver Orden Ascendente

Dirección—Hay 4 direcciones básicas en la Sopa Primigenia; Norte, Sur, Este y Oeste. Las amebas sólo pueden mover en una de esas direcciones, nunca pueden mover diagonalmente. Las cuatro direcciones están impresas en la brújula en el centro del tablero, numerado 1 a 4.

Deriva—Lo contrario de movimiento activo. Una ameba que no mueve activamente en la Fase 1 deriva en la dirección de la corriente prevaleciente.

Cartas de Medio Ambiente—Hay 11 Cartas de Medio Ambiente en el juego. Cada carta muestra dos cosas: la Dirección de Deriva y el Espesor de la Capa de Ozono.

Excreción—Después de comer, una ameba excreta dos cubos de su mismo color.

Alimentación—Una ameba sin ninguna capacidad especial come 3 cubos de Material Alimenticio por turno, pero nunca uno de su propio color. Con 4 jugadores come un cubo de cada uno de los otros 3 colores.

Con 3 jugadores, come 2 cubos de un color y 1 del otro. Una ameba que no puede encontrar suficiente comida, o no en la combinación correcta de colores pasa hambre y gana un punto de daño.

Zona Final—Los 10 espacios finales de la Escala de Puntuación, impresa en un color más oscuro que el resto. El juego acaba al final de la ronda en la que uno o más marcadores alcanza la zona final.

Cubos de Material Alimenticio—Cada ameba requiere una cantidad suficiente de cubos de Material Alimenticio para sobrevivir y excretar más cubos de Material Alimenticio, que pueden ser usados por otras amebas. Si una ameba muere, libera el material alimenticio del que está compuesta.

Tablero de Juego—El Tablero incluye los siguientes componentes: La Sopa Primigenia que comprende 19 espacios. Una isla en el centro con una Brújula sobre ella, que muestra la dirección de Deriva en esa ronda. La isla está fuera de los límites para las amebas. Alrededor del borde del tablero discurre la Escala de Puntuación que dicta el estado del juego.

Final del Juego: Ganador—El juego acaba después de la fase de puntuación (Fase 6) en la que uno o más marcadores alcanza la Zona Final oscura de la Escala de Puntuación. Como alternativa, el juego acaba después de la ronda en la que se vuelve la última carta de medio ambiente. El jugador con el marcador más avanzado en la Escala de Puntuación es el Ganador del juego.

Defectos Genéticos—Si la suma de los puntos de mutación en las cartas que un jugador posee, excede el Espesor de la Capa de Ozono impreso en negro sobre gris en la Carta de Medio Ambiente actual, el jugador debe devolver la diferencia, bien soltando Cartas de Gen o pagando en PBs.

Gen, Carta de Gen—Cada Carta de Gen tiene varios componentes: Cada carta de gen da a todas las amebas del jugador propietario una capacidad extra. Para estas amebas, las reglas normales están supeditadas a la regla en la carta de gen. Las diferentes capacidades están descritas con más detalle en las cartas de Referencia de estas reglas. Cada carta tiene un precio, pagable en PBs, que un jugador puede pagar antes de que pueda coger la carta. Cada carta también tiene en ella una sensibilidad a la Mutación. La suma de estas sensibilidades debe ser menor que el espesor de la capa de ozono actual u ocurrirán más Defectos Genéticos. Puesto que la mayoría de los genes son de escasez suministro, ningún jugador puede comprar una segunda copia de una carta de gen que ya posea.

Movimiento—Lo opuesto a la Deriva. Es un movimiento activado por una ameba. Cuesta 1 PB y la dirección del movimiento se determina con una tirada de dado (ver *Brújula*).

Orden de Movimiento—Determinado por el orden de los marcadores de los jugadores en la escala de puntuación (ver orden Ascendente/Descendente).

Mü—La unidad de medida que la ameba usa para indicar su tamaño o sus cartas de identidad. A menudo falsamente escrita como Mu o μ .

Mutación/Sensibilidad de Mutación—Una propiedad negativa que una ameba gana junto con una carta de Gen.

Muerte Natural—Cualquier muerte de una ameba en la Fase 5 (Ver *Muerte*).

Orden Numérico—En cualquier fase en la que las amebas llegan al juego, las amebas mueven, mueren se dividen, etc. en orden numérico de 1 a 7. Las amebas que no están en el tablero no cuentan. Cuando se coloca una ameba en el tablero, un jugador puede usar cualquier ameba disponible independientemente del número.

Espesor de la Capa de Ozono—A menor espesor de la capa de ozono, menor es el riesgo de Defectos Genéticos no deseados. El espesor de la capa cambia de ronda a ronda y viene dado por el valor impreso en negro sobre gris en la carta de Medio Ambiente actual.

Puntuación—La puntuación tiene lugar según las tablas de *Avance*, y se lleva a cabo en la Escala de Puntuación.

Escala de Puntuación—Cada jugador tiene un marcador de Puntuación en la Escala de Puntuación que discurre alrededor del borde del tablero. Sólo puede haber un marcador en un espacio en un momento dado. La posición de los marcadores determina quién va en cabeza, y quién va el último, en un momento dado. Esto determina además el orden del juego en las diferentes fases del juego. (Ver Orden Ascendente/Descendente). El movimiento de los marcadores en la escala de puntuación está gobernado por las tablas de *Avance*. Si un marcador llega a la zona oscura de la escala de puntuación, el juego termina.

Escasez de Material Alimenticio—La cantidad total de cubos de Material Alimenticio en el juego está limitado. Si hay un número insuficiente de cubos fuera del tablero para reemplazar, por ejemplo, la muerte de una ameba, los cubos que falten no se reemplazan con otro color, y por lo tanto el espacio no tendrá tantos

cubos como tendría si el caso fuera otro.

Pasar Hambre, Inanición—Una ameba que no encuentra suficiente Material Alimenticio en la Fase 1 de una ronda, o que no encuentra la combinación apropiada, pasa hambre. No come nada, no excreta nada y recibe un Punto de Daño.


Ganador—(ver Final del Juego)



Fases de una Ronda																											
1. Movimiento y Alimentación	Los jugadores cogen turnos en Orden Ascendente. Las amebas en la sopa son tratadas por Orden Numérico. Cada Ameba debe Derivar o Mover. Después, intentan Alimentarse o Pasan Hambre.																										
2. Medio Ambiente y Defectos Genéticos	Se pone una nueva Carta de Medio Ambiente sobre la Brújula (excepto en la primera ronda). Por Orden Descendente los jugadores determinan si el total de PMs en sus Cartas de Gen es mayor que el espesor de la Capa de Ozono en la nueva Carta de Medio Ambiente. Si es así, deben pagar la diferencia.																										
3. Nuevos Genes	En Orden Descendente, los jugadores pueden comprar nuevas Cartas de Gen gastando PB y cartas de Gen Avanzado gastando PB y Cartas de Gen.																										
4. División Celular	En Orden Descendente, cada jugador gana 10 PB. Por 6 PB, pueden colocarse nuevas amebas sobre el tablero en un espacio en el que no haya ya una ameba del mismo color y que esté adyacente (horizontal y verticalmente) a un espacio que ya contenga una ameba del mismo color.																										
5. Muertes	Las amebas que tengan 2 o más PD son reemplazadas por dos Cubos de Material Alimenticio de cada uno de los colores en juego.																										
6. Puntuación	<p>En Orden Descendente, los marcadores de Puntuación de los jugadores se mueven en base al número de amebas vivas que tengan sobre el tablero y el número de Cartas de Gen que posean. Los Genes Avanzados cuentan como 2 cartas. Los espacios ocupados no se cuentan.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Ameba</td> <td style="padding: 2px;">0-2</td> <td style="padding: 2px;">3</td> <td style="padding: 2px;">4</td> <td style="padding: 2px;">5</td> <td style="padding: 2px;">6</td> <td style="padding: 2px;">7</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Espacios</td> <td style="padding: 2px;">0</td> <td style="padding: 2px;">1</td> <td style="padding: 2px;">2</td> <td style="padding: 2px;">4</td> <td style="padding: 2px;">5</td> <td style="padding: 2px;">6</td> </tr> </table> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Cartas de Genes</td> <td style="padding: 2px;">0-2</td> <td style="padding: 2px;">3</td> <td style="padding: 2px;">4</td> <td style="padding: 2px;">5</td> <td style="padding: 2px;">6+</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Espacios</td> <td style="padding: 2px;">0</td> <td style="padding: 2px;">1</td> <td style="padding: 2px;">2</td> <td style="padding: 2px;">3</td> <td style="padding: 2px;">4</td> </tr> </table>	Ameba	0-2	3	4	5	6	7	Espacios	0	1	2	4	5	6	Cartas de Genes	0-2	3	4	5	6+	Espacios	0	1	2	3	4
Ameba	0-2	3	4	5	6	7																					
Espacios	0	1	2	4	5	6																					
Cartas de Genes	0-2	3	4	5	6+																						
Espacios	0	1	2	3	4																						
Final del Juego	Si un marcador ha llegado a la zona oscura de la Escala de Puntuación, el juego finaliza. Como alternativa el juego acaba después de la Puntuación en la ronda en la que se haya vuelto la última carta de Medio Ambiente.																										

EL PROYECTO GENOMA DE AMEBA

Todos los genes tienen una escasez de suministro, ningún jugador puede comprar una segunda copia de una carta de Gen que ya posean. El número de cartas en el juego depende del número de jugadores, como se muestra en las columnas correspondientes.

Precio	PMs	Nombre del Gen	Cartas para 3	Cartas para 4	Descripción
2	3	Inteligencia	1	2	Desafortunadamente inútil en la sopa primigenia pero sí ayuda al Avance de la ameba.
3	2	Movimiento I	2	2	En la Fase 1, el jugador tira 2 dados en lugar de uno y elige la dirección de las que se ofrecen. El coste de movimiento no cambia.
3	3	Esporas	1	1	Durante la División en la Fase 4, la nueva ameba puede ser colocada en cualquier espacio que no que no tenga ya una ameba de ese color. 
4	3	Velocidad	1	2	En la Fase 1, las amebas pueden mover dos veces. El segundo movimiento comienza donde acabó el primero. Se elige una nueva dirección para el segundo movimiento. Una ameba no puede <i>Derivar</i> dos veces, ni una ameba puede mezclar <i>Deriva</i> y movimiento. El segundo movimiento no cuesta ningún PB. La ameba sólo se alimenta una vez después de su movimiento completo.
4	4	Defensa	1	1	Los ataques de otras amebas en las Fases 1 o 5 pueden, pagando 1 PB, ser convertidos en luchas. Atacante y defensor tiran ambos un dado. La tirada más alta gana. Volver a tirar en caso de empate. Si el atacante gana, se come al defensor. Si el defensor gana, el atacante <i>Pasa Hambre</i> .
4	4	Fuga	1	2	Las amebas pueden intentar evitar un ataque en las Fases 1 o 5 alejándose. Las amebas en fuga pueden usar todos sus genes (Movimiento I/II, Velocidad, Forma Aerodinámica, Tentáculo) incluso en la Fase 5. Este movimiento cuesta 1 PB.
Si un jugador posee Defensa y Fuga , no puede usar ambas contra el mismo ataque, en ningún orden. Sino que sólo puede usar cada una, una vez por ronda.					
4	4	Sustitución	1	1	En la Fase 1, las amebas pueden comer un color menos de cubo de material alimenticio, pero luego deben comer un cubo más que en otro caso. En un juego de 4 jugadores, comen 2 de 2 colores en lugar de 1 de cada uno de los 3 colores (no el suyo). En un juego de 3 jugadores, come 4 de 1 color en lugar de 2 de 1 y 1 del otro.
Los genes de alimentación alternativos (Frugalidad, Sustitución y Parasitismo) pueden, pero no es necesario, ser usados en cualquier momento. Si un jugador posee Frugalidad y Sustitución , cada ameba tiene 5 métodos de alimentación diferentes y posibles (1:1:1, 2:2:0, 1:1:0, 2:1:0, 3:0:0) y más si también tiene Parasitismo .					
5	-2	Protección de la Radiación	1	2	Da Doble Protección contra los Defectos Genéticos en la Fase 2.

5	4	Forma Aerodinámica	1	1	El Movimiento (también Fuga), con o sin una carta de genes, es gratis (sin PBs).
5	4	Tentáculo	1	2	Si una ameba mueve o deriva en la Fase 1, puede llevarse hasta 2 cubos de material alimenticio con ella en un juego de 3 jugadores y 3 en un juego de 4 jugadores.
5	4	Ventosas	1	1	Tiene dos funciones: 1) En la Fase 1, las amebas pueden elegir no derivar y permanecer. 2) Si las amebas se alejan del mismo espacio que una ameba con Ventosas , esa ameba puede elegir mover con ella. La segunda ameba puede decidir si va con la ameba que mueve después de que la ameba que mueve haya decidido una dirección de movimiento. La segunda ameba también puede esperar a decidir qué cubos de material alimenticio trae si la ameba que mueve tiene Tentáculo .
5	5	Expectativa de Vida	1	2	En la Fase 5, las amebas mueren sólo si tienen 3 PDs.
6	5	Frugalidad	0	1	En la Fase 1, las amebas comen un cubo menos de material alimenticio. La excreción es normal.
6	4	Lucha por la Supervivencia	2	2	En la Fase 1, si no hay suficiente comida para una ameba, y en otro caso pasaría hambre, puede intentar atacar a otra ameba en el mismo espacio. El ataque cuesta 1 PB y siempre tiene éxito a menos que la ameba defensora posea Defensa , Fuga o Blindaje . Si el ataque tiene éxito, la otra ameba es retirada del tablero. El atacante come pero no excreta como es habitual, sino que coloca un cubo de cada color en ese espacio. Una ameba puede atacar a otra ameba de su color.
6	5	Parasitismo	0	1	En la Fase 1, una ameba está en el mismo espacio que una ameba de otro jugador que aún tiene PBs disponibles, la ameba necesita 1 material alimenticio menos, pero el propietario de la otra ameba paga 1 PB al Banco. No hay defensa contra el Parasitismo . La ameba puede parasitar, incluso si hay suficiente material alimenticio disponible. Si hay amebas para elegir, el jugador puede decidir a cual parasita.
6	5	Velocidad de División	1	2	En la Fase 4, la División sólo cuesta 4 PBs en lugar de 6 PBs.



Genes Avanzados

Para comprar un Gen Avanzado, el jugador debe soltar un gen menor específico. También debe pagar el coste normal para la carta. Deben haber poseído el gen menor durante al menos una ronda, lo que quiere decir que no puede comprar la carta menor e inmediatamente intercambiarla por el gen Avanzado. Los Genes Avanzados devueltos en la Fase 2 quedan inmediatamente disponibles a los demás jugadores. Los jugadores no tienen permitido comprar el gen menor correspondiente si ya poseen el Gen Avanzado. Los Genes Avanzados cuentan como dos cartas en la tabla de avance.

Precio	Soltar	PMS	Nombre del Gen	Cartas para 3	Cartas para 4	Descripción
4	Velocidad	4	Persistencia	1	2	Permite al jugador con Lucha por la Supervivencia , Defensa , Agresividad , hacer un segundo intento gratis para usar estos Genes si el primer intento falló.

5	Movimiento I	5	Movimiento II	1	2	En la Fase 1, el jugador elige la dirección del movimiento en lugar de tirar los dados.
5	Lucha por la Supervivencia	5	Agresividad	1	1	En la Fase 5, después de cualquier muerte natural, una ameba de otro jugador en el mismo espacio que la ameba con Agresividad puede morir después de que el atacante pague 1 PB. La ameba muerta es reemplazada con 2 cubos de materia orgánica de cada color. Este estaque sólo puede ser usado una vez por ronda. Las amebas defensoras con Blindaje , no mueren pero consiguen un PD.
6	Defensa o Fuga	6	Blindaje	1	1	Protege a la ameba en la Fase 1 y la Fase 5 de amebas enemigas con Lucha por la Supervivencia o Agresividad . En la Fase 1, la ameba no puede ser atacada. En la Fase 5, la ameba atacada con Agresividad sobrevive pero consigue 1 PD. Esto puede causar que después la ameba muera por Muerte Natural.

Preguntas y Respuestas

- Q:** *¿Puede un gen ser usado sólo una vez por ronda o así?*
A: No, todos los genes pueden ser aplicados cuando sea necesario. Sólo la parte de agresión de AGRESIVIDAD sólo puede ser usada una vez por ronda.
- Q:** *¿Qué es PERSISTENCIA?*
A: Bien, se usa la palabra PERSISTENCIA y RESISTENCIA para el mismo gen en diferentes lugares.
- Q:** *¿Dónde está mi segunda carta de REEMPLAZO?*
A: No hay ninguna, este es uno de los 5 errores en la hoja de referencia azul original. Sentimos esto.
- Q:** *¿Qué ocurre con los genes devueltos?*
A: Pueden ser comprados de nuevo por cualquiera.
- Q:** *¿En qué orden se juegan los defectos genéticos?*
A: Descendente
- Q:** *¿Cuántas nuevas amebas puedo crear en la Fase 4?*
A: Tantas como puedas permitirte.
- Q:** *¿Cómo funciona el gen de Velocidad?*
A: Cuando hagas un movimiento activo (no de deriva) puedes decidir después, hacer un segundo movimiento activo, no está obligado a hacerlo. La forma en la que eliges la dirección de ese segundo movimiento es la misma que para el primer movimiento. Es decir, sin ningún gen de Movimiento, tiras un dado, con el gen de Movimiento I tiras dos dados y con el Movimiento II eliges arbitrariamente tu dirección.
- Q:** *¿Qué ocurre cuando un atacante usa Ventosas cuando su víctima intenta la Fuga a otro cuadro?*
A: Las reglas son ambiguas en este punto. La interpretación que actualmente se acepta es: el atacante es arrastrado al cuadro de destino, el ataque por tanto ha acabado, y el atacante no puede atacar una segunda vez. En la fase 1 sin embargo, el atacante aún puede comer en el cuadro de destino, si hay suficiente cubos de materia orgánica ahí.
- Q:** *¿Se requiere el pago de PB para el movimiento con el gen de Movimiento II?*
A: Sí. Cualquier movimiento cuesta 1 PB para ser iniciado a menos que se derive o se use el gen de Forma Aerodinámica.
- Q:** *¿Puede usarse la Defensa contra la Agresividad (aunque la carta de Defensa no dice la fase 5)?*
A: Sí. La referencia de Defensa dice que puede ser usada contra Agresividad, y Agresividad sólo puede ser usada en la fase 5. Notar que si el defensor gana contra la Agresividad en la fase 5, no coloca 2 cubos de material alimenticio de cada color en el espacio (esto se aplica al defensor que gana en la fase 1 también) puesto que no hubo ninguna alimentación.
- Q:** *¿Las muertes en la fase 5 ocurre en orden ascendente o descendente?*
A: Resolverlas en orden descendente. (esto podría afectar a la colocación de los cubos de material alimenticio que queden).

Ursuppe para 2 jugadores

Actualmente hemos oído tres formas posibles de jugar Ursuppe con dos jugadores.

1. **Jugador Señuelo**

Definir un jugador señuelo, que no juega por las reglas normales, sino que juega automáticamente, p.ej. deriva siempre. Tiene expectativa de vida desde el comienzo, consigue 2 amebas por ronda. El señuelo puntúa o no.

2. **Doble juego I**

Cada jugador juega con dos colores, pero puntúa sólo el peor resultado de sus dos colores.

3. **Doble juego II**

Cada jugador juega con dos colores. Comenzar como un juego de cuatro jugadores. Todas las amebas de partida están sin. *Fase 1:* Los jugadores en el segundo rango comienzan alimentándose de sus colores, y luego el jugador en cabeza se alimenta de su primer color y después su segundo color y finalmente el segundo jugador clasificado se alimenta de su otro color. *Fase 3:* Los jugadores van a por genes y los aplican a ambos de sus colores. *Fase 4:* Las nuevas amebas cuestan 4 (y 3 con Velocidad de División). Se aplican las reglas habituales para extinguir o casi extinguir colores (no jugadores). *Fase 6:* Un jugador puntúa por el número de amebas en cada uno de sus colores más una vez la puntuación por sus genes.