

evolution

DER EINSTIEG

... IN EIN TIERISCHES ABENTEUER



SPIELANLEITUNG



evolution DER EINSTIEG



8+



2-5



30 min

Das dynamische Evolutionsspiel
von Dominic Crapuchettes
für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL



88 Eigenschaftskarten



1 Wasserloch-Karte



125 Nahrungschips



8 10er-Nahrungschips



5 Sichtschirme

SPIELIDEE

Die Spieler lenken diverse Tierarten mit den unterschiedlichsten Eigenschaften und müssen dabei ständig den sich ändernden Lebensraum im Auge behalten, um sich rechtzeitig anzupassen und zu überleben. Nahrung ist knapp und Fleischfresser lauern überall. Daher heißt es, so viel wie möglich zu fressen, denn Nahrung bedeutet Leben und das bringt Punkte. Aber oft genug reicht die Nahrung nicht aus. Da wird eine Tierart auch schnell mal zum Fleischfresser, um sich an den Mitspielern sattzufressen...

SPIELVORBEREITUNG

Die Wasserloch-Karte wird in die Tischmitte gelegt. Die Nahrungschips werden als Nahrungsvorrat bereitgelegt. Die 10er-Nahrungschips werden beiseite gelegt und kommen nur zum Einsatz, wenn die restlichen Chips ausgehen. Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben das Wasserloch gelegt. Anschließend erhält jeder Spieler noch einen Sichtschirm, und schon kann es losgehen.

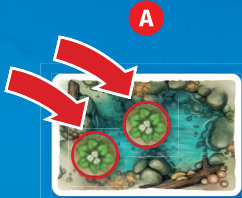
SPIELABLAUF

Der Spieler, der heute als Erster aufgestanden ist, wird Startspieler. In seinem Zug führt der aktive Spieler **folgende Schritte in genau dieser Reihenfolge** komplett durch. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, der dann ebenfalls die folgenden Schritte nacheinander ausführt usw.:

1. Nachschub
2. Karten ausspielen
3. Fressen
4. Werten



1. NACHSCHUB



Nimm **2 Nahrungschips** aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf das Wasserloch.



Nimm 1 Karte vom Nachziehstapel und lege sie verdeckt vor dir ab. Das ist ab sofort **1 neue Tierart** mit einer Population von 1. Du erhältst immer zu Beginn deines Zuges eine neue Tierart.

C



Ziehe **3 Karten vom Nachziehstapel** auf die Hand.

2. KARTEN AUSSPIELEN

Es gibt folgende 3 Möglichkeiten, wie ein Spieler seine Handkarten einsetzen kann. Je nachdem wie die Karten ausgespielt werden, haben sie unterschiedliche Funktionen. Wird eine Karte **verdeckt** abgelegt, dient sie als **Populationskarte (Aktion 1 und 2)**. Wird sie **offen** abgelegt, so wird die **Eigenschaft** auf der Karte aktiviert (**Aktion 3**). Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausgeführt werden:

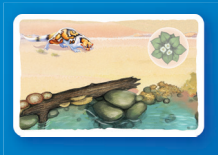
Aktion 1: Eine neue Tierart erschaffen

Durch **verdecktes Ablegen von 1 Handkarte** als Populationskarte kann ein Spieler 1 neue Tierart mit einer Population von 1 erschaffen. Es können beliebig viele Tierarten vor einem Spieler ausliegen.

Aktion 2: Population vergrößern

Durch **verdecktes Ablegen von 1 Handkarte** als Populationskarte an eine bereits ausliegende Tierart wird die Population dieser Tierart um 1 vergrößert.

Die neue Karte wird dazu etwas versetzt, unten auf die bereits ausliegende(n) Karte(n) gelegt. Die Anzahl an Karten, die an einer Tierart liegen, ist nicht begrenzt. Allerdings brauchen große Populationen auch sehr viel Nahrung.



Eine Tierart mit einer Population von 1



Eine Tierart mit einer Population von 3

Aktion 3: Eigenschaften hinzufügen

Durch **offenes Ablegen von 1 Handkarte** als Eigenschaftskarte **oberhalb einer Tierart** wird dieser Tierart die entsprechende Eigenschaft hinzugefügt. Pro Tierart dürfen **maximal 3 Eigenschaften** ausliegen und sie darf **keine Eigenschaft doppelt** besitzen. Sollte ein Spieler einer Tierart, an der bereits 3 Karten liegen, eine neue Eigenschaft zuordnen wollen, so muss er zunächst eine der dort aktuell ausliegenden Karten auf den Ablagestapel abwerfen, um dann die neue Karte anlegen zu können. Dies kann sinnvoll sein, wenn eine Eigenschaft nicht mehr benötigt wird oder eine andere Eigenschaft aktuell mehr gebraucht wird.



RICHTIG: Eine Tierart mit 3 Eigenschaften und einer Population von 1

FALSCH: Eine Tierart darf keine Eigenschaft doppelt haben



Die Spieler dürfen beliebig viele Karten für die nächste Runde auf der Hand behalten.

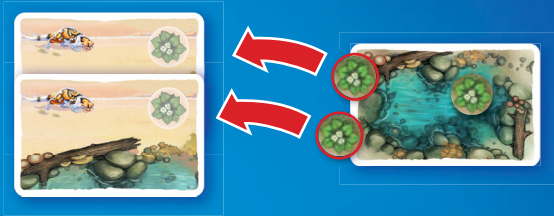
3. FRESSEN

Nun muss der Spieler alle seine Tierarten füttern, indem er **1 Nahrungschip auf jede Populationskarte** legt, auf der sich noch kein Chip befindet. Populationen, die keine Nahrung erhalten, verhungern am Ende des Zuges. → **VERHUNGERN**.

Eine Tierart ist satt, wenn auf jeder Populationskarte ein Nahrungschip liegt. Auch wenn noch weitere Nahrung zur Verfügung steht, frisst eine Tierart nur so lange, bis sie satt ist. Sofern eine Tierart noch hungrig ist und es Nahrung gibt, **muss** diese Tierart fressen. Es gibt zwei Arten, an Nahrung zu gelangen:

Fressen am Wasserloch

Eine Tierart muss sich entsprechend der Anzahl ihrer Populationskarten Nahrungs-Chips vom Wasserloch nehmen. Die Chips werden dann, beginnend mit der obersten Populationskarte, auf die entsprechenden Markierungen gelegt. Die Nahrung im Wasserloch kann beliebig auf verschiedene Tierarten verteilt werden.



Fressen von anderen Tierarten

Durch die *Fleischfresser*-Karte wird eine Tierart zu einem *Fleischfresser*, der **keine Nahrung aus dem Wasserloch** nimmt (**Ausnahme: Langer Hals**, siehe Kartenerklärungen). *Fleischfresser* müssen sich ihre Nahrung beschaffen, indem sie andere Tierarten angreifen. Sie greifen so lange andere Tierarten an, bis sie satt sind. Um einen *Fleischfresser* zu füttern, müssen folgende 3 Schritte **in dieser Reihenfolge** ausgeführt werden:

1) Wähle eine Tierart

Fleischfresser können nur Tierarten angreifen, die **ungeschützt** sind oder ausschließlich die **gleichen Schutzzeigenschaften** besitzen, die der *Fleischfresser* auch selbst besitzt (siehe Kartenerklärungen).





Ein *Fleischfresser* benötigt *Nachtaktiv* und *Fliegen*, um diese Tierart anzugreifen.



Eine *Fleischfresser*-Tierart mit einer Population von 2, die *nachtaktiv* ist und *fliegen* kann.

Beispiel: Damit ein *Fleischfresser* eine *nachtaktive* Tierart angreifen kann, muss auch er *nachtaktiv* sein. Ebenso gilt, dass ein *Fleischfresser* nur dann eine *nachtaktive* und *fliegende* Tierart attackieren kann, wenn auch er *nachtaktiv* ist und *fliegen* kann. Er könnte auch eine Tierart angreifen, wenn sie nur *nachtaktiv* wäre und nicht *fliegen* kann, er aber schon.

2) Verringere die Population der attackierten Tierart um 1

Entferne die unterste Karte der angegriffenen Tierart und lege sie offen auf den Ablagestapel. Sollte auf der Karte ein Nahrungschip liegen (als *Aasfresser* möglich), so kommt dieser hinter den Sichtschirm des angegriffenen Spielers. Sollte die letzte Populationskarte entfernt werden, ist die Tierart ausgestorben.

→ AUSSTERBEN

3) Füttere den Fleischfresser

Nimm für **jede gefressene Populationskarte 2 Nahrungschips** aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege jeweils 1 Chip auf die entsprechende Markierung auf deinen Populationskarten, beginnend mit der obersten. Ein *Fleischfresser* kann nur entsprechend seiner Anzahl an Populationskarten Nahrungschips aufnehmen. Deshalb kann es vorkommen, dass ein *Fleischfresser* nur 1 Chip nehmen kann (der zweite Nahrungschip, den er nehmen dürfte, „verfällt“).

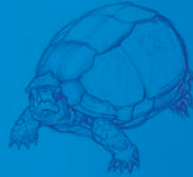
Diese 3 Schritte müssen so lange wiederholt werden, bis der *Fleischfresser* satt ist oder er keine Tierart mehr findet, die er fressen kann. Bei jeder Attacke kann eine andere Tierart gewählt werden als die zuvor angegriffene. Dies kann, oder muss manchmal, auch eine eigene Tierart sein.

VERHUNGERN – Jede Population ohne Nahrungschip verhungert. Die entsprechende(n) Karte(n) werden dazu offen auf den Ablagestapel gelegt. Eine Tierart, die die letzte Populationskarte verliert, stirbt aus. → **AUSSTERBEN**

AUSSTERBEN – Eine Tierart stirbt aus, wenn sie die letzte Populationskarte verliert. Alle Eigenschaftskarten dieser Tierart werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler erhält so viele **neue Karten vom Nachziehstapel** auf die Hand, wie er **Eigenschaftskarten** ablegen musste. Diese Karten können im nächsten Zug wieder ausgespielt werden. Für **entfernte Populationskarten** (nicht ernährte Population bzw. Population, die von einem *Fleischfresser* gefressen wurde) erhält ein Spieler **keinen Ersatz!**

4. WERTEN

Der Spieler nimmt nun alle Nahrungschips von den Populationskarten seiner Tierarten und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Alle **im Wasserloch verbliebenen Nahrungschips bleiben** dort für den nächsten Spieler **liegen**. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun mit Schritt 1) an der Reihe. Die Nahrungschips, die gleich in Schritt 1 auf das Wasserloch gelegt werden, kommen zu den evtl. verbliebenen Chips hinzu.



SPIELLENDE

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Anschließend endet das Spiel, und es erfolgt die abschließende Wertung.

Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für:

- Jeden Nahrungschip hinter seinem Sichtschirm und auf seinen Populationskarten
- Jede eigene Karte auf dem Tisch (Populations- und Eigenschaftskarten)
- Jede eigene Handkarte

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands wird eine neue Partie gespielt ...

Heißhunger: Sind die Tiere ausnahmsweise so hungrig, dass die Nahrungschips nicht ausreichen, so können die Spieler 10 Nahrungschips in den allgemeinen Vorrat zurücklegen und sich dafür einen 10er-Nahrungschip nehmen, dass wieder genügend Chips zur Verfügung stehen.

ANGRIFF (16X)

Durch eine rote Karte entwickelt sich eine Tierart zu einem **Fleischfresser**:

Fleischfresser fressen niemals aus dem Wasserloch. Um zu fressen, müssen sie andere Tierarten (notfalls auch eigene!) wie folgt angreifen:



Der **Fleischfresser** muss zumindest die gleichen Schutzeigenschaften besitzen, wie die Tierart, die er angreifen will.

Die **Population** der angegriffenen Tierart wird **um 1 reduziert**, indem die unterste Populationskarte entfernt wird.

Der **Fleischfresser** bekommt **für jede Populationskarte, die er frisst, 2 Nahrungschips** aus dem **allgemeinen Vorrat**.

Jeder **Aasfresser** erhält pro gefressener Populationskarte 1 Nahrungschip aus dem allgemeinen Vorrat.

Ein **Fleischfresser muss** so lange fressen, bis er satt ist oder er keine Tierart mehr findet, die er attackieren kann. Besitzt ein **Fleischfresser** einen **langen Hals** nimmt er zunächst 3 Nahrungschips aus dem allgemeinen Vorrat und greift dann, wenn er noch hungrig ist, andere Tierarten an.



SCHUTZ (JE 8X)

Graue Karten schützen Tierarten vor **Fleischfressern**:



Fliegen, **Nachtaktiv**, **Schnelligkeit** und **Verbergen** haben eine identische Funktion. Eine Tierart ist vor dem Angriff eines **Fleischfressers** geschützt, wenn dieser nicht mindestens dieselbe Kombination an Schutzeigenschaften hat. Wenn also eine Tierart **schnell** und **nachtaktiv** ist, muss der **Fleischfresser** auch **schnell** und **nachtaktiv** sein. Nur schnell zu sein reicht z. B. nicht aus, um diese Tierart angreifen zu können.



Hörner können nicht verhindern, dass eine Tierart von einem **Fleischfresser** angegriffen und gefressen wird. Sie sind vielmehr abschreckend. Die Population des **Fleischfressers** übersteht den Angriff auf eine Tierart mit **Hörnern** nicht vollständig, sondern muss seine Population um 1 reduzieren.

ACHTUNG: Die **Reduzierung tritt ein**, noch **bevor der Fleischfresser frisst**. Greift also ein **Fleischfresser** mit einer Population von 1 an, so stirbt er, bevor er die Tierart mit **Hörnern** fressen kann.



FRESSEN (JE 8X)

Grüne Karten helfen den Tierarten, an zusätzliche Nahrung zu kommen.

Langer Hals



Bevor diese Tierart frisst:
Nimm **3 Nahrungschips**
aus dem Vorrat.

Eine Tierart mit **langem Hals** muss 3 Nahrungschips aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf die Population dieser Tierart verteilen. Dies geschieht, **bevor** sie andere Nahrung aufnimmt. Sollte die Tierart aktuell eine geringere Population als 3 aufweisen, wird entsprechend weniger Nahrung aufgenommen.

Aasfresser



Nimm **1 Nahrungschip**
aus dem Vorrat, wenn ein
Fleischfresser angreift.

Jedes Mal, wenn ein **Fleischfresser** (der eigene oder der eines Mitspielers) eine Tierart angreift, erhält **jeder Aasfresser** 1 Nahrungschip aus dem allgemeinen Vorrat. Das gilt auch, wenn der **Aasfresser** als **Fleischfresser** selbst angreift oder selbst angegriffen wurde. Wird ein **Aasfresser** angegriffen, so wird zuerst seine Population verringert, bevor er selbst frisst. Der Nahrungschip **bleibt** auf der Populationskarte des **Aasfressers** liegen und kommt nicht sofort hinter den Sichtschirm! Auf diese Weise kann es vorkommen, dass auf einem Teil der Tierarten schon zu Beginn des eigenen Zuges Nahrung liegt.



POPULATION (JE 8X)

Gelbe Karten helfen der Population einer Tierart:



Fettschicht



Diese Tierart kann
pro Population
2 Nahrungschips fressen.

Eine Tierart mit **Fettschicht** kann auf jeder Populationskarte 1 weiteren Nahrungschip sammeln, selbst wenn das Tier schon satt ist.

So kann beispielsweise ein **Fleischfresser** mit **Fettschicht** aufhören zu fressen, sofern mindestens 1 Nahrungschip auf jeder Populationskarte liegt. Er kann, muss aber nicht, so lange fressen, bis auf jeder Karte 2 Chips liegen.

Fruchtbarkeit



Zu Beginn des Zuges:
Erhöhe die
Population um 1.



Zu Beginn des Zuges, bevor ein Spieler seine 3 Handkarten zieht, erhöht sich die Population einer Tierart mit **Fruchtbarkeit** um 1. Nimm dazu eine Karte vom Nachziehstapel und lege sie leicht versetzt unten als Populationskarte an die Tierart an.



KURZSPIELREGEL

1. NACHSCHUB

2 Nahrungschips
hinzufügen



1 neue Tierart bekommen



3 Handkarten
ziehen



2. KARTEN AUSSPIELEN

Neue Tierart
erschaffen



Population
vergrößern



Eigenschaften
hinzufügen



Eigenschaften
ersetzen



3. FRESSEN

Pflanzenfresser

Fressen im Wasserloch.



Fleischfresser

1. Wähle die anzugreifende Tierart.
2. Reduziere deren Population um 1.
3. Der Fleischfresser bekommt **2 Nahrungschips** aus dem allgemeinen Vorrat (max.).

Verhungern: Populationskarten ohne Nahrungschip werden entfernt.

Aussterben: So viele Karten nachziehen, wie Eigenschaftskarten verloren gehen.

4. WERTEN

Alle Nahrungschips von den eigenen Populationskarten nehmen und hinter den Sichtschirm legen.



GAMEPLAY
VIDEO



Autoren und Verlag
bedanken sich bei
allen Testspielern
und Regellesern.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Änderungen vorbehalten

