

# evolution

Fressen und gefressen werden!



Spielanleitung



# evolution



Ein Spiel über die unglaubliche Artenvielfalt und das Fressen und Gefressenwerden von **Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre und Sergey Machin** für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren.

## ÜBERBLICK

In „Evolution“ müssen die Spieler ihre Tierarten und deren Eigenschaften an einen sich ständig ändernden Lebensraum anpassen, damit diese überleben können. Nahrung ist knapp und Fleischfresser lauern überall. Die Evolution wird das Schicksal der Arten der Welt bestimmen: Welche überleben, welche gedeihen und welche werden für immer verschwinden?

## SPIELZIEL

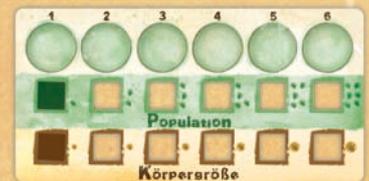
Die Spieler versuchen das Überleben ihrer Tierarten durch Füttern, Vergrößern der Populationen sowie deren bestmögliche Entwicklung zu sichern und dafür die meisten Punkte zu erlangen.

Am Spielende erhalten die Spieler Punkte für:

- die Nahrung, die eigene Tierarten während des Spiels gefressen haben
- die Populationsgröße der überlebenden Tierarten
- die Anzahl an Eigenschaftskarten der überlebenden Tierarten

## SPIELVORBEREITUNG

Das Wasserloch wird in die Tischmitte gelegt. Die Nahrungschips werden als Nahrungsvorrat bereit gelegt. Nun werden die Eigenschaftskarten gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben das Wasserloch gelegt (bei 2 Spielern werden zuvor 40 Karten zufällig aus dem Deck entfernt). Jeder Spieler erhält einen Beutel sowie ein Tierarten-Tableau (im folgenden Tierart genannt), das er vor sich ablegt. Ferner platziert jeder noch jeweils einen grünen Holzmarker auf das Feld 1 der Populationsleiste sowie einen braunen Holzmarker auf das Feld 1 der Körpergrößenleiste. Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Er erhält den Startspielermarker.



## SPIELVERLAUF

Eine Partie „Evolution“ wird über mehrere Runden gespielt. Das Spielende wird eingeläutet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und der Ablagestapel gemischt werden muss. Jede Runde besteht aus folgenden 4 Phasen:

### PHASE 1: KARTEN AUSTEILEN

Jeder Spieler erhält verdeckt **3 Eigenschaftskarten** und **zusätzlich 1 weitere für jede vor ihm ausliegende Tierart**. In der ersten Runde also 4 Karten. Stehen beim Verteilen der Karten nicht genug zur Verfügung, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet, von dem anschließend die noch fehlenden Karten verteilt werden. Diese Runde wird noch zu Ende gespielt, und es erfolgt die abschließende Wertung.

### PHASE 2: NAHRUNGSANGEBOT FESTLEGEN

Die Zahl in der linken oberen Ecke der Eigenschaftskarten zeigt die Menge an pflanzlicher Nahrung. Für das Festlegen des Nahrungsangebotes sind nur diese Zahlen interessant. **Jeder Spieler wählt eine Karte** aus seiner Hand aus und legt sie **verdeckt auf das Wasserloch**. Dies sind die Nahrungskarten, die zu Beginn von Phase 4 (Fressen) aufgedeckt werden und bestimmen, wie viel pflanzliche Nahrung in dieser Runde zur Verfügung steht.



## PHASE 3: KARTEN AUSSPIELEN

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn folgend kommt jeder Spieler **1x an die Reihe** und darf dann so viele Eigenschaftskarten ausspielen wie er möchte. Die Zahl in der linken oberen Ecke der Karten ist dabei unwichtig. Nicht ausgespielte Karten werden für die nächste Runde auf der Hand behalten.

**Pro Karte** kann ein Spieler **eine der folgenden 3 Aktionen** ausführen:

### 1. Eine Eigenschaft ausspielen

Der Spieler legt 1 Handkarte **verdeckt** oberhalb seines Tierarten-Tableaus an.



Eine Tierart darf dieselbe **Eigenschaft nicht 2x** besitzen.

Auch dürfen pro Tierart **maximal 3 Karten** (bei 2 Spielern maximal 2 Karten) ausliegen. Sollte ein Spieler einer Tierart, an der bereits die maximale Anzahl an Karten ausliegt, eine neue Eigenschaft zuordnen wollen, so muss er zunächst eine der dort ausliegenden Karten auf den Ablagestapel abwerfen, um dann die neue Karte anlegen zu können.



### 2. Eine neue Tierart erhalten

Ein Spieler kann durch **offenes Abwerfen einer Handkarte** auf den Ablagestapel **1 neue Tierart** erhalten. Er nimmt sich 1 neues Tierarten-Tableau und startet mit je 1 Holzmarker auf Feld 1 der Populations- und Körpergrößenleiste. Das neue Tableau muss **links oder rechts** von seinen bereits ausliegenden Tierarten abgelegt werden; es darf nicht zwischen bereits ausliegende Tierarten gelegt werden.

### 3. Körpergröße oder Population vergrößern

Ein Spieler kann durch **offenes Abwerfen einer Handkarte** auf den Ablagestapel **die Körpergröße oder die Population** einer seiner ausliegenden Tierarten **um 1 erhöhen** (Maximum: 6), also den entsprechenden Marker nach rechts schieben.

Hat der Spieler alle Karten ausgespielt, die er spielen möchte, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und kann seinerseits so viele Karten spielen, wie er möchte. Wenn **alle Spieler ihre Karten ausgespielt** haben, werden **alle verdeckt** oberhalb der Tierarten-Tableaus **liegende Karten aufgedeckt**.

## PHASE 4: FRESSEN

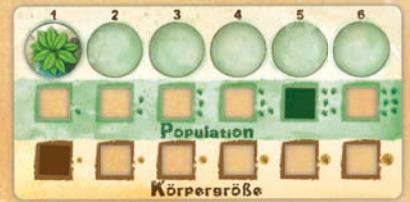
### 1. Aufdecken der Nahrungskarten

Der Startspieler deckt die Nahrungskarten im Wasserloch auf, zählt die darauf angegebene Menge an pflanzlicher Nahrung zusammen (Summe der Zahlen in der linken oberen Ecke) und legt entsprechend viele Nahrungschips vom allgemeinen Vorrat auf das Wasserloch. Sollte die Summe negativ sein, werden entsprechend viele Chips vom Wasserloch entfernt (sofern möglich). Die aufgedeckten Nahrungskarten werden offen auf den Ablagestapel geworfen.

An den Tierarten-Tableaus ausliegende Eigenschaftskarten, die in der rechten oberen Ecke ein **Getreide-Symbol** tragen, haben einen Effekt, der **genau jetzt zum Einsatz** kommt. Die Spieler können **die Reihenfolge, in der sie diese Effekte ihrer Karten aktivieren möchten, selbst bestimmen** (Kartenerklärungen siehe Seite 6, 7 und 8).

## 2. Tierarten füttern

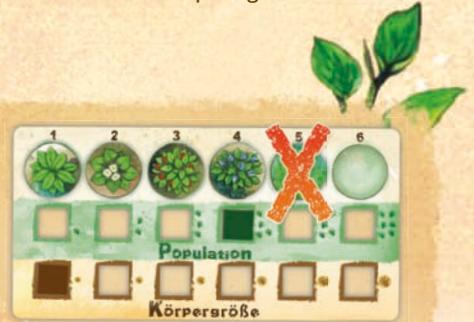
Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn **müssen** alle Spieler **eine** beliebige ihrer hungrigen Tierarten füttern, indem sie **1 Nahrungschip** aus dem Wasserloch nehmen und auf ein beliebiges ihrer Tierarten-Tableaus legen. Wenn eine Tierart Nahrung aufnimmt, legt man den Nahrungschip auf das am weitesten links liegende freie Feld der Nahrungsleiste oberhalb der Populationsleiste.



**Wichtig:** Das Füttern wird **reihum so lange wiederholt**, bis alle Tierarten der Spieler nicht mehr hungrig sind oder mangels Nahrung nicht mehr gefüttert werden können. Eine Tierart ist so lange hungrig bis die Anzahl der Nahrungschips der Größe der Population entspricht. Sofern ein Spieler alle seine Tierarten gefüttert hat, wird er beim weiteren Füttern übersprungen und die restlichen Spieler füttern reihum weiter ohne ihn.

### Füttern von Pflanzenfressern

Grundsätzlich ist jede Tierart erst einmal ein Pflanzenfresser. Dies kann sich jedoch durch Anlegen von Eigenschaftskarten ändern. Um einen Pflanzenfresser zu füttern, nimmt sich der Spieler **1 Chip** vom Wasserloch und legt ihn wie oben beschrieben auf das Tableau der Tierart, die gefüttert werden muss. Manche Eigenschaften (wie **Gefräßig**) beeinflussen die Menge an Nahrung, die ein Spieler vom Wasserloch nehmen darf. In keinem Fall aber darf ein Spieler mehr Nahrungschips auf einem Tableau ablegen als die zugehörige Population vorgibt.



### Füttern von Fleischfressern

**Fleischfresser müssen fressen**, solange sie noch hungrig sind. Allerdings fressen sie **niemals** pflanzliche Nahrung, auch nicht mit Hilfe von Eigenschaften wie **Langer Hals** oder **Kooperation**. Sie fressen, indem sie andere Tierarten angreifen. Ein Spieler kann jede Tierart angreifen, notfalls auch seine eigenen. Solange **Fleischfresser** noch nicht satt sind, greifen sie auch dann noch weiter an, wenn die pflanzliche Nahrung am Wasserloch ausgegangen ist.

Ein Angriff kann **immer erfolgreich** durchgeführt werden, wenn

- die Körpergröße des **Fleischfressers** größer ist als die Körpergröße des Angegriffenen (siehe auch „Beispiel für erste Runden“ auf den Seiten 9 bis 11) und
- der **Fleischfresser** Eigenschaften besitzt, die die Verteidigungseigenschaften (siehe Kartenerklärungen) der anzugreifenden Tierart ausschalten.



Nach einem erfolgreichen Angriff

- wird zunächst die **Population** der angegriffenen **Tierart um 1 verringert**. Wenn dadurch die Population unter die Anzahl der bereits aufgenommenen Nahrung sinkt, nimmt der angegriffene Spieler den/die überschüssigen Nahrungschips von der Leiste und legt sie in seinen Beutel. Sinkt die Population unter 1, ist die Tierart ausgestorben (siehe „Aussterben“).
- Anschließend nimmt sich der Angreifer Nahrungschips für Fleisch aus dem Vorrat und zwar **in der Menge**, die der **Körpergröße der angegriffenen Tierart** entspricht, und legt sie auf das Tableau seines **Fleischfressers**.

### Wichtige Fütterungsregeln

- Pflanzenfresser fressen normalerweise Pflanzen, sie können aber mit Hilfe bestimmter Eigenschaften auch Fleisch fressen, so z.B. mit **Aasfresser** oder **Kooperation**.
- Ein **Fleischfresser** frisst **niemals** Pflanzen.
- Eine Tierart muss fressen, wenn sie hungrig ist und Nahrung verfügbar ist. Das bedeutet z.B., dass ein **Fleischfresser** eine Tierart mit **Hörnern** fressen muss, wenn sie die einzig fressbare ist.
- Eine Tierart kann **niemals** mehr Nahrung aufnehmen als die Größe ihrer Population vorgibt. Wird beim Füttern die Populationsgröße erreicht, werden keine weiteren Nahrungschips, die der Spieler eigentlich noch erhalten würde (z.B. durch **Gefräßig** oder durch den Angriff eines **Fleischfressers**), genommen.

### 3. Ende der Fütterung

Die Fütterung endet, wenn alle Tierarten der Spieler so viel Nahrung aufgenommen haben, dass die jeweilige Anzahl an Nahrungschips der Größe ihrer Population entspricht oder bis keine hungrige Tierart mehr Nahrung aufnehmen kann.

- Wenn eine Tierart **nicht genug Nahrung** aufnehmen konnte, muss die **Population** dieser Tierart auf die Anzahl der **auf dem Tableau liegenden Nahrungschips reduziert werden**.
- Wenn eine Tierart keine Nahrung gefressen hat, sinkt die Populationsgröße auf 0 (die Tierart stirbt aus – siehe „Aussterben“).
- Alle **Nahrungschips**, die nach der Fütterung noch auf dem Wasserloch liegen, **bleiben dort für die nächste Runde liegen**.
- Jeder Spieler, der **keine Tierart** mehr hat, erhält **kostenlos eine neue** aus dem Vorrat.
- Jeder Spieler nimmt alle seine Nahrungschips von seinen Tableaus und legt sie in seinen Beutel. Jeder **Nahrungschip** im Beutel gibt **bei Spielende 1 Siegpunkt**.
- Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird neuer Startspieler und erhält den Startspielermarker.



### AUSSTERBEN

Wenn die Population einer Tierart auf 0 sinkt, ist sie ausgestorben und wird **sofort** entfernt.

Alle Nahrungschips, die noch auf dem Tableau der ausgestorbenen Tierart liegen, kommen in den Beutel des betreffenden Spielers, und das Tierarten-Tableau kommt zurück in den Vorrat. Alle daran anliegenden Eigenschaftskarten werden offen auf den Ablagestapel geworfen. **Der Spieler zieht sofort so viele neue Karten nach, wie bei der ausgestorbenen Tierart auslagen**, und nimmt diese auf die Hand.

Sofern eine Tierart ausstirbt, die sich zwischen zwei anderen Tierarten befand, rutschen die verbleibenden Tierarten zusammen. Es entstehen also keine Lücken.

### SPIELENDEN UND WERTUNG

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt. Dies läutet das Spielende ein: Muss der Ablagestapel in Phase 1 (Karten austeilen) neu gemischt werden, so ist das der Beginn der letzten Runde. Das Spiel endet dann nach Phase 4 (Fressen). Sollte der Ablagestapel in einer anderen Phase des Spiels gemischt werden, wird zunächst diese Runde noch zu Ende gespielt und anschließend noch eine komplette Runde. Erst danach erfolgt die Wertung.

#### Wertung

- Für jeden Nahrungschip in seinem Beutel erhält der Spieler 1 Siegpunkt.
- Für jede Tierart erhält der Spieler Punkte gemäß der Populationsgröße (1 Siegpunkt pro Stufe).
- Jede Eigenschaftskarte, die an den Tableaus der überlebenden Tierarten anliegt, zählt 1 Siegpunkt.

Die Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Gibt es mehrere Spieler mit derselben Höchst-Punktzahl, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Eigenschaftskarten ausliegen hat. Gibt es immer noch ein Unentschieden, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Punkte mit seinen Populationen erzielen konnte.

Wenn es danach immer noch unentschieden steht, wird eine Pizza bestellt und gleich noch einmal gespielt.

### SCHNELL-SPIEL-VARIANTE

Während der Phase 3 (Karten ausspielen) spielen die Spieler ihre Karten gleichzeitig, ohne darauf zu achten, welche Aktionen die Mitspieler durchführen.

### REGELN FÜR 2 SPIELER

Das Spiel für 2 Spieler wird bis auf folgende Ausnahmen nach denselben Regeln gespielt:

Es werden **40 Eigenschaftskarten** zufällig aus dem Deck **entfernt** und zurück in die Schachtel gelegt. Eine Tierart kann **maximal 2 Eigenschaften** besitzen anstelle von 3.

### PLATZPROBLEM AUF DEM TISCH

Wenn es auf dem Tisch eng wird, können die Spieler ihre Tierarten-Tableaus auch umdrehen und senkrecht hinlegen.

Es ist nicht vorgesehen, dass Nahrung ausgeht. Sollte dieser seltene Fall dennoch eintreten, so bitte fehlende Nahrung durch geeignetes Material ersetzen.

# DIE EIGENSCHAFTSKARTEN:

## Angriffskarten (Rot):



### Fleischfresser (14x)

Diese Tierart muss andere Tierarten (notfalls auch eigene) während der Phase 4 (Fressen) angreifen, sofern ihre eigene **Körpergröße größer** ist als die des angegriffenen Tieres. Außerdem muss der **Fleischfresser** Eigenschaften besitzen, die die Verteidigungseigenschaften der anzugreifenden Tierart ausschalten. Die Fleischnahrung wird **aus dem allgemeinen Vorrat** genommen und zwar **in der Menge**, die der **Körpergröße der angegriffenen Tierart** entspricht.

**Fleischfresser** fressen **niemals Pflanzen**, auch nicht mit anderen Eigenschaften wie **Gefräßig**, **Kooperation** oder **Langer Hals**. Ein **Fleischfresser** wird somit also **niemals Nahrung aus dem Wasserloch** nehmen. Ein **Fleischfresser muss fressen**, solange er noch hungrig ist. Notfalls muss es auch eine eigene andere Tierart sein, sofern sie nicht geschützt ist. Er muss nicht fressen, sofern seine Tierart nicht mehr hungrig ist, aber die **Fettschicht** noch nicht komplett gefüllt ist – verboten ist es ihm jedoch nicht.



### Hinterhalt (6x)

Der Hinterhalt erlaubt es einem **Fleischfresser**, eine Tierart anzugreifen, die durch einen **Warnruf** geschützt ist.



### Rudeljagd (6x)

Beim Angriff vergrößert die **Rudeljagd** die Körpergröße des **Fleischfressers** temporär um die Größe der Population. Ein **Fleischfresser** mit der Population von 5 und einer Körpergröße von 3 hat so für einen Angriff eine effektive Körpergröße von 8.

## Verteidigungskarten (Grau):



### Hörner (6x)

Ein **Fleischfresser** muss seine Population um 1 reduzieren, wenn er eine solche Tierart angreift.

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



### Klettern (6x)

Diese Tierart kann nicht angegriffen werden, es sei denn, die angreifende Tierart kann auch **klettern**.



### Schutzpanzer (6x)

Beim Angriff durch einen **Fleischfresser** erhöht sich die Körpergröße dieser Tierart virtuell um 3. Eine Tierart mit der Körpergröße 6 und **Schutzpanzer** hat so eine effektive Körpergröße von 9. Durch den **Schutzpanzer** erhöht sich nicht die Menge an Fleischnahrung, die ein **Fleischfresser** durch einen Angriff erhält.



### Schutz der Herde (6x)

Diese Tierart kann von einem **Fleischfresser** nur angegriffen werden, wenn er in Körpergröße **UND** Population **größer** ist. Greift ein **Fleischfresser** mit **Rudeljagd** an, so erhöht die **Rudeljagd** nur die Körpergröße des **Fleischfressers** und nicht dessen Population.



### Symbiose (6x)

Eine Tierart mit **Symbiose** kann nicht angegriffen werden, sofern sich **rechts** neben dieser Tierart eine eigene **Tierart mit einer größeren Körpergröße** befindet.



### Verbergen (6x)

Diese Tierart kann nicht angegriffen werden, sofern die **Anzahl der Nahrung gleich groß ist wie ihre Population**, die Tierart somit satt ist.



### Warnruf (6x)

Wenn rechts und/oder links neben der Tierart mit dem **Warnruf** eigene Tierarten ausliegen, können diese nicht angegriffen werden, es sei denn, der **Fleischfresser** besitzt die Eigenschaft **Hinterhalt**. **Warnruf** schützt nicht die Tierart selbst, sondern nur deren Nachbarn.

## Fresskarten (Grün):



### Aasfresser (6x)

Jedes Mal, wenn eine Tierart durch den Angriff eines **Fleischfressers** ihre Population um 1 reduzieren muss (egal bei welchem Spieler), erhält der **Aasfresser** ein Fleisch-Nahrungschip aus dem allgemeinen Vorrat. Eine Tierart mit **Aasfresser** erhält bei einem Angriff immer ein Fleisch-Nahrungschip, unabhängig davon, ob der **Aasfresser** selbst als **Fleischfresser** angreift (der **Fleischfresser** bekommt ein zusätzliches Fleisch-Nahrungschip) oder selbst angegriffen wurde (der angegriffene **Aasfresser** erhält ein Fleisch-Nahrungschip).



### Fettschicht (6x)

Diese Tierart kann **auf ihrer Eigenschaftskarte Nahrungschips sammeln**, selbst wenn das Tier schon satt ist. Die Anzahl der Nahrungschips, die auf der Karte **Fettschicht** gelagert werden können, darf **die Körpergröße der Tierart nicht übersteigen**. Die Nahrung, die auf die Karte gelegt wird, ist weder pflanzliche Nahrung noch Fleisch – es ist Fett. Daher können die Nahrungschips weiter genutzt werden, auch wenn es z.B. einen Wechsel vom Pflanzen- zum **Fleischfresser** gibt.

Eine Tierart mit **Fettschicht** kann auch weiter Nahrung ansammeln, wenn andere Tierarten schon satt sind, muss aber nicht bis zur kompletten Körpergröße Nahrung aufnehmen, sondern kann vorher aufhören, um z.B. noch Nahrung für die nächste Runde auf der Wasserstelle zu belassen, damit z.B. die **Fruchtbarkeit** in der nächsten Runde genutzt werden kann.

Wenn die Nahrungskarten **zu Beginn von Phase 4** (Fressen) aufgedeckt werden, **werden die Nahrungschips von der Eigenschaftskarte Fettschicht auf die Nahrungsfelder** der Tierart gelegt, ohne dass sie dabei die Größe der Population übersteigen darf. Gegebenenfalls bleiben restliche Nahrungschips auf der Eigenschaftskarte liegen. Das Umliegen von Chips von der Karte auf das Tableau löst weder eine **Kooperation**, noch irgendeine andere Eigenschaft aus, die sonst bei Nahrungsaufnahme aktiviert wird.

Alle Nahrungschips, die bei Spielende, beim Austausch der Karte oder beim Aussterben einer Tierart noch auf der Karte **Fettschicht** liegen, kommen in den Beutel des Spielers und **zählen als Siegpunkte**.



### Gefräßig (6x)

Jedes Mal, wenn diese Tierart **Pflanzen-Nahrung** frisst, darf gleich noch **1 weiterer Nahrungschip** aus derselben Quelle (Wasserloch oder allgemeiner Vorrat) genommen werden (es sei denn, die Population ist nicht groß genug, um den zweiten Nahrungschip unterzubringen). **Gefräßig** kann auch durch andere Eigenschaften wie **Kooperation** oder **Langer Hals** ausgelöst werden.



### Intelligenz (6x)

Ein Spieler kann für eine Tierart mit **Intelligenz** eine oder mehrere Handkarten offen abwerfen, um einen der folgenden Effekte zu erzielen:

- Sofern die Tierart mit **Intelligenz** ein **Pflanzenfresser** ist, kann der Spieler **jederzeit** während der Fütterungsphase eine beliebige Handkarte abwerfen, um **2 Pflanzen-Nahrungschips vom allgemeinen Vorrat** zu erhalten. Diese Aktion kann ein Spieler **jederzeit** durchführen, auch bevor der Startspieler der Runde das erste Mal frisst. So kann eine Tierart frühzeitig fressen, um sich dadurch z.B. durch **Verbergen** rechtzeitig zu schützen. Auch kann er diese Aktion beliebig oft ausführen, sofern er dafür jedes Mal 1 Handkarte abwirft. Diese Aktion ersetzt nicht das „normale“ Fressen. Die Tierart kann, wenn der Spieler ganz normal an der Reihe ist, auch einen Nahrungschip aus dem Wasserloch fressen.

- Handelt es sich bei der Tierart mit **Intelligenz** um einen **Fleischfresser**, kann der Spieler bei einem Angriff **für jede abgeworfene Karte den Effekt einer Eigenschaftskarte ignorieren**. Dies gilt dann für **alle Karten der gleichen Eigenschaft** und **nur für 1 Angriff**. Befinden sich z.B. rechts und links von einer Tierart jeweils ein Tier mit **Warnruf** oder es sind mehrere **Aasfresser** unterwegs, so kann der Spieler mit dem **Fleischfresser** alle Karten der gleichen Art durch die Abgabe einer beliebigen Handkarte ignorieren.

Ein Spieler kann in seinem Zug auch mehrere Handkarten gleichzeitig abgeben, um mehrere Karten zu ignorieren. Ein Spieler ist nicht gezwungen, eine Handkarte abzugeben, damit seine Tierart fressen kann und nicht hungert.



### Kooperation (6x)

Jedes Mal, wenn **diese Tierart frisst**, erhält die **rechts neben dieser Tierart ausliegende eigene Tierart ebenfalls 1 Nahrungschip** der gleichen Sorte (Pflanze oder Fleisch) aus derselben Quelle (Wasserloch oder allgemeiner Vorrat). Das bedeutet, dass **Kooperation** durch Eigenschaften wie **Langer Hals**, **Aasfresser**, **Intelligenz** und sogar durch eine andere **Kooperation** ausgelöst werden kann (aber nicht durch **Fettschicht**).



### Langer Hals (6x)

Jedes Mal, nachdem die Nahrungskarten **zu Beginn von Phase 4** (Fressen) aufgedeckt wurden, kann sich die Tierart **1 Pflanzen-Nahrungschip vom allgemeinen Vorrat** (nicht vom Wasserloch) nehmen.



### Sonstige Karten (Beige):



### Fruchtbarkeit (6x)

Jedes Mal, wenn sich vor dem Aufdecken der Nahrungskarten **zu Beginn von Phase 4** (Fressen) **noch Nahrung aus der vorherigen Runde** im Wasserloch befindet, **vergrößert sich die Population** dieser Tierart um 1.

# BEISPIEL FÜR ERSTE RUNDEN (3-SPIELER-SPIEL):

## 1. RUNDE:

Zu Beginn haben alle Spieler 4 Karten erhalten.

Zunächst legt jeder Spieler jeweils eine Karte verdeckt auf das Wasserloch (1).

Nina als Startspielerin legt dann 2 Karten verdeckt an ihre Tierart (2a) und wirft dann eine Karte ab, um die Population um 1 zu erhöhen (2b).

Anschließend legt Marie 1 Karte verdeckt an ihre Tierart (3a) und wirft dann zwei Karten ab, um die Population und die Körpergröße jeweils um 1 zu erhöhen (3b).

Danach legt Lukas 1 Karte verdeckt an seine Tierart (4a) und wirft dann zwei Karten ab. Für eine Karte nimmt er sich eine neue Tierart (4b) und für die andere Karte erhöht er die Population der ersten Tierart um 1 (4c).



Nun werden zunächst die verdeckt an den Tierarten liegenden Karten aufgedeckt.

Danach werden die Karten im Wasserloch umgedreht und die Zahlen in der oberen linken Ecke addiert (hier:  $3+4+7=14$ ). Dementsprechend werden 14 Nahrungsschips aus dem Vorrat in das Wasserloch gelegt.

Die Karten kommen anschließend auf den Ablagestapel.

Da Maries Tierart einen langen Hals hat, darf sie sich nun eine Nahrung nehmen. Diese nimmt sie sich aus dem allgemeinen Vorrat und verringert somit nicht das Nahrungsangebot im Wasserloch.



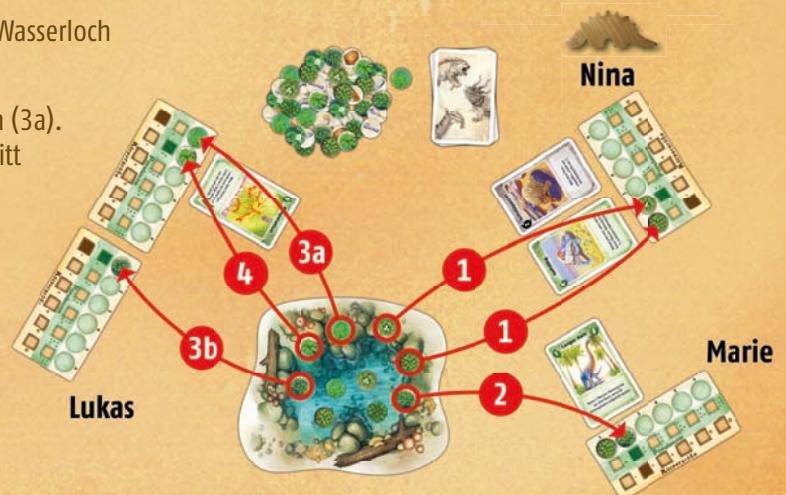
Nina als Startspielerin beginnt mit ihrer Tierart zu fressen. Da ihre Tierart gefräßig ist, darf sie gleich 2 Nahrungen aus dem Wasserloch nehmen (1).

Nach Nina ist Marie an der Reihe, sich 1 Nahrung aus dem Wasserloch zu nehmen (2).

Lukas linkes Tier nimmt sich 1 Nahrung aus dem Wasserloch (3a). Da diese Tierart die Kooperation besitzt, darf im selben Schritt auch die Tierart rechts daneben fressen. Lukas nimmt sich dadurch auch noch 1 Nahrung für diese Tierart (3b).

Da Ninas und Maries Tierarten schon satt sind (Anzahl der Nahrungsschips = Populationsgröße), ist als nächstes wieder Lukas an der Reihe. Für sein linkes Tier nimmt er sich 1 Nahrungsschip aus dem Wasserloch (4). Da das rechte Tier schon satt ist, wirkt die Kooperation in diesem Moment nicht.

Anschließend steckt jeder Spieler die Nahrungsschips, die auf den Tierarten liegen, in seinen Beutel. Im Wasserloch bleiben noch 7 Nahrungsschips für die nächste Runde liegen.



# BEISPIEL FÜR ERSTE RUNDEN (3-SPIELER-SPIEL):

## 2. RUNDE:



Der Startspielerstein wechselt im Uhrzeigersinn und alle Spieler erhalten neue Karten. Nina und Marie erhalten 4 Karten (3 Karten als Basis und 1 Karte für ihre Tierart) und Lukas 5 Karten (da er 2 Tierarten hat).

Dann legen alle Spieler wieder eine Karte verdeckt auf das Wasserloch (1).

Marie als Startspielerin legt zunächst 1 Karte verdeckt an ihre Tierart (2a), wirft dann eine Karte ab, um die Körpergröße um 1 zu erhöhen (2b), und eine zweite Karte, um eine neue Tierart zu bekommen (2c).

Anschließend legt Lukas 1 Karte verdeckt an seine Tierart (3a) und wirft dann 3 Karten ab, um die Körpergröße um 3 zu erhöhen (3b).

Danach legt Nina 1 Karte verdeckt an ihre Tierart (4a) und wirft dann zwei Karten ab, um die Population ihrer Tierart um 2 zu erhöhen (4b).

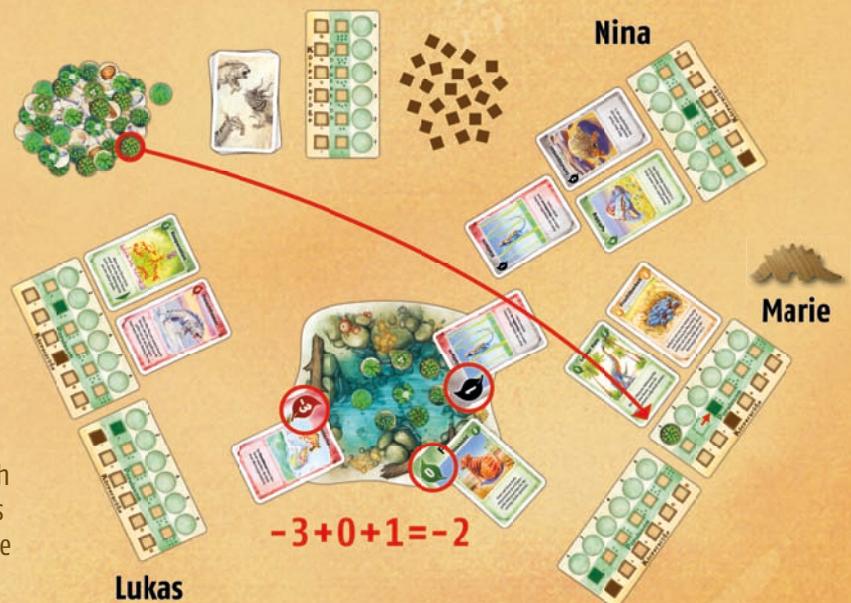
Nun werden zunächst die verdeckt an den Tierarten liegenden Karten aufgedeckt.

Danach werden die Karten im Wasserloch umgedreht und die Zahlen in der oberen linken Ecke wieder addiert (hier:  $-3+0+1=-2$ ).

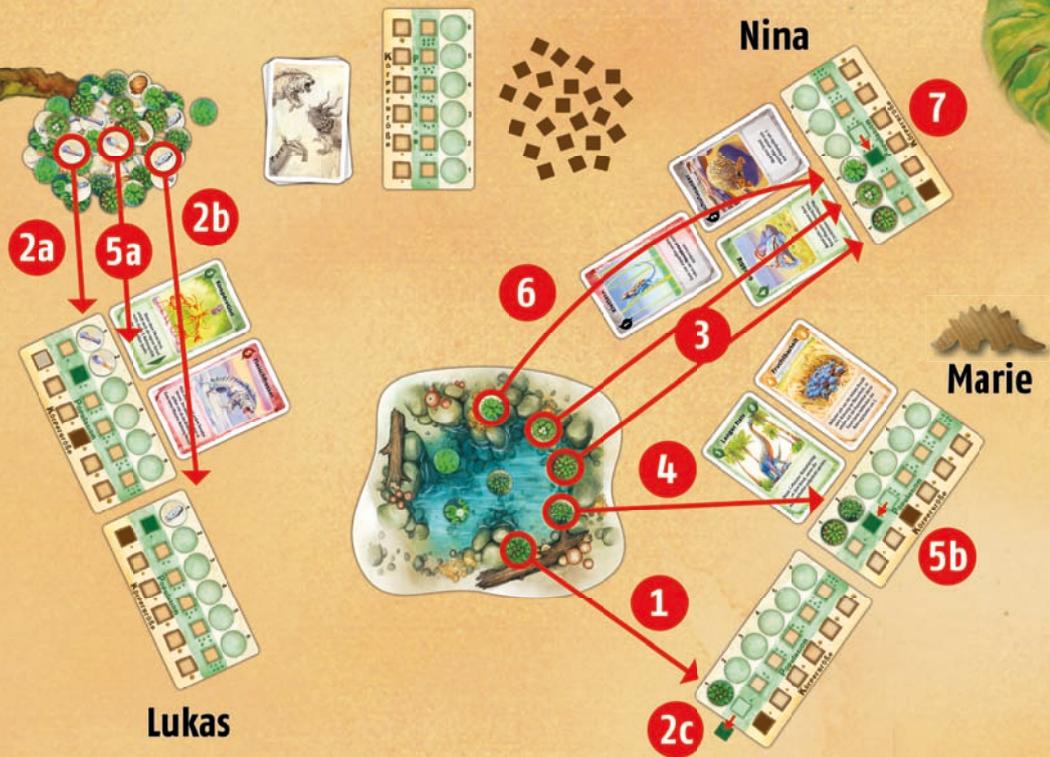
Da das Ergebnis diesmal negativ ist, werden 2 Nahrungschips aus dem Wasserloch zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Somit verbleiben 5 Nahrungschips. Die Karten kommen anschließend auf den Ablagestapel.

Da noch Nahrung aus der vorherigen Runde im Wasserloch liegt, erhöht sich Maries Population durch ihre Karte Fruchtbarkeit um 1. Außerdem darf Maries Tierart wegen des langen Halses sich nun wieder eine Nahrung aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



## BEISPIEL FÜR ERSTE RUNDEN (3-SPIELER-SPIEL):



Als Startspielerin beginnt Marie mit ihrer linken Tierart zu fressen. Sie nimmt sich 1 Nahrungschip aus dem Wasserloch (1).

Nun ist Lukas an der Reihe. Seine linke Tierart hat sich zum Fleischfresser entwickelt. Daher nimmt er keine Nahrungschips aus dem Wasserloch, sondern muss andere Tierarten fressen. Dazu muss seine Tierart größer (in Körpergröße) als die zu fressende Tierart sein.

Ninas Tierart ist durch den Schutzpanzer (+3 in Körpergröße) geschützt (beide haben somit eine Körpergröße von 4). Maries Tierarten sind aber kleiner und können somit angegriffen werden. Lukas entscheidet sich, Maries linkes Tier anzugreifen. Da diese Tierart eine Körpergröße von 1 hat, darf er sich 1 Fleisch-Nahrungschip (Körpergröße = Nahrung) aus dem allgemeinen Vorrat nehmen (2a). Durch die Kooperation bekommt Lukas rechtes Tier ebenfalls sofort 1 Fleisch-Nahrungschip aus dem allgemeinen Vorrat (2b). Marie muss die Population ihrer Tierart um 1 verringern (2c). Die Tierart ist damit ausgestorben. Der Nahrungschip kommt sofort in ihren Beutel.

Nun nimmt sich Nina für ihre Tierart 2 Nahrungschips aus dem Wasserloch, da sie gefräßig ist (3).

Marie lässt ihre rechte Tierart fressen und legt 1 Nahrungschip aus dem Wasserloch auf ihr Tableau (4).

Lukas linkes Tier frisst nun erneut. Da Ninas Tierart geschützt ist (Schutzpanzer) und er seine eigene andere Tierart nicht angreifen will, bleibt nur noch die verbliebene Tierart von Marie. Da diese Tierart eine Körpergröße von 3 besitzt, könnte er sich nun sofort 3 Nahrungschips aus dem Vorrat nehmen. Da seine Tierart aber nur noch 1 Nahrungschip benötigt, um satt zu sein, nimmt er nur 1 Chip aus dem Vorrat (5a). Marie muss durch den erfolgten Angriff die Population der angegriffenen Tierart um 1 reduzieren (5b).

Nina nimmt sich nun den letzten Nahrungschip aus dem Wasserloch (6). Die Karte „Gefräßig“ nutzt ihr in dem Fall nichts, da sich keine weitere Nahrung mehr im Wasserloch befindet.

Nachdem sich nun keine Nahrung mehr im Wasserloch befindet, muss bei allen Tierarten, die noch nicht satt sind, die Population soweit reduziert werden, dass die Population der Nahrung auf dem Tableau entspricht. Nina reduziert ihre Population daher um 1 Stufe (7).

Anschließend wandern die Nahrungschips von den Tierarten-Tableaus in die Beutel der Spieler. Marie muss ihre linke Tierart entfernen, da der Populationsmarker unter 1 gesunken ist. Hätten an dieser Tierart Karten gelegen, hätte Marie für jede dieser Karten, die auf den Ablagestapel kommen, eine Ersatzkarte auf die Hand bekommen.

## TAKTISCHE TIPPS:

- Evolution ist ein sehr dynamisches Spiel, daher sollten die Spieler immer flexibel auf die sich verändernden Bedingungen reagieren und nicht jedes Spiel mit gleicher Taktik angehen.
- Es ist hilfreich, mehrere Tierarten zu besitzen, denn dadurch erhält der Spieler mehr Karten und kann flexibler agieren. Allerdings wird es auch schwieriger, alle Tierarten satt zu bekommen.
- **Fleischfresser** können, speziell wenn wenig Nahrung in der Wasserstelle liegt, sehr lukrativ sein, da sie ihre Nahrung aus dem allgemeinen Vorrat bekommen und zusätzlich die Population der Mitspieler reduzieren. Allerdings sind sie auch nicht ganz einfach zu spielen. Neulinge sollten gerade in den ersten Runden lieber darauf verzichten, einen **Fleischfresser** einzusetzen, da es schnell einmal dazu kommt, dass ein **Fleischfresser** keine Tierart angreifen kann (da alle größer oder geschützt sind) und dann ausstirbt.
- Ein **Fleischfresser** muss nicht als erste Tierart fressen. Oft ist es sogar sinnvoll, erst seine Pflanzenfresser fressen zu lassen und dann, wenn keine Nahrung mehr im Wasserloch vorhanden ist, mit dem Fleischfresser auf die Jagd zu gehen.
- Als **Fleischfresser** ist es von Vorteil, lieber mehrere kleine Tierarten zu fressen als eine große, da so die Population bei mehreren Tierarten um 1 reduziert wird und nicht nur bei einer.
- Als **Fleischfresser** bietet es sich an, in Phase 2 (Nahrungsangebot festlegen) eher Karten mit kleinen oder negativen Werten abzulegen, damit die Mitspieler nicht genug Nahrung erhalten.
- Beim Wandel vom Pflanzen- zum **Fleischfresser** ist es von Vorteil, wenn der Spieler gleichzeitig die **Rudeljagd** auslegen kann, denn dadurch wird bei der Ermittlung der Körpergröße sofort die Population hinzugezählt.
- Zum Schutz vor **Fleischfressern** ist es hilfreich, zwei Tierarten nebeneinander zu besitzen, die beide den **Warnruf** haben, da sie sich gegenseitig schützen.
- Die **Symbiose** ist ein starker Schutz, allerdings muss dann die Tierart rechts daneben immer mindestens 1 Stufe größer sein (und möglichst geschützt).
- Bei ausreichender Nahrung ist die **Fettschicht**, sofern die Körpergröße nicht kleiner ist als die Population, zusammen mit **Verbergen** eine gute Kombination, da die Tierart so schon zu Beginn des Fressens geschützt ist.
- Eine Tierart mit **Langem Hals**, die **Gefräßig** ist, kann schon vor dem Fressen 2 Nahrungschips aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und hat so bei wenig Nahrung einen kleinen Nahrungsvorsprung.
- Rechts neben einer Tierart mit **Kooperation** sollte immer eine weitere Tierart liegen, die dann immer mitfrisst. Auch Ketten von mehreren Tierarten mit **Kooperation** sind empfehlenswert, da dann immer alle Tierarten fressen, wenn die Tierart ganz links frisst. Besitzt die Tierart auch noch einen **Langen Hals** oder ist **Aasfresser**, so fressen alle Tiere vor dem Beginn der Fressphase bzw. immer dann, wenn ein **Fleischfresser** frisst.
- Die Kombination von **Intelligenz** mit **Verbergen** bietet die Möglichkeit, diese Tierart zu schützen, noch bevor ein **Fleischfresser** angreifen kann. Dazu muss die Tierart durch Abgabe einer oder mehrerer Handkarten so viel fressen, dass sie nicht mehr hungrig und dadurch geschützt ist.



Der Verlag bedankt sich bei Axel Bungart, Anja und Ronald Brodowski, Lukas Gimmler, Martina Hellmich, Thomas Hinterkopf, Michael Schneider, Willi Weber, Alex Weiss, Carsten Wesel, Georg Wild sowie allen Testspielern und natürlich ganz besonders bei NorthStar Games und insbesondere Dominic Crapuchettes!

