

EVOLUTION

The Origin of Species

SPIELREGELN


Die Vielfalt des Lebens auf unserem Planeten ist wirklich unglaublich. Die Evolutionstheorie erklärt es dadurch, dass unterschiedliche Arten im Kampf ums Überleben verschiedene Strategien entwickelt haben: Die einen haben es gelernt, neue Nahrung zu verdauen, die anderen – sich effektiv vor Raubtieren zu schützen, die Dritten migrierten an Orte, wo kein anderes Tier überleben konnte. Neue Anpassungsfähigkeiten entstanden in unterschiedlichen Tiergruppen – so haben Dinosaurier, Vögel und Säugetiere unabhängig voneinander das Fliegen gelernt. Alle durch die Evolution "erfundenen" Fähigkeiten wurden kombiniert und mittels der natürlichen Selektion getestet. Als Ergebnis starben manche Arten aus, und die besser adaptierten Lebewesen nahmen dominierende Positionen auf der Erde ein.

Das Spiel "Evolution" ermöglicht Ihnen, unterschiedliche Eigenschaften (Anpassungsfähigkeiten) der Tiere selbst zu kombinieren und die Population unter den Bedingungen der instabilen Futterbasis wachsen zu lassen. Durch Regulierung der Zahl, Erwerb neuer nützlicher Eigenschaften und Schutz gegen Raubtiere muss die Population des Spielers überleben und am Ende des Spiels die dominierende Position im Ökosystem einnehmen.

Konditionen für den Sieg

Der Sieger hat am Ende des Spiels die meisten Punkte. Die Punkte bekommt man für alle Tiere, die überlebt haben, sowie für ihre erworbenen Eigenschaften.

Spielvorbereitung

Mischen Sie ordentlich das Kartendeck und geben Sie jedem Spieler jeweils sechs Karten von oben – das wird "die Hand" des Spielers sein. Legen sie die verbleibenden Karten gestapelt in die Tischmitte mit dem  nach oben ab. Legen Sie die Futtermarken neben die Karten: rote Marken bedeuten "Futterbasis", blaue – "Zusatzfutter" und gelbe – "Fettspeicher". Bestimmen Sie dann durch Los, wer als Erster einen Zug macht, d.h. "die Vorhand" hat.


Zugordnung

Das Spiel verläuft in Zügen. Ein Zug ist in folgende Phasen gegliedert:

- Entwicklungsphase;
- Phase der Bestimmung der Futterbasis;
- Phase der Nahrungsaufnahme;
- Phase des Aussterbens und Verteilung neuer Karten

Im Laufe jeder Phase handeln die Spieler der Reihe nach, beginnend mit dem ersten Spieler und weiter im Uhrzeigersinn. Die Entwicklungsphase und die Phase der Nahrungsaufnahme der Tiere bestehen aus mehreren Runden: nach Abschluss der ersten Runde handelt wieder die Vorhand u.s.w. Der Spieler, der in der laufenden Phase aus irgendeinem Grund nicht mehr handeln darf, lässt seinen Zug aus.

Entwicklungsphase

Während der Entwicklungsphase können die Spieler die Karten aus der Hand auf den Tisch auslegen. Die Spielkarten haben ein Tierbild auf einer Seite und eine Eigenschaftsbeschreibung auf der anderen. Jede Karte kann entweder als Tier oder als Eigenschaft gespielt werden. Im ersten Fall wird  nach oben ausgelegt, im zweiten wird die Eigenschaftskarte unter das Tier gelegt, für welches sie gespielt wird.

Einige Karten haben zwei Eigenschaften (die zweite Eigenschaft wird im unteren Bereich genannt, z.B. "Raubtier"). Wenn ein Spieler so eine Karte auslegt, muss er entscheiden, welche der zwei Eigenschaften er spielt, und die

Karte mit der Seite nach oben legen, auf der die gewählte Eigenschaft steht. Diese Entscheidung des Spielers ist endgültig – später darf er die Karte nicht umdrehen, um die zweite Eigenschaft zu spielen.

Karten, die für zwei Tiere gespielt werden, z.B. "Kooperation", werden zwischen die entsprechenden Tierkarten gelegt.

Die Entwicklungsphase hat mehrere Runden. Die Spieler legen jeweils eine Karte aus, beginnend mit der Vorhand und weiter im Uhrzeigersinn. Dann fängt die zweite Runde an u.s.w. So kann ein Spieler beliebig viele Karten aus der Hand spielen. Will er kein neues Tier bzw. keine neue Eigenschaft ins Spiel bringen, sagt er "Pass". Der "Pass"-Spieler darf während der laufenden Phase keine neuen Karten auslegen und somit nicht handeln. Hat ein Spieler keine Karten in der Hand, muss er "Pass" sagen. Haben alle Spieler "Pass" gesagt, wird die Phase beendet.

Phase der Bestimmung der Futterbasis

In dieser Phase wird bestimmt, wie viel Nahrung während des Zugs zur Verfügung stehen wird. Das hängt von der Anzahl der Spieler und den Ergebnissen des Würfelwurfs ab:

2 Spieler – Ergebnis des Wurfs **eines Würfels** +2

3 Spieler – Ergebnis des Wurfs **zweier Würfel**

4 Spieler – Ergebnis des Wurfs **zweier Würfel** +2

Die Würfel werden von der Vorhand geworfen. Nachdem die Futterbasis bestimmt wurde, wird die entsprechende Anzahl roter Marken separat in die Tischmitte gelegt – das ist die **Futterbasis** für den laufenden Zug.

Phase der Nahrungsaufnahme

Während dieser Phase nehmen die Spieler der Reihe nach jeweils eine rote Marke aus der Futterbasis und legen sie auf eines der eigenen Tiere. Diese Phase besteht aus mehreren Runden. Die Vorhand bekommt die erste Marke, die zweite geht an den nächsten Spieler in der Runde und so weiter.

Ein Spieler darf nur eine rote Marke pro Runde aus der Futterbasis ziehen, aber einige Eigenschaften, z.B. "Kooperation", erlauben es, mehrere Marken gleichzeitig zu bekommen.

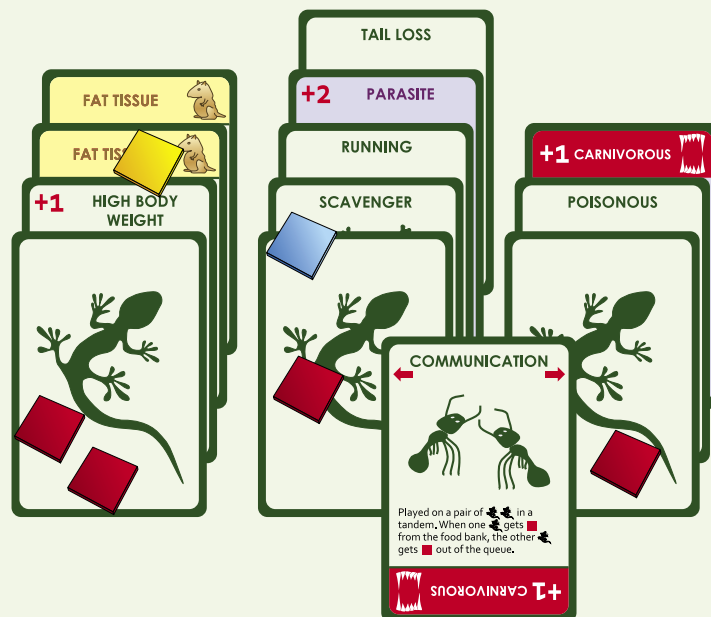
Sollten die Tiere entsprechende Eigenschaften besitzen, darf der Spieler während dieser Phase auch blaue Zusatzfuttermarken nehmen.

Sollte ein Tier **mit einer Futtermarke** keine Eigenschaften besitzen, die zum erhöhten Nahrungsbedarf führen, gilt es als **SATT**. Auf den Karten mit solchen Eigenschaften steht in der oberen linken Ecke eine Zahl, die bestimmt, wie viele zusätzliche Futtermarken benötigt werden, damit das Tier satt ist. Zum Beispiel ein Tier mit Nahrungsbedarf von einer Futtermarke mit den Eigenschaften "Groß" (+1) und "Parasit" (+2) gilt als satt, wenn auf seiner Karte 4 Futtermarken liegen.

Jedes Tier kann mit roten und/oder blauen Futtermarken gefüttert werden – in diesem Fall spielt die Farbe keine Rolle.


Wichtig! Ein sattes Tier kann keine neuen Futtermarken bekommen, außer zur Auffüllung seiner Fettspeicher (s. "Fettspeicher"). Sind alle Tiere eines Spielers satt und ihre "Fettspeicher" gefüllt, darf er keine Futtermarken mehr ziehen oder durch Anwendung der Eigenschaften bekommen.

Sind alle Tiere satt, ihr "Fettspeicher" gefüllt oder die Futterbasis erschöpft, und haben alle Spieler alle für die laufende Phase gewünschten Eigenschaften gespielt, ist die Phase der Nahrungsaufnahme



beendet. Sind in der Futterbasis noch rote Marken geblieben, werden sie abgeworfen.

Phase des Aussterbens und Verteilung neuer Karten

Zu Beginn der Phase werden alle unterernährten Tiere, ihre Eigenschaften und Paareigenschaften abgeworfen. Der Abwurfstoß jedes Spielers wird separat abgelegt. Die Karten im Stoß werden mit  nach oben gelegt. Ein Spieler darf seinen eigenen Abwurfstoß durchsehen, aber nicht die Stöße anderer Spieler.

Die Spieler bekommen neue Karten aus dem Deck. Die Karten werden einzeln verteilt beginnend mit der Vorhand. Jeder Spieler bekommt eine Anzahl der Karten aus dem Deck nach der Formel "**1 + Anzahl der Tiere des Spielers, die überlebt haben**". Gibt es im Deck keine Karten mehr, so bekommen einer oder mehrere Spieler weniger Karten.

Hat ein Spieler keine Tiere auf dem Tisch und keine Karten in der Hand, nimmt er für diese Phase gleich **sechs Karten aus dem Deck**.

Sind die Karten verteilt, so ist der Zug beendet. Die Futtermarken, außer Fettspeichermarken, werden von den Tierkarten weggenommen und auf den Tisch abgelegt.

Der neue Zug beginnt mit der Entwicklungsphase, als Vorhand gilt jetzt der Spieler, der links von der Vorhand der letzten Runde sitzt, d.h. das Recht der Vorhand wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Beenden des Spiels und Bestimmung des Siegers

Sind alle Karten aus dem Deck weg, beginnt der letzte Zug. Nach der Phase des Aussterbens im letzten Zug werden die Punkte berechnet.

Jeder Spieler bekommt:




- **2 Punkte** für jedes Tier, das am Leben geblieben ist;
- **1 Punkt** für jede Eigenschaft der lebenden Tiere;
- **Zusätzliche Punkte** für die Eigenschaften, die zusätzlichen Nahrungsbedarf für die Tiere bestimmen: "Raubtier" und "Groß" +1 Punkt; "Parasit" +2 Punkte.

Wenn mehrere Spieler den gleichen Punktestand haben, gewinnt derjenige, der mehr Karten im Abwurfstoß hat.

Eigenschaften der Tiere

Im Laufe des Spiels kann für jedes Tier eine unbegrenzte Zahl, jedoch nicht zwei gleiche Eigenschaften gespielt werden, ausgenommen der Paareigenschaften und des Fettspeichers.

Die Spieler dürfen nur Eigenschaften für ihre eigenen Tiere auswählen, mit Ausnahme der Eigenschaft "Parasit" – sie wird nur für Tiere anderer Spieler gespielt.

Symbol  in der Eigenschaftsbeschreibung der Karte bedeutet "Tier". Symbol  bedeutet eine rote Marke aus der Futterbasis. Symbol  bedeutet eine blaue Zusatzfuttermarke, die der Spieler für Anwendung irgendeiner Eigenschaft bekommt.

Einige Eigenschaften haben einen dauerhaften Einfluss, z. B. "Groß" oder "Schwimmer", andere können nur zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel genutzt werden. Zum Beispiel die Eigenschaften "Schnell", "Schwanzabwurf" und "Farbenwechsel" funktionieren, wenn das Tier durch ein Raubtier gefressen werden soll.

Hat ein Tier mehrere Eigenschaften, die gleichzeitig funktionieren, bestimmt der Spieler selbst, in welcher Reihenfolge er sie einsetzen will. Zum Beispiel, kann bei Lebensgefahr zuerst die Eigenschaft "Schnell" (Versuch, wegzurennen) gespielt werden. Hat es nicht funktioniert, wird "Schwanzabwurf" (Überleben durch Verlust einer bestimmten Eigenschaft) gespielt.

Es gibt Eigenschaften, die nur während der eigenen Phase der Nahrungsaufnahme genutzt werden dürfen. Das bedeutet, dass in dem Augenblick, wo der Spieler eine rote Futtermarke aus der Futterbasis nehmen soll, er **stattdessen oder gleichzeitig** diese Eigenschaft spielen darf.

Die Eigenschaft darf auch gespielt werden, wenn es keine Marken in der Futterbasis mehr gibt. Ist eine Eigenschaft gespielt worden, empfiehlt es sich, die Eigenschaftskarte 90 Grad zu drehen, um zu zeigen, dass die Eigenschaft im laufenden Zug bereits gespielt wurde. Das ist in erster Linie für die Eigenschaften wichtig, die nur einmal pro Zug oder jeden zweiten Zug aktiviert werden dürfen, z.B. "Raubtier", "Piraterie" oder "Winterschlaf". Am Ende des Zugs können die umgedrehten Karten wieder vertikal gelegt werden.

Raubtier

Diese Eigenschaft darf in der Phase der Nahrungsaufnahme gespielt werden. Während der Phase zieht der Spieler **keine rote Marke aus der Futterbasis**, kann stattdessen sein "Raubtier" ein Tier vom Tisch angreifen und, nachdem dieses Tier gefressen ist, **zwei blaue Marken** für Zusatzfutter bekommen. Jedes Tier darf diese Eigenschaft nur einmal pro Zug nutzen. Während jeder Phase der Nahrungsaufnahme darf diese Eigenschaft nur von einem Tier des Spielers genutzt werden. Gefressen werden kann jedes Tier auf dem Tisch, das keine schützenden Eigenschaften besitzt, inklusive eigene Tiere des Spielers oder sogar andere Raubtiere. Das gefressene Tier, alle seine Eigenschaften und Paareigenschaften werden abgeworfen. Das Raubtier darf keine anderen Tiere fressen, wenn es satt ist und keine ungefüllten "Fettspeicher" hat. Die Eigenschaft "Raubtier" kann auch gespielt werden, wenn es in der Futterbasis keine Marken mehr gibt.



Fettspeicher

Für ein Tier können mehrere Fettspeicher gespielt werden. In jedem Moment des Spiels, wenn ein Tier mit dieser Eigenschaft schon gefüttert wurde, kann es eine Futtermarke erhalten und fürs Fettspeicher nutzen. In diesem Fall wird die Futtermarke gegen eine gelbe Marke getauscht und direkt auf die Eigenschaftskarte gelegt. Auf jede Karte mit Fettspeichereigenschaft kann nur eine gelbe Futtermarke gelegt werden. Wenn auf allen Fettspeicherkarten des jeweiligen Tiers eine gelbe Futtermarke liegt, bedeutet das, dass die Fettspeicher gefüllt sind und das Tier keine weiteren Futtermarken während des laufenden Zugs bekommen darf.



Die Fettspeicher werden während der eigenen Phase der Nahrungsaufnahme aktiviert. **Statt eine rote Marke aus der Futterbasis** zu ziehen, kann der Spieler auf **einem seiner Tiere eine beliebige Anzahl** gelber Marken von den Fettspeichern gegen blaue Futtermarken tauschen. Dieser Tausch gilt nicht als **Erhalt einer neuen Futtermarke** und unterliegt nicht dem Einfluss der Karteneigenschaften.

Paareigenschaften

Die Paareigenschaften werden gleichzeitig für zwei Tiere gespielt, aber es dürfen für ein Paar keine gleichen Paareigenschaften gespielt werden. Wird ein Tier abgeworfen, wird es von seiner Paareigenschaft ebenfalls in den Abwurfstoß gefolgt. Während jeder eigenen Phase der Nahrungsaufnahme kann jede Paareigenschaft durch den Spieler nur einmal und während der gesamten Phase mehrmals gespielt werden. Der Spieler beschließt selbst, in welcher Reihenfolge die Paareigenschaften aktiviert und entsprechende Futtermarken gezogen werden. Sind die Eigenschaften "Kooperation" und "Symbiose" für das gleiche Paar gespielt, kann ein Spieler zuerst eine rote Marke aus der Futterbasis für den "Symbionten" und, wenn dieser dadurch "satt" wird, gleich noch eine Marke für das zweite Tier ziehen.

Werden die Marken einer bestimmten Farbe während des Spiels knapp, kann man sie durch Marken in einer anderen Farbe oder selbstgemachte Marken ersetzen.

Spiel mit zwei Sätzen (bis zu 8 Spieler)

Werden zwei Kartendecks zusammengemischt, können bis zu acht Spieler gleichzeitig am Spiel teilnehmen. In diesem Fall wird die Größe der Futterbasis wie folgt bestimmt:

- 5 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **drei Würfeln +2**
- 6 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **drei Würfeln +4**
- 7 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **vier Würfeln +2**
- 8 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **vier Würfeln +4**

© D. Knorre, S. Matschin, 2010

Besonderer Dank: A. Anpilogov, D. Bazykin, E. Bulyshkin, A. Glagoleva, L. Matschina, A. Pakhomov, S. Sokolov, I. Tulovskiy, D. Shakhmatov.

