

EWOLUCJA

Pochodzenie gatunków



Autor: Dmitry Knorre
Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 30-60 minut
Zawartość pudełka: 84 karty,
25 znaczników (14 czerwonych,
7 niebieskich, 4 żółte), 2 kostki

Planetę zamieszkują rozmaite formy życia. Teoria ewolucji wyjaśnia, jakie różnice powstały pomiędzy gatunkami w trakcie ich walki o przetrwanie. Niektóre gatunki utrzymały się przy życiu dzięki plądrowaniu bezużytecznych terenów, inne nauczyły się bronić przed drapieżnikami, a kolejne zamieszkały obszary, na których mogły przetrwać w odosobnieniu. Pojawiły się dinozaury, ptaki i ssaki. Wszystkie zwierzęta powstałe w wyniku procesu ewolucji zmieniały się i poprzez naturalną selekcję poddawane były wielu próbom na ocalenie. Niektóre gatunki wymarły, a inne zdominowały życie na naszej planecie.

OPIS GRY

W *Ewolucji* to Ty łączysz różne cechy zwierząt i hodujesz własną populację, dysponując wciąż zmieniającą się ilością pożywienia. Możesz zdominować życie na planecie, regulując liczbę zwierząt w danym gatunku, zdobywając nowe pożyteczne cechy i walcząc z innymi graczami.

Zwyczajną zostaje osoba, która pod koniec gry ma najwięcej punktów zwycięstwa. Punkty te otrzymuje się za zwierzęta, które przetrwały oraz ich cechy charakterystyczne.

PRZYGOTOWANIE

Wszystkie karty należy dokładnie potasować. Każdy gracz otrzymuje po 6 kart z wierzchu talii. Karty te tworzą rękę gracza. Resztę talii układa się na środku stołu, symbolem jaszczurki do góry. Obok talii kładzie się żetony żywności: czerwone – bank żywności, niebieskie – dodatkowe pokłady żywności oraz żółte – tkanka tłuszczowa. Następnie każdy gracz rzuca kostką. Osoba, która wyrzuci najwyższą liczbę oczek, rozpoczyna grę.

Przebieg rundy

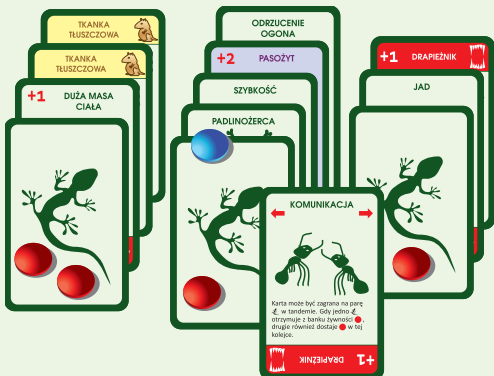
Każda runda składa się z czterech faz:

- faza rozwoju
- faza określania zasobów w banku żywności
- faza żywienia
- faza wymierania gatunku i dobierania kart

Podczas każdej fazy obowiązuje kolejność zgodna z ruchem wskazówek zegara. Fazy: rozwoju i żywienia mogą składać się z **kilku kolejek**. Gdy skończy się pierwsza kolejka, gracz rozpoczynający ponownie wykonuje swój ruch itd. Osoba, która nie może lub nie chce wykonać ruchu w fazie rozwoju i/lub żywienia – pasuje.

Faza rozwoju

Podczas tej fazy gracz może zagrać karty, wykładając je z ręki przed sobą na stół. Każdą kartę można zagrać jako **zwierzę** – symbolem jaszczurki do góry – lub jako **cechę** istniejącego zwierzęcia – symbolem jaszczurki na dół. Jeśli zagrana karta jest cechą, należy ją wyłożyć pod odpowiednim zwierzęciem lub parą zwierząt.



Na niektórych kartach znajdują się dwie cechy – jedna przedstawiona jest na górze karty, druga (np. drapieżnik) na dole. Zagrywając taką kartę, gracz musi zdecydować, której cechy chce użyć. Kładzie wówczas kartę tak, aby wybrana cecha znajdowała się na górze. Decyzja podjęta przez gracza jest nieodwołalna. W związku z tym nie można w trakcie gry zmienić raz wybranej cechy na inną.

Niektóre karty, takie jak np. KOMUNIKACJA, można zagrać tylko na parę zwierząt. Karty te kładzie się wówczas pomiędzy dowolnymi dwoma zwierzętami.

Faza rozwoju składa się z kilku kolejek. Każdy gracz podczas swojego ruchu może zagrać w trakcie jednej kolejki tylko jedną kartę. Kolejność jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna się od gracza rozpoczynającego. Podczas tej fazy gracze mogą zagrać dowolną ilość kart z ręki.

Jeśli gracz nie chce zagrać nowej karty zwierzęcia lub dodać nowej cechy do już istniejącego, mówi pas. Gracz musi pasować, jeśli nie ma żadnych kart. Nie może wówczas zagrać więcej kart w tej fazie. Faza kończy się, gdy wszyscy gracze spaszują.

Faza określania zasobów w banku żywności

W tej fazie określa się ilość żywności, jaka będzie dostępna podczas danej rundy. Wyznacza się to za pomocą sumy oczek wyrzucanych na kościach i w zależności od liczby graczy:

2 graczy – liczba oczek wyrzucanych na **jednej kostce +2**

3 graczy – suma oczek wyrzucanych na **dwóch kostkach**

4 graczy – suma oczek wyrzucanych na **dwóch kostkach +2**

Gracz rozpoczynający rzuca kośćmi. Kiedy zostanie określona ilość żywności, na środku stołu układa się odpowiednią liczbę czerwonych znaczników; jest to tzw. **bank żywności** obowiązujący w danej rundzie.

Faza żywienia

Podczas tej fazy gracze po kolei biorą jeden czerwony znacznik z banku żywności i umieszczają go na jednym ze swoich zwierząt. Zaczyna gracz rozpoczynający. Bierze on jeden znacznik i dostarcza jednemu ze swoich zwierząt pożywienie. Następnie pozostali gracze po kolei robią to samo aż do wyczerpania czerwonych znaczników. Może to trwać nawet kilka kolejek.

Za jednym razem można wziąć tylko jeden znacznik. Niektóre cechy, takie jak np. KOMUNIKACJA, pozwalają na zabranie więcej niż jednego znacznika.

Dzięki niektórym cechom podczas tej fazy zwierzęta mogą otrzymać także niebieskie znaczniki, oznaczające: dodatkowe pożywienie.

Zwierzę z **jednym znacznikiem żywności** uznaje się za NAKARMIONE, pod warunkiem że nie posiada ono cech, które zwiększają wymagania żywieniowe. Na niektórych kartach w lewym górnym rogu znajduje się liczba. Oznacza ona, ile dodatkowych znaczników żywności potrzeba, aby

wyżywić zwierzę. Np. zwierzę, które samodzielnie wymaga jednego znacznika żywności, z cechą DUŻA MASA CIAŁA (+1) z napisem PASOŻYT (+2) uważa się za nakarmione, jeśli znajdują się na nim 4 znaczniki żywności.

Każde zwierzę można nakarmić za pomocą czerwonych lub niebieskich znaczników albo jakiegokolwiek kombinacji obydwu tych kolorów.

Ważne!

Nakarmione zwierzę nie może otrzymać więcej jedzenia, chyba że musi uzupełnić TKANKĘ TŁUSZCZOWĄ (patrz: Tkan-ka tłuszczowa – sekcja niżej). Jeśli zwierzęta są nakarmione i posiadają odpowiednie zasoby tkanki tłuszczowej, gracz nie może uzyskać więcej znaczników żywności.

Faza żywienia kończy się, gdy wszystkie zwierzęta są nakarmione i mają odpowiednie zasoby TKANKI TŁUSZCZOWEJ, jeżeli bank żywności jest pusty oraz kiedy wszyscy gracze użyli tych cech zwierząt, których chcieli użyć. Pozostałe czerwone żetony z banku żywności, odkłada się na bok.

Faza wymierania gatunku i dobierania kart

Na początku tej fazy wszystkie zwierzęta, które nie zostały nakarmione, odkłada się na stos kart odrzuconych, razem z ich wszystkimi cechami. Każdy gracz tworzy własny stos kart odrzuconych. Odkłada się je symbolem jaszczurki do góry. Można przeglądać swój stos, lecz nie można oglądać stosów pozostałych graczy.

Następnie gracz rozpoczynający rozdaje wszystkim nowe karty. Po kolei rozdaje się po jednej karcie, zaczynając od gracza rozpoczynającego. Gracze dostają następującą liczbę kart: **1 + liczba zwierząt, które przetrwały** i należą do tego gracza. Jeśli skończy się talia do dobierania, któryś z graczy otrzyma mniej kart, niż powinien.

Jeśli dany gracz nie posiada żadnych zwierząt, które przetrwały i nie ma żadnych kart, otrzymuje podczas tej fazy **6 kart** z talii.

Gdy karty zostaną rozdane, runda się kończy. Z kart usuwa się wszystkie znaczniki żywności i odkłada się je na bok, z wyjątkiem znaczników tkanki tłuszczowej. Nowa runda zaczyna się od fazy rozwoju. Rolę gracza rozpoczynającego przejmie kolejna osoba siedząca po lewej stronie poprzedniego gracza rozpoczynającego.

KONIEC GRY

Gdy skończy się talia do dobierania, zaczyna się ostatnia runda. Po zakończeniu fazy wymierania podlicza się punkty zwycięstwa w następujący sposób:

- **+2 punkty** za każde zwierzę, które przetrwało;
- **+1 punkt** za każdą cechę zwierzęcia, które przetrwało;
- **dodatkowe punkty** za cechy, które zwiększają wymagania żywieniowe: **+1 punkt** za drapieżnika i dużą masę ciała; **+2 punkty** za pasożyta.

Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę punktów, wygrywa osoba, która ma najwięcej kart w swoim stosie kart odrzuconych.

Cechy

Zwierzę może posiadać dowolną liczbę cech, jednak żadne nie może mieć dwóch identycznych, z wyjątkiem TKANKI TŁUSZCZOWEJ i cech zagrywanych na parę zwierząt.

Gracz może dodawać cechy tylko swoim zwierzętom. Jedynym wyjątkiem jest cecha PASOŻYTA, którą dokłada się wyłącznie przeciwnikom.

Symbol jaszczurki w opisie cechy oznacza ZWIERZĘ. Czerwony żeton oznacza czerwony znacznik żywności. Niebieski żeton oznacza dodatkowy, niebieski znacznik żywności, który można otrzymać, wykorzystując niektóre cechy.

Niektóre cechy, takie jak np. DUŻA MASA CIAŁA czy PŁYWANIE, mają efekt stały. Inne mogą lub muszą zostać użyte tylko w danym momencie podczas gry. Np. SZYBKOŚĆ, ODRZUCENIE OGONA, czy też MIMIKRĘ należy użyć, tylko wtedy gdy dane zwierzę może zostać pożarte przez drapieżnika.

Jeśli zwierzę posiada kilka cech, które da się wykorzystać w tym samym czasie, gracz decyduje o tym w jakiej kolejności je zastosować. Np. jeśli Twoje zwierzę może zostać pożarte przez drapieżnika, musisz użyć cech obronnych (jeśli tylko zwierzę jakieś posiada). Możesz najpierw użyć SZYBKOŚCI (czyli uciec), jeśli Ci się nie uda, możesz następnie użyć ODRZUCENIA OGONA (tj. przeżyć, ale stracić ogon).

Niektóre cechy wolno wykorzystywać tylko podczas fazy żywienia. Oznacza to, że w momencie, gdy bierze się znacznik żywności, gracz może **użyć tej cechy i wziąć znacznik albo użyć danej cechy, nie biorąc znacznika**. Jest to możliwe, nawet gdy w banku żywności nie ma już znaczników.

Niektóre cechy, takie jak DRAPIEŹNIK, PIRACTWO czy HIBERNACJA mogą być użyte tylko jeden raz w danej rundzie lub co drugą rundę. Kiedy gracz użyje takiej karty, należy ją odwrócić poziomo, aby było wiadomo, że została wykorzystana w tej rundzie. Pod koniec rundy, można odwrócić te karty do pozycji pionowej.



Cecha drapieżnika

Cecha ta może być użyta podczas fazy żywienia. Korzystając z tej cechy, gracz nie bierze znacznika z banku żywności. W zamian za to, może użyć

swojego drapieżnika do ataku na inne zwierzę, które znajduje się na stole. Jeśli atak się powiedzie, drapieżnik otrzymuje **2 dodatkowe niebieskie znaczniki żywności**. Każdy drapieżnik może użyć tej właśnie cechy tylko jeden raz podczas rundy. W każdej kolejce fazy żywienia gracz, nawet jeśli posiada kilku drapieżników, może użyć tylko jednego z nich. Drapieżnik może zaatakować każde zwierzę znajdujące się na stole (łącznie z Twoim własnym zwierzęciem oraz innymi drapieżnikami), pod warunkiem że ofiara nie jest chroniona odpowiednimi cechami. Jeśli dane zwierzę zostanie pożarte, wszystkie jego cechy oraz cechy zagrywane na parę zwierząt odkłada się na stos kart odrzuconych. **Drapieżnik nie może atakować i zjadać swoich ofiar, jeśli jest nakarmiony i ma pełne zasoby tkanki tłuszczowej**. Cechy drapieżnika można użyć, nawet gdy w banku żywności nie ma żadnych znaczników żywności.



Tkanka tłuszczowa



Każde zwierzę może mieć kilka warstw tkanki tłuszczowej. W trakcie gry, gdy zwierzę z tą cechą jest nakarmione i może otrzymać kolejny znacznik żywności, graczowi wolno zdeponować go w formie tkanki tłuszczowej. W takim przypadku należy zamienić znacznik żywności na żółty znacznik tkanki tłuszczowej i położyć go na górze karty. **Na każdej takiej karcie może znajdować się tylko jeden żółty znacznik.** Jeśli na wszystkich kartach tkanki tłuszczowej znajdują się żółte znaczniki, uważa się, że tkanka tłuszczowa jest uzupełniona i dane zwierzę nie może otrzymać dodatkowych znaczników żywności w tej kolejce.

Żółtych znaczników tkanki tłuszczowej można używać tylko w swojej fazie żywienia. **Zamiast** otrzymać jeden czerwony znacznik z banku żywności, można wziąć **dowolną ilość** żółtych znaczników tkanki tłuszczowej z **jednego ze swoich zwierząt** i zamienić je na niebieskie znaczniki żywności. Taka zamiana nie jest tym samym, co **otrzymanie znaczników żywności** i nie jest zależna od innych cech.

Cechy zagrywane na pary zwierząt

Takie cechy zagrywa się na parę zwierząt. Nie można zagrać identycznych cech na tę samą parę zwierząt. Jeśli jedno ze zwierząt zostało odłożone na stos kart odrzuconych, wszystkie cechy zagrywane na pary zwierząt z nim związane należy również odłożyć. W trakcie fazy żywienia, podczas kolejki gracza, dana cecha zagrana na parę zwierząt może być użyta tylko raz, jednak w każdej kolejce fazy żywienia

można użyć innej z dostępnych cech. Gracz sam decyduje, w jakiej kolejności będzie używał cech zagranych na parę zwierząt w celu otrzymania za nie znaczników żywności. Np. jeśli zarówno KOMUNIKACJA, jak i SYMBIOZA są zagrywane na tę samą parę zwierząt, gracz może najpierw wziąć czerwony znacznik żywności z banku żywności, aby nakarmić symbionta. Dopiero gdy symbiont zostanie nakarmiony, zwierzę niebędące symbiontem może otrzymać czerwony lub niebieski znacznik żywności z banku żywności, aby zabraknie któregoś ze znaczników żywności, można użyć znaczników innego koloru lub użyć dowolnych znaczników zastępczych wykonanych własnoręcznie.

Rozgrywka za pomocą dwóch zestawów

Można mieszać karty z dwóch zestawów, aby dostosować grę do większej liczby graczy (maks 8). Ilość znaczników w banku żywności wygląda wówczas następująco:

5 graczy – suma oczek wyrzuconych na trzech kostkach +2

6 graczy – suma oczek wyrzuconych na trzech kostkach +4

7 graczy – suma oczek wyrzuconych na czterech kostkach +2

8 graczy – suma oczek wyrzuconych na czterech kostkach +4

Podziękowania: D. Bazikin, E. Bulyskin, I. Gambaschidze, A. Glagoleva, Richard Ham, L. Machina, A. Mironov, A. Pahomov, I. Tulovsky, D. Shamatonov.

PIERWSZA RUNDA

Rozpoczęcie gry. Rozgrywka toczy się pomiędzy dwoma graczami: Olkiem i Danielem. Każdy z nich ma po 6 kart na ręce. Pierwszy ruch wykonuje Olek.

FAZA ROZWOJU

1

Olek zagrywa swoją pierwszą kartę – zwierzę.

Daniel wykonuje taki sam ruch.

2

Olek dodaje do swojego zwierzęcia nową cechę – JAD.

Daniel dokłada drugie zwierzę.

3

Olek również dokłada drugie zwierzę.

Daniel zagrywa KOMUNIKACJĘ na parę swoich zwierząt.

4

Olek dodaje swojemu zwierzęciu jeszcze jedną cechę – DRAPIEŻNIKA.

Aby obronić się przed DRAPIEŻNIKIEM, Daniel dodaje swojemu zwierzęciu KAMUFLAŻ.

5

Olek dokłada trzecie zwierzę.

Daniel dokłada do zwierzęcia z cechą kamuflaż cechę WYPASU, aby pozbawić przeciwnika żywności.

5

Olek pasuje, aby zachować jedną kartę do następnej rundy.

Daniel dodaje kartę TKANKI TŁUSZCZOWEJ, mając nadzieję na zachowanie pożywienia do następnej rundy.

FAZA OKREŚLANIA ZASOBÓW W BANKU ŻYWNOCI

Olek rzuca kością. Wyrzuca 4. Ponieważ jest tylko 2 graczy, do 4 należy dodać 2. W związku z tym w banku żywności w tej kolejce będzie się znajdować 6 czerwonych znaczników. $4 + 2 = 6$

FAZA ŻYWIENIA

1

Olek jako pierwszy bierze czerwony znacznik żywności. Kładzie go na jednym ze swoich zwierząt.

Daniel bierze 2 czerwone znaczniki żywności dla swoich 2 zwierząt (ponieważ te komunikują ze sobą). Używa cechy WYPASU i usuwa kolejny czerwony znacznik żywności.

2

Olek używa swojego DRAPIEŻNIKA i zjada jedno ze zwierząt Daniela. DRAPIEŻNIK otrzymuje 2 niebieskie znaczniki żywności.

Daniel traci jedno zwierzę, wszystkie jego cechy oraz jeden czerwony znacznik zdobyty w poprzedniej rundzie.

2

Daniel zamienia jeden czerwony znacznik z banku żywności na jeden żółty znacznik, uzupełniając TKANKĘ TŁUSZCZOWĄ zwierzęcia, które przetrwało i usuwa pozostały czerwony znacznik za pomocą cechy WYPASU.

FAZA WYMIERANIA GATUNKU I DOBIERANIA KART

W banku żywności nie ma już żadnych znaczników. Wszystkie zwierzęta, które nie zostały nakarmione – giną.

1

Olek traci jedno zwierzę.

Zwierzę Daniela przetrwało.

2

Wszystkie znaczniki żywności z wyjątkiem znaczników TKANKI TŁUSZCZOWEJ usuwa się z kart zwierząt. Gracze otrzymują nowe karty z wierzchu talii – łącznie 1 + liczba zwierząt, które przetrwały. Olek otrzymuje 3 karty. Daniel otrzymuje 2 karty.

Uwaga: Chcąc wygrać, należy zwracać uwagę, aby zagrywać odpowiednie karty w fazie rozwoju oraz prawidłowo rozkładać porcje żywieniowe w fazie żywienia. Warto zwrócić uwagę, że w powyższym przykładzie podczas drugiej kolejki w fazie żywienia Olek mógł wziąć czerwony znacznik dla drugiego zwierzęcia oraz mógł użyć cechy drapieżnika w trzeciej kolejce. W takim przypadku wszystkie jego zwierzęta zostałyby nakarmione i miałby on taktyczną przewagę pod koniec rundy.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2013.

Wersja 2.1