



ZEIT ZU FLIEGEN

"Evolution"-Zusatzset

Liebe Freunde, in Ihren Händen halten Sie das Zusatzset zum Brettspiel "Evolution". Vor Spielbeginn werden die Karten des Grundsets mit den Karten des Zusatzsets gründlich vermischt. Das Zusatzset hat keinen Einfluss auf die Spielregeln, aber einige neue Eigenschaften können den Spielverlauf wesentlich verändern. Wir empfehlen, vor Spielbeginn die Besonderheiten der Anwendung dieser Eigenschaften zur Kenntnis zu nehmen. Man sollte auch beachten, dass einige Eigenschaften aus dem Grundset als zweite Eigenschaft der Karte stehen. Diese Eigenschaften werden genauso gespielt wie im Grundset.

Mit dem Zusatzset können bis zu 6 Personen am Spiel teilnehmen. Spielt man zu zweit oder zu dritt, so empfiehlt sich, die Zahl der Karten zu reduzieren und die Hälfte der Karten aus dem Grundset und aus dem Zusatzset herauszunehmen. Beide Decks haben eine gerade Kartenzahl.

Das Grundset der "Evolution" enthält ca. 50 Tausend Kombinationen von Tiereigenschaften. Mit dem Zusatzset steigt diese Zahl auf über 50

Millionen. Das ist womöglich mehr als die Zahl aller Tierarten auf der Erde! Also wollen wir keine Zeit verlieren und gleich sehen, welche Tiere die besten Überlebenskünstler sind.



Muschel. Wird ein 🐾 von einem Raubtier angegriffen, kann es sich in die Muschel verstecken. Ein 🐾 in der Muschel kann nicht gefressen werden, darf aber bis zum Zugabschluss eine ●/● nur durch Umwandlung einer ● bekommen. Der Angreifer bekommt keine ●● und darf beim laufenden Zug nicht mehr angreifen.

Wichtig: nach dem Tod des Muscheltiers (egal, ob es gefressen wurde oder verhungert ist) bleibt die Muschel im Spiel. Die Eigenschaftskarte wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler darf während der eigenen Nahrungsphase eines seiner Tiere in die Muschel setzen, statt eine Essensmarke zu ziehen. Dafür legt man die Muschel auf die Tierkarte so, als wäre sie aus der Hand gespielt.



Intellekt. Ein Raubtier mit dieser Eigenschaft darf einmal pro Zug eine der Eigenschaften seines Opfers ignorieren.

Das Intellekt ermöglicht den Raubtieren, unbehindert Tiere zu fressen, die nur durch eine Eigenschaft geschützt sind. Der Inhaber des Raubtiers wählt selbst, welche Eigenschaft des Opfers er ignorieren möchte: diese Eigenschaft wirkt nicht auf das Raubtier bis zum Zugabschluss. Das Intellekt schützt nicht vor dem Anglerfisch.



Anglerfisch. *Darf nur als  gespielt werden. Greift ein Raubtier ein  an, das keine Eigenschaften besitzt, kann man den Anglerfisch umdrehen und den Angreifer sofort selbst angreifen, eine seiner Eigenschaften ignorierend. Dabei sollte der Anglerfisch keine weiteren Eigenschaften besitzen.*

Die Anglerfischkarte ist eine besondere Karte: sie darf nur als Tier, nicht als Eigenschaft gespielt werden. Wird ein Tier von einem Raubtier angegriffen, darf man den Anglerfisch einsetzen – dabei tauschen der Angreifer und sein Opfer die Plätze. Der Anglerfisch versucht selbst, das angreifende Raubtier anzugreifen und ignoriert dabei eine seiner Eigenschaften so, als würde es die Eigenschaft Intellekt besitzen. Der Inhaber des Anglerfisches entscheidet nun, welche

Eigenschaft er ignoriert. Frisst der Anglerfisch seinen Angreifer erfolgreich auf, bekommt er ●● ; wenn nicht, muss er noch aus der Futterbasis gefüttert werden. Wurde der Anglerfisch als ein normales Tier gefüttert, behält er die bereits erhaltene Futtermarke. Wurde das Raubtier vom Anglerfisch nicht gefressen, bleibt es im Laufe des Zuges hungrig und darf nicht mehr angreifen. Hat das Raubtier ausgerechnet den Anglerfisch angegriffen, muss seine Karte umgedreht und die Eigenschaft angewendet werden. Im weiteren Spielverlauf und bei der Punkteberechnung gilt der umgedrehte Anglerfisch als selbständiges Tier mit der Eigenschaft Raubtier. Bitte beachten Sie, dass die Eigenschaft Anglerfisch nur funktioniert, wenn weder der Anglerfisch noch sein Opfer keine weiteren Eigenschaften besitzen, d.h. der Anglerfisch schützt nur einfache Tiere und nur bis das Tier neue Eigenschaften bekommt.

SPECIALIZATION

A

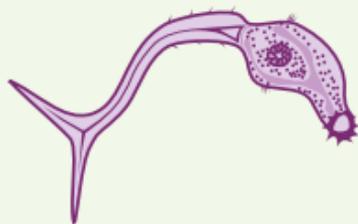
SPECIALIZATION

B

Spezialisierung.

Diese Eigenschaft funktioniert nur in der eigenen Phase der Nahrungsaufnahme. Man zieht keine rote

Marke aus der Futterbasis – dafür darf man eine ● auf sein Tier mit der Eigenschaft Spezialisierung legen. Diese Eigenschaft darf nicht eingesetzt werden, wenn ein anderes Tier mit der gleichen Spezialisierung auf dem Tisch liegt. Zum Beispiel, wenn es zwei Tiere mit der Spezialisierung A auf dem Tisch gibt, darf keines der beiden Tiere diese Eigenschaft anwenden. Offensichtlich ist es vorteilhaft, die Spezialisierung einzusetzen, wenn die Futterbasis bereits leer ist. Ein Tier darf nicht mehr als eine Spezialisierung haben (also keine zwei und mehr Spezialisierungen verschiedener Art auf einmal).



Trematode. *Ein Parasit. Wird auf ein  des Gegners gespielt. Kann nicht mit Eigenschaften anderer Karten entfernt werden.*

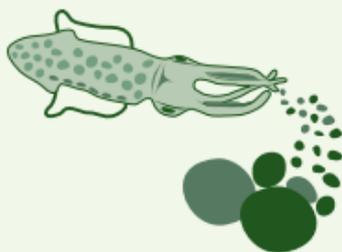
Für diese Karte gelten alle Regeln der Paareigenschaften. Die Trematoden steigern den Nahrungsbedarf jedes Tieres des befallenen Paares um 1. Stirbt ein Tier, wird es abgeworfen. Auf einem Tier können also beliebig viele Trematoden parasitieren, aber für jede Trematode braucht das Tier ein eigenes Paar.



Verwandlung. Während der eigenen Phase der Nahrungsaufnahme kann

man eine Eigenschaftskarte abwerfen, statt eine ● aus der Futterbasis zu ziehen (ohne den Nahrungsbedarf zu steigern), und eine ● bekommen.

Mittels dieser Eigenschaft kann man nutzlose (oder sogar nützliche) Eigenschaften abwerfen und dafür Nahrung bekommen. Die Karte erlaubt u.a. Abwurf von Paareigenschaften. Man darf keine Eigenschaften abwerfen, die den Nahrungsbedarf steigern (Raubtier, Groß, Parasit, Trematode u s. w.).



Tintenwolke. Einmal in der Phase der Nahrungsaufnahme darf ein Tier, wenn es von einem Raubtier angegriffen wurde, Tinte ausspritzen und so am

Leben bleiben. Das Raubtier darf dieses oder ein anderes  in der nächsten Nahrungsphase des laufenden Zuges wieder angreifen.

Im Endeffekt erlaubt diese Schutzeigenschaft, den Tod eines Tieres für eine Runde der Nahrungsaufnahme hinauszuzögern. Manchmal kann sie sehr nützlich sein, z.B. für ein Höhlentier.



Lebendgeburt. *Ist ein  satt, bringt es ein neues  zur Welt – dafür wird die obere Karte aus dem Deck auf das Spielfeld als*

ein neues  gelegt. Im laufenden Zug gilt es als gefüttert.

Um zu markieren, dass das neue Tier bereits gefüttert ist, legt man eine  auf seine Karte. Man darf schauen, welche Eigenschaft auf der Rückseite dieser neuen Karte steht. Bitte beachten Sie, dass die Lebendgeburt das Spielende beeinflussen kann. Ist z.B. im Deck nur eine Karte geblieben und wurde sie als Ergebnis der Lebendgeburt geöffnet, gilt dieser Zug als letzter. Dabei bleiben die Tiere im Winterschlaf hungrig.



Hinterhalt. *Ein Raubtier mit dieser Eigenschaft kann angreifen, wenn es eine  aus der Futterbasis zieht. Wurde das angegriffene  gefressen,*

bleibt die  in der Futterbasis.

Diese Eigenschaft ermöglicht, ein Tier durch ein Raubtier aufzufressen, ohne das Ziehen einer

Marke in der eigenen Nahrungsphase auszulassen. Das kann beim Ressourcenmangel in der Futterbasis und vorhandenen ungeschützten Tieren sehr nützlich sein. Die Tiere, die aus dem Hinterhalt angegriffen werden, können die Eigenschaften Höhlentier und Muschel nicht anwenden.



Fliegen. Ein 🦋 mit dieser Eigenschaft kann nicht durch ein Raubtier angegriffen werden, das genauso viele oder mehr Eigenschaften besitzt.

Bitte beachten Sie, dass verschiedene Parasiten und Paareigenschaften ein flugfähiges Tier "schwerer" machen. So kann ein Tier, das nur die Eigenschaft Raubtier besitzt, problemlos ein Tier mit den Eigenschaften Parasit und Fliegen oder Fliegen und Kooperation fressen.

Besonderer Dank an: M. Achtarjew, A. Glagolew, A. Glagolewa, L. Matschina, A. Pachomow, A. Saponow, I. Tulowskij, D. Schachmatow

© RBG GbR, 2012

© D. Knorre, S. Matschin, 2011-2012

© Right games LLC, 2011-2012