

EVO - Kurzspielregel

Ablauf-Phasen:

1. Spieler-Reihenfolge festlegen

meiste Schwänze = 1. usw./sonst Dinos auf Plan/sonst würfeln

2. Klima ermitteln = würfeln und Klimastein versetzen

mildes Klima: Feldfarbe, auf der Klimastein steht

warmes Klima: Feldfarbe direkt links neben Klimastein

heißes Klima: Feldfarbe 2. Feld links neben Klimastein

kühles Klima: Feldfarbe direkt rechts neben Klimastein

eisiges Klima: Feldfarbe 2. Feld rechts neben Klimastein

3. Bewegung (freiwillige Aktion) und Kämpfe

Anzahl Pfoten = Anzahl Bewegungen in Regionen für alle eigenen

Dinos gesamt (Bewegung in angrenzende Region = 1 Pfote)

Nur 1 Dino darf je Region stehen.

Kämpfe:

Der Angreifer würfelt einmal. Hörner unterstützen Angriff.

Anzahl Hörner mehr als Verteid.	Angreifer siegt bei Wurf	Angreifer verliert bei Wurf
2 u. mehr	1,2,3,4,5	6
1	1,2,3,4	5,6
0	1, 2	3,4,5,6
-1	1	2,3,4,5,6
-2 u. weniger	kein Angriff	kein Angriff

Verlorener Angriff kostet den angreifenden Dino

Verlierer-Dino wird entfernt = in Vorrat des Besitzers

Weitere Bewegungen sind möglich.

4. Nachwuchs (Pflicht-Aktion)

In Spielerreihenfolge so viele Dinos angrenzend an eigene Region einsetzen, wie Dino-Eier vorhanden.

Einsatz nur neben Dinos, die schon vor Phase 4 dort standen.

5. Überleben und Entwicklungspunkte

Dinos in milden Regionen überleben.

Dinos in kühlen Regionen überleben, soweit Felle vorhanden.

Dinos in warmen Regionen überleben, soweit Sonnenschutz da.

Je Dino muß 1 Schutz vorhanden sein, sonst Verlust von Dino/s.

Punkte: Jeder verbliebene Dino auf dem Brett = 1 Punkt

Einsatz Punkte für zusätzliche Gene ist möglich.

6. Meteorit und Gebote

Meteorit um 1 Feld vorrücken. Falls Würfelfeld: würfeln: ggf. Spielende

Gene erwerben: (Gebot=Pflicht)

Bieten für 1 Gen bis alle Spieler für verschiedene Gene bieten.

Wird Spieler überboten: muß sofort erhöhen oder auf and. Gen bieten.

Ereigniskarten: In den ersten 2 Runden nicht erlaubt

Es können in einer Runde mehrere Karten/Spieler gespielt werden.

Ausspielung in Spielerreihenfolge und in jeweils angegebener Phase.

Spielende:

Letztes Feld auf Spielrundenleiste oder Würfelwurf beendet Spiel sofort.

Gewinner:

Anzahl Entwicklungspunkte - bei Gleichstand: mehr Dinos auf Brett

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de