

Evolution - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden mehrere Runden zu je 4 Phasen gespielt. SP = Siegpunkte.

1) Karten austeilen:

◆ Jeder Spieler erhält verdeckt je 3 Eigenschaftskarten und 1 weitere je Tierart, die vor ihm ausliegt.

- ◆ Reichen die Karten nicht, dann den Ablagestapel mischen und mitnutzen. Nach dieser Runde endet das Spiel nach der Phase 4.

2) Nahrungsangebot festlegen:

- ◆ Links oben auf jeder Karte steht ihr Nahrungsangebot (-3 ... +9) an Pflanzen.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt auf das Wasserloch.
- ◆ In Phase 4 werden diese Karten aufgedeckt.

3) Karten ausspielen:

- ◆ Beginnend beim Startspieler und dann reihum darf jeder Spieler 1mal beliebig viele Karten ausspielen.
- ◆ Jede Karte erlaubt 1 aus 3 Aktionen:

Eine Eigenschaft ausspielen:

1 Handkarte verdeckt oberhalb seines Tierarten-Tabl. anlegen. Jede Tierart nur 1x mit selber Eigenschaft! Limit: 3 Karten an jeder Tierart (2 bei 2 Spielern)! Ggf. 1 Karte vom Tier entfernen (abwerfen), um 1 neue Karte anzulegen.

Eine neue Tierart erhalten:

1 offene Handkarte auf Ablagestapel abwerfen und 1 neues Tierarten-Tableau nehmen. Je auf Feld 1 mit Holzmarkern starten. Tableau ganz links oder ganz rechts neben vorhandene Tableaus legen.

Körpergröße oder Population vergrößern:

1 offene Handkarte auf Ablagestapel abwerfen und Körpergröße oder Population einer eigenen Tierart um 1 erhöhen (Maximum: 6).

- ◆ Sind alle Spieler mit Ausspielen fertig, werden alle verdeckt oberhalb der Tierarten-Tableaus liegenden Karten aufgedeckt.

➡ Nahrung gilt nicht als begrenzt. Ggf. also Ersatz beschaffen.

Aussterben: Nahrung auf ausgestorbener Tierart = in Beutel des Spielers. Tableau in Vorrat legen + dessen Eigenschaftskarten abwerfen. Der Spieler zieht genauso viele Karten nach wie abgeworfen. Verbliebene Tierarten rutschen lückenlos zusammen.

4) Fressen:

- ◆ Startspieler deckt Karten am Wasserloch auf und zählt Summe der Nahrung. Er legt entsprechend viele **Chips vom allgemeinen Vorrat auf das Wasserloch**.
Summe minus = So viele Chips vom Wasserloch entfernen.

- ◆ Die Karten am Wasserloch kommen offen auf den Ablagestapel.
- ◆ An Tierarten-Tableaus liegende Karten mit Weizensymbol jetzt aktivieren!
- ◆ Beginnend beim Startspieler und dann reihum **müssen** alle Spieler **eine beliebige** ihrer hungrigen Tierarten füttern = 1 Chip vom Wasserloch nehmen und auf beliebiges eigenes Tableau legen (linksbündig).
- ◆ Es geht solange reihum, bis alle Tierarten satt sind bzw. Futter ausgeht. Satt = Anzahl Nahrungschips ist gleich der Größe der Population.
- ◆ FLEISCHFRESSER fressen nie Pflanzen, sondern nur Tiere. Sie greifen andere Tierarten an, ggf. auch die des eigenen Spielers. Auch wenn das Wasserloch keine Nahrung mehr hat, greifen sie an, wenn sie noch nicht satt sind.
Erfolgreicher Angriff = Körpergröße Angreifer > Opfer UND der Angreifer hat Eigenschaften, die eine Verteidigung des Opfers ausschließen.
➡ Das Opfer verringert seine Population um 1 (unter 1 = ausgestorben). Sinkt Population unter bereits gesammelte Nahrung, nimmt das Opfer (Spieler) die überschüssige Nahrung und legt sie in seinen Beutel.
➡ Der Angreifer nimmt sich Chips für Fleisch aus dem Vorrat, d.h., so viele wie die Körpergröße des Opfers ist. Die Chips aufs Tableau legen.

- ◆ NACH DEM FRESSEN sinkt die Population jeder Tierart auf den Level des jeweiligen Markers für Nahrung.
- ◆ Tierarten ohne jegliche Nahrung sterben aus.
- ◆ Spieler ohne jegliche Tierart erhalten kostenlos 1 neue aus dem Vorrat.
- ◆ Jeder Spieler legt alle Nahrung von seinen Tableaus in seinen Beutel.
- ◆ Ggf. restliche Chips am Wasserloch bleiben dort liegen.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler.

Spielende und Wertung:

Ende erfolgt wie unter Phase 1 beschrieben oder nach einer kompletten weiteren Runde, wenn Nachziehstapel leer war.
Chips im Beutel = je 1 SP; Populationswert = je 1 - 6 SP; jede Eigenschaftskarte an überlebenden Tieren = 1 SP.
Meiste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Eigenschaften ist im Vorteil bzw. danach der Beteiligte mit mehr Punkten durch Population.

Evolution - KSR (Seite 2 von 2)

Aufgrund der Unklarheiten über die Funktionen mancher Eigenschaftskarten habe ich an Schmidt-Spiele folgende Fragen gestellt und diese Antworten erhalten:

Nur die m.E. erklärungsbedürftigen Karten sind hier aufgeführt.

Statement von Schmidt-Spiele:

Grundsätzlich können sowohl Pflanzenfresser als auch Fleischfresser jede beliebige Karte (einmal) an ihre Tierarten-Tableaus anlegen. Allerdings sind nicht alle Karten für beide Arten sinnvoll.

Verteidigungskarten (GRAU):

Karten-Titel:

meine Frage:

Antwort:

Hörner Kann ein Fleischfresser auch selbst Hörner haben?

Ja, denn auch für einen Fleischfresser kann es manchmal sinnvoll sein, dass er sich besser verteidigen kann.

Klettern Die grau/rot-Schattierung scheint zu bedeuten, dass beide Tierarten "Klettern" nutzen können?

Ja, das ist richtig.

Schutz der Herde Kann auch ein Fleischfresser in einer Herde sein?

Ja, auch ein Fleischfresser kann die Karte bei sich anlegen.

Schutzpanzer Kann auch ein Fleischfresser einen Schutzpanzer haben?

Ja, auch ein Fleischfresser kann einen Schutzpanzer bei sich anlegen. Allerdings nutzt ihm der Effekt nur etwas, wenn er selbst angegriffen wird.

Verbergen Kann auch ein Fleischfresser "Verbergen" nutzen?

Ja, das geht.

Warnruf Kann auch ein Fleischfresser mit der Eigenschaft "Warnruf" nicht angegriffen werden?

Die Tierart, die die Fähigkeit "Warnruf" vor sich ausliegen hat, kann immer angegriffen werden. Egal ob Fleischfresser oder Pflanzenfresser. Diese Fähigkeit schützt die links und rechts neben der Tierart (mit der Fähigkeit "Warnruf") ausliegenden eigenen Tierarten. Sollten aber zwei Tierarten jeweils "Warnruf" vor sich ausliegen haben, so schützen sie sich auch beide gleichzeitig.

Fresskarten (GRÜN):

Gefräßig Diese Karte hat keinen Nutzen bei einer Tierart mit Eigenschaft "Fleischfresser"?

Ja, das ist richtig, da ein Fleischfresser keine Pflanzen-Nahrung fressen kann.

Langer Hals Diese Karte hat keinen Nutzen bei einer Tierart mit Eigenschaft "Fleischfresser"?

Ja, das ist richtig, da ein Fleischfresser keine Pflanzen-Nahrung fressen kann.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.04.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de