

AZ

# evolúció

SZABÁLYAI



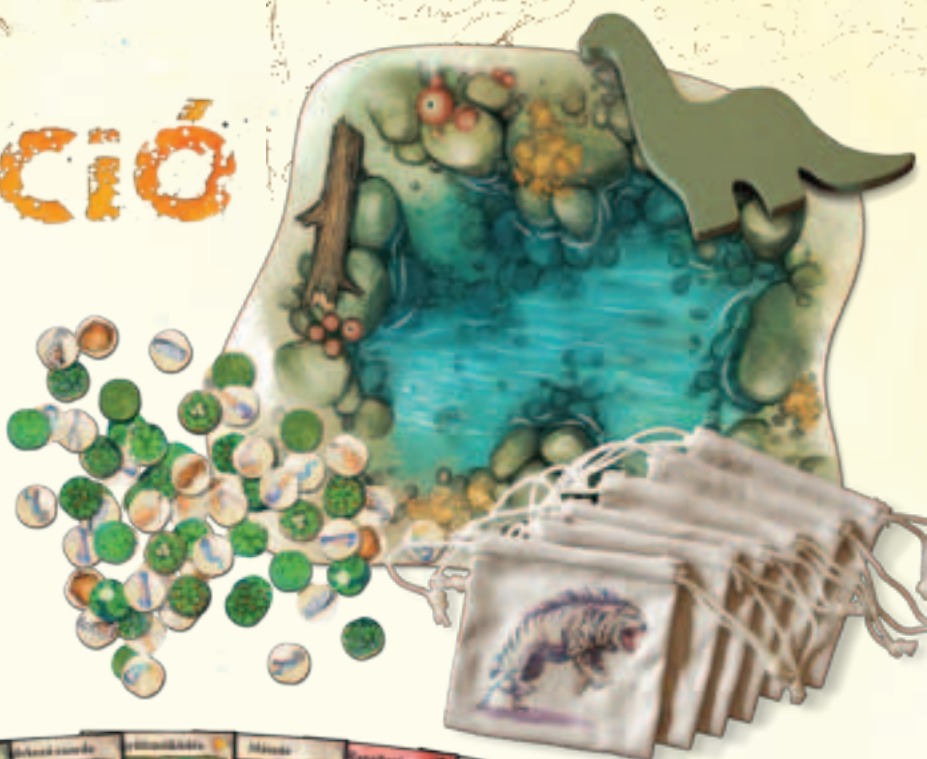
DOMINIC CRAPUCHETTES, DMITRIJ KNORRE ÉS SZERGEJ MACHIN  
JÁTÉKA



NorthStarGames



# evolúció



# evolúció

Több mint egymillió  
különböző állatfaj  
él bolygónkon. Az

evolúcióelmélet megpróbál magyarázatot adni erre az  
elképesztő sokszínűségre.

Charles Darwin a természetes kiválasztódással magyarázta  
evolúcióelméletét, amely szerint azok a fajok, amelyek jobban  
alkalmazkodnak a környezetükhöz, nagyobb eséllyel öröközik  
tovább tulajdonságaikat. Generációk ezrei alatt ez vezetett  
ahhoz a változatossághoz, ami ma a bolygónkra jellemző.

## ÁTTEKINTÉS

Az Evolúcióban a játékosok olyan tulajdonságokkal vétezik fel a  
fajaikat, mely biztosítja a túlélést a folyton változó ökoszisztémában.  
Az élelem kevés, és mindenféle ragadozók lesnek zsákmányra.  
Választásaid meghatározzák majd a földi fajok sorsát: melyek élnek túl,  
melyek terjednek el, és melyek tűnnek el örökre a Föld színéről.

## A DOBOZ TARTALMA

1 szabálykönyv

1 itatótábla

1 kezdőjátékos-jelző

129 tulajdonságkártya

- 17 ragadozó tulajdonságkártya
- 7-7 minden más tulajdonságból

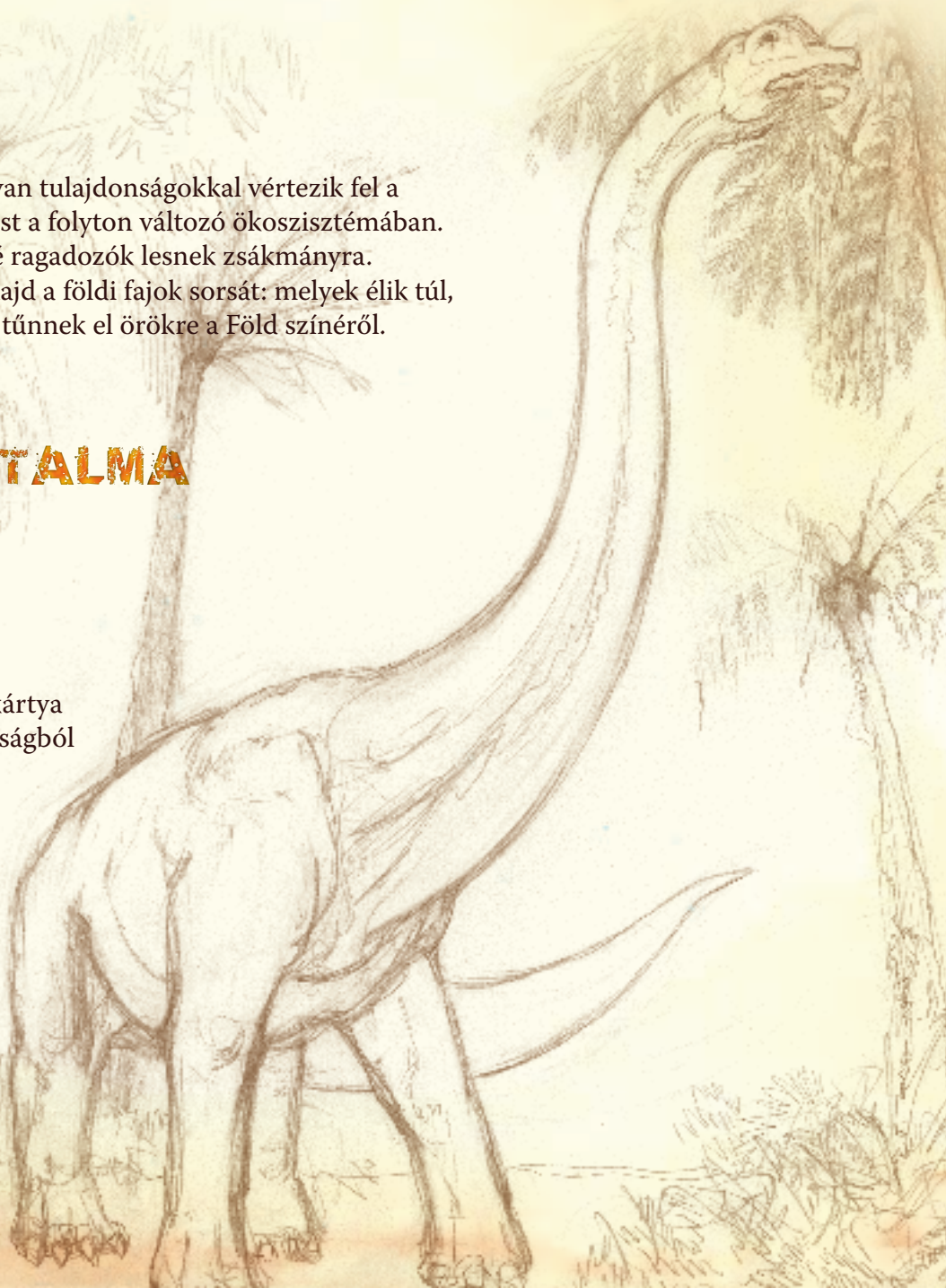
24 fajtábla

48 fajjelölő

180 élelemjelző

6 élelemzsák

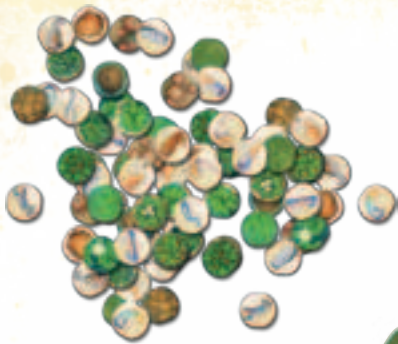
6 segédlet



# ÉLŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos elé tegyetek egy fajtáblát.
  - Mindenki tegyen egy jelölőt a tábláján a testméretskála 1-es mezőjére.
  - Mindenki tegyen egy jelölőt a tábláján a populációskála 1-es mezőjére.
- Tegyetek az itatótáblát az asztal közepére.
- Tegyetek félre az élelemjelzőket. Ez lesz az élelmiszertartalék.
- Minden játékos vegyen magához egy élelemzsákot.
- Keverjétek össze a tulajdonságkártyákat, és a paklit képpel lefelé tegyetek az itatótábla mellé.
- Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost. Ő vegye magához a kezdőjátékos-jelzőt.

## 1. játékos



Élelmiszertartalék



Kezdőjátékos-jelző



Fajtábla



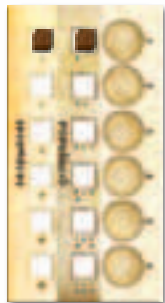
Élelemzsák

Megjegyzés: a dobópakli legyen a húzópakli mellett



Tulajdonságkártya-pakli

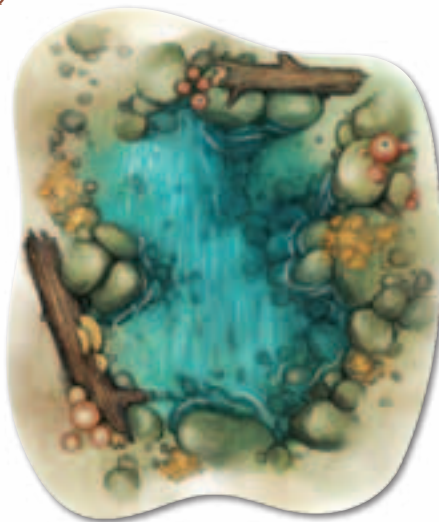
Fajtábla



4. játékos



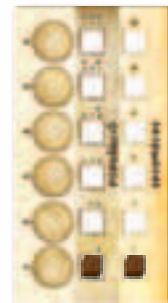
Élelemzsák



Itatótábla

Fajtábla

Fajtábla



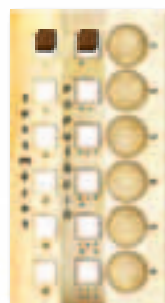
2. játékos



Élelemzsák



Tartalék fajjelölők



## 3. játékos



Élelemzsák

# A JÁTÉK CÉLJA

A célunk az, hogy a legtöbb pontot érjük el a fajaink etetésével, a populációjuk növelésével és a túlélésüket biztosító fejlődésükkel.

A játék végén a játékosok pontot kapnak:

- 1 A fajaik által a játék során elfogyasztott élelemért.
- 2 A túlélő fajok populációjáért.
- 3 A túlélő fajok tulajdonságkártyáiért.

# A JÁTÉK MENETE

Az Evolúciót több fordulón keresztül játszunk. Minden forduló négy fázisra oszlik. Két játékos esetén használjátok a kétszemélyes szabályokat. Hat játékos esetén használjátok a hatszemélyes szabályokat.

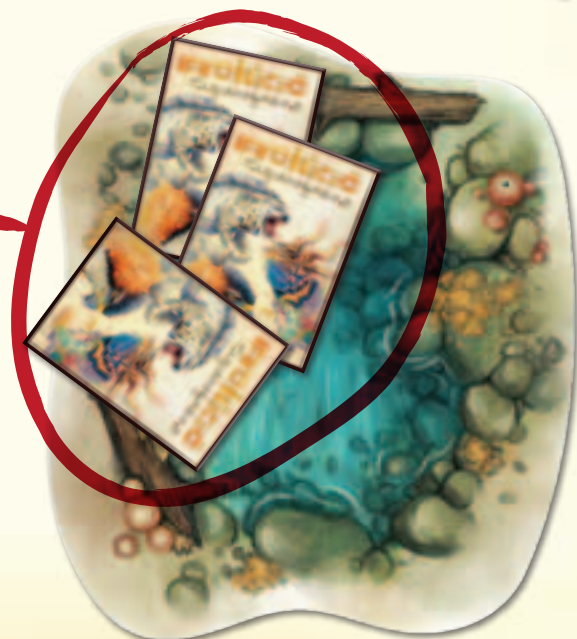
## 1. FÁZIS: KÁRTYAOSZTÁS

Osszatok minden játékosnak három lapot, valamint még egyet minden előttük lévő fajért. Ha közben elfogyna a húzópakli és keverni kell, akkor ez lesz a játék utolsó fordulója.

## 2. FÁZIS: ÉLELEMVÁLASZTÁS

A tulajdonságkártyák jobb alsó sarkában látható szám jelzi a kártya által biztosított növényi élelem mennyiségét.

Minden játékos titokban választ egy tulajdonságkártyát a kezéből, és képpel lefelé az itatótáblára teszi azt. Ezek lesznek az „élelemkártyák”, amiket az etetési fázisban kell majd felfedni, hogy meghatározzuk, mennyi növényi élelem áll majd rendelkezésünkre az adott fordulóban.



# 3. FÁZIS: KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A kezdőjátékoskal kezdve a soron lévő játékos bármennyi kártyát kijátszhat, vagy tartálékolhatja őket a további fordulókra. A sorra kerülő játékos háromféle dolgot csinálhat minden egyes tulajdonságkártyával (tetszőleges sorrendben):

## 1 Egy tulajdonság kijátszása

A játékos képpel lefelé fordítva kijátszhat egy tulajdonságkártyát bármelyik faja fölé.



Egyetlen fajnak sem lehet két egyforma tulajdonsága, sem háromnál több tulajdonságkártyája. Ha egy fajnak már van három tulajdonságkártyája, akkor újabb kártya csak akkor játszható ki a faj mellé, ha a faj egy korábbi tulajdonságkártyáját eldobja a tulajdonosa.



## 2 Új faj létrehozása

A játékos képpel felfelé fordítva eldobhat a dobópakliba egy tulajdonságkártyát, hogy új fajt hozzon létre. Elvesz egy új fajtáblát, és egy jelölőt a testméret-, egyet pedig a populációskála 1-es mezőjére tesz. Az új faj a meglévő fajok bal vagy jobb oldalára kerüljön, semmiképp se két meglévő faj közé!

## 3 Testméret vagy populáció növelése

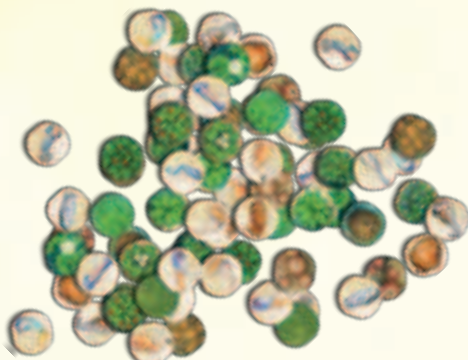
A játékos képpel felfelé a dobópakliba dobhat egy tulajdonságkártyát, hogy ezáltal eggyel növelje valamelyik faja testméretét vagy populációját. Egyetlen fajnak sem lehet sem a testmérete, sem a populációja 6-nál nagyobb.

A kártyák kijátszása után a balra következő játékos kerül sorra, aki szintén kijátszhat bármennyi kártyát. Amint mindenki játszott ki kártyákat, fordítsátok képpel felfelé a kijátszott tulajdonságkártyákat.

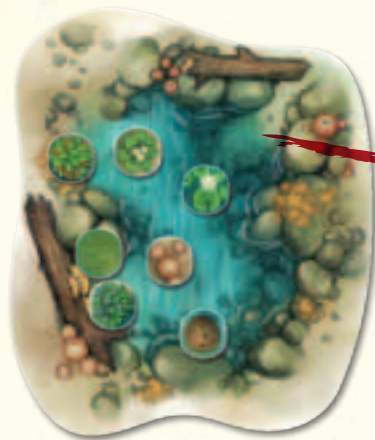
# 4. FÁZIS: ETETÉS

## 1. Az élelemkártyák felfedése

A kezdőjátékos felfordítja az itatótáblára tett élelemkártyákat, összeszámolja a jobb alsó sarkukban lévő számokat, és ennyi élelemjelzőt tesz az élelmiszertartalékból az itatótáblára (amennyiben lehetséges). A felfedett kártyák képpel felfelé fordítva a dobópaklira kerülnek.



Élelmiszertartalék



Itatótábla



Az élelemkártyák képpel felfelé fordítva a dobópakli mellett a dobópaklira kerülnek

Azoknak a tulajdonságkártyáknak, amelyeknek a jobb felső sarkában egy levél látható, van valamilyen hatása, ami most érvényesül. A játékosok megválaszthatják, hogy saját kártyáik hatásai milyen sorrendben jöjjenek létre.



Az élelemkártyák felfedésekor vegyél el egy növényi ételmet az élelmiszertartalékból.

## 2. A fajok etetése

A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint minden játékosnak **kötelező** megetetnie az egyik éhes fajt. Egy faj akkor éhes, ha kevesebb élelem van rajta, mint amekkora a populációja. Amikor egy faj élelemhez jut, tegyék az élelemjelzőt a populációskála fölött lévő helyekre. Minden elfogyasztott élelem 1 pontot ér majd a játék végén.



## Növényevők etetése

Vegyél el egy növényi élelmet az itatótábláról, és tedd annak a fajnak a táblájára, amelyet etetsz.



Bizonyos tulajdonságok (mint például a Gyűjtögetés) módosíthatják az itatótábláról elvett élelem mennyiségét, de semmiképp sem vehető el egy faj etetésére annyi élelem az itatótábláról, hogy több legyen az élelme a populációnál.





## Ragadozók etetése

A ragadozók soha nem ehetnek növényi ételmezt, még a *Hosszú nyak* vagy az *Együttműködés* tulajdonságok segítségével sem. A ragadozók a többi faj megtámadásával jutnak ételmezt. Bármelyik fajt megtámadhatják, akár a játékos saját fajtát is. A ragadozók akkor is tovább támadhatnak, ha az itatótábláról már elfogyott a növényi ételmezt.

Támadni akkor lehet, ha:

- A ragadozó testmérete nagyobb, mint a megtámadott faj testmérete.
- A ragadozó rendelkezik azokkal a tulajdonságokkal, melyek a megtámadott faj védelmének legyőzéséhez kelljenek.

Ha a támadás sikeres, akkor:

- Vegyél el az ételmeztartárból annyi hús ételmezt, amennyi a megtámadott faj testmérete, és tedd a jelzőket a támadó faj táblájára.
- Csökkentsd eggyel a megtámadott faj populációját. Ha ezzel a megtámadott faj populációja a már megevert ételmezt mennyisége alá csökkenne, akkor a többlet ételmezt jelzőket tegyéd a megtámadott játékos ételmezt zsákjába. Ha a támadás hatására a populáció 0-ra csökken, a faj kihal (lásd a Kihalás címszó alatt).



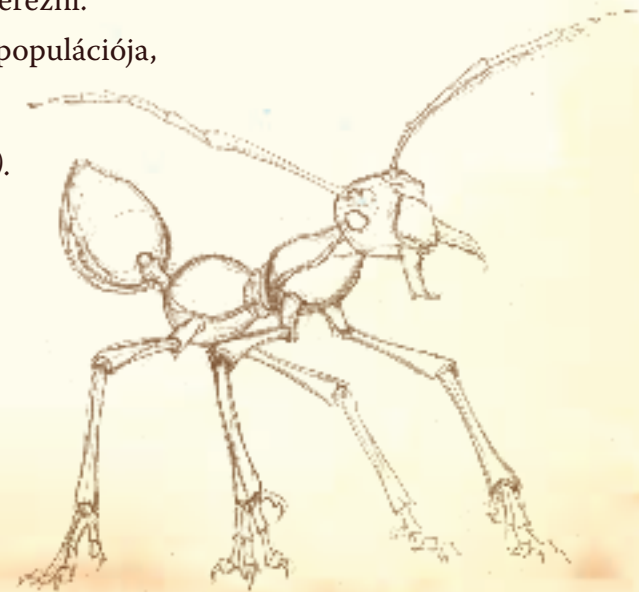
## Fontos etetési szabályok

- A növényevő fajok általában növényi ételmezt esznek, de időnként ehetnek húst is, ha van pl. *Dögevő* vagy *Együttműködés* tulajdonságuk. Egy ragadozó soha nem ehet növényi ételmezt.
- Egy fajnak muszáj ennie ha még éhes, és van még ételmezt. Ez azt jelenti, hogy egy ragadozónak muszáj megtámadnia egy *Szarvakkal* rendelkező fajt, ha az az egyetlen érvényes célpont. .
- Egyetlen faj sem szerezhet soha a populációjánál több ételmezt.

## 3. Az etetés vége

Az etetési fázisban minden játékos akár többször is sorra kerülhet. Az etetésnek akkor van vége, ha már minden faj szerzett annyi ételmezt, amennyi a populációja, vagy ha az éhes fajok már nem tudnak több ételmezt szerezni.

- Ha egy faj nem tudott annyi ételmezt szerezni, amennyi a populációja, akkor csökkentsd a populációját az elfogyasztott ételmezt mennyiségével azonos szintre. Ha egy faj egyáltalán nem szerzett ételmezt, akkor kihal (lásd a Kihalás címszó alatt).
- Minden játékos tegye a fajai által elfogyasztott ételmezt az ételmezt zsákjába.
- Az itatótáblán maradt növényi ételmezt ott marad a következő fordulóra.
- Az a játékos, akinek nincs túlélő faja, kap egy új fajt.
- A kezdőjátékos-jelzőt adjátok eggyel balra.



# KIHALÁS

Ha egy faj populációja 0-ra csökken, a faj kihal. Dobd el a fajtáblát és az összes hozzá tartozó tulajdonságkártyát, majd húzz ugyanannyi kártyát, mint amennyit el kellett dobnod. Ha elfogy a húzópakli, és vissza kell keverni a dobópaklit, akkor a következő forduló lesz az utolsó. Az összes élelmet, ami ragadozó által megölt fajod tábláján volt, tedd az Élelemzsákodba.

# JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Ha a paklit a kártyaosztás fázisban kellett újrakeverni, akkor ez lesz az utolsó forduló. Ha bármikor máskor, akkor még egy teljes fordulót le kell játszani, mielőtt eljönne a játék végi pontozás.

## Pontozás:

- Minden, az élelemzsákban lévő élelmiszerjelző 1 pontot ér.
- Minden túlélő faj annyi pontot ér, amekkora a populációja.
- Minden, a túlélő fajokon lévő tulajdonságkártya 1 pontot ér.

Adjátok össze az egyes játékosok pontjait. Aki a legtöbbet szerezte, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén a legtöbb tulajdonságkártya birtokosa nyer. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor az érintettek közül, amelyik játékos fajainak a legnagyobb az összpopulációja, az nyeri a játékot. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor azonnal rendelnetek kell egy pizzát, és játszanotok kell még egy partit.

# KÉTSZEMÉLYES SZABÁLYOK

A kétszemélyes játék a már leírt szabályok szerint működik, az alábbi kivételekkel:

- A játék kezdete előtt vegyetek ki véletlenszerűen 40 lapot a tulajdonságkártyák közül.
- Egy fajnak legfeljebb két tulajdonságkártyája lehet, nem három.

# HATSZEMÉLYES SZABÁLYOK

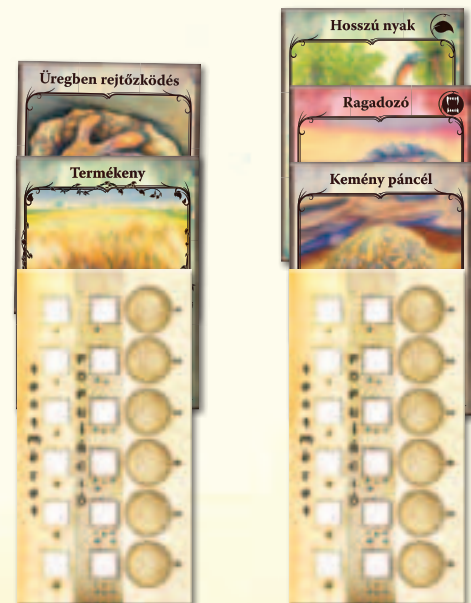
Hatszemélyes játék során használjátok a gyors játék szabályait.

# GYORS JÁTÉK SZABÁLYAI

A gyors játék során a 3. fázisban (kártyák kijátszása) mindenki egyszerre játssza ki a lapjait, anélkül, hogy figyelné, mit csinálnak a többiek.

# HÉLYHIÁNY ESETÉN

Ha kevés a hely az asztalon, az oldalukra fordíthatjátok a fajtábláitokat, és függőlegesen tarthatjátok őket.

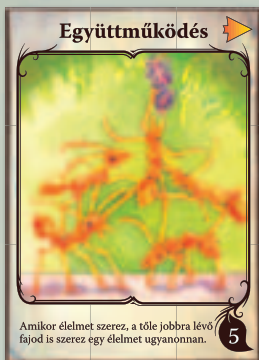


Függőleges táblák



### Dögevő

Vegyél el egy ételmet az élelmiszerraktárból minden alkalommal, miután bármelyik játékos egy ragadozója ételmet szerzett egy támadás során, akkor is, ha épp a *Dögevőt* támadta meg. Ha ez a tulajdonság egy ragadozón van, akkor az a ragadozó minden sikeres támadás után eggyel több ételmet szerez.



### Együtműködés

Minden egyes alkalommal, amikor ételmet szerez, ha van nálad tőle jobbra egy másik faj, akkor az a faj is szerez 1 ételmet ugyanonnan (az itatótábláról vagy az élelmiszerraktárból). Ez azt jelenti, hogy az *Együtműködés* tulajdonságot aktiválja például a *Hosszú nyak*, a *Dögevő*, az *Intelligencia*, vagy akár egy másik *Együtműködés* tulajdonság (de a *Zsírszövet* nem).



### Figyelmeztető jelzés

Ha van faj a *Figyelmeztető jelzéssel* rendelkező fajtól közvetlenül balra és/vagy jobbra, akkor ezek a fajok nem támadhatók meg, kivéve, ha a támadónak van *Lesből támadás* tulajdonsága. A *Figyelmeztető jelzés* nem védi meg azokat a fajokat, amelyeknek szintén van *Figyelmeztető jelzés* tulajdonsága.



### Gyűjtögetés

Ez a faj egy helyett két növényi ételmet szerez, amikor bárholnán növényi ételmet vesz el (kivéve, ha a második étellel túllépne a populációján). Akár más tulajdonságok (mint például az *Együtműködés*, a *Hosszú nyak* vagy az *Intelligencia*) is működésbe hozhatják a gyűjtögetést.



### Hosszú nyak

Vegyél el egy növényi ételmet az élelmiszerraktárból (nem az itatótábláról), amikor az élelmékártyákat felfeditek.

### Intelligencia



Az Etetés fázisban bármikor dobj el egy kártyát a kezedből. Vegyél el 2 növényi élelmet az élelmiszerraktárból VAGY hagyj figyelmen kívül egy tulajdonságkártyát 1 támadás esetén.

2

## Intelligencia

Az *Intelligens* fajjal rendelkező játékos az etetés fázisban bármikor eldobhat a kezéből egy (vagy több) kártyát a következő hatások valamelyikének elérése érdekében:

- Ha az intelligens faj nem ragadozó, a játékos eldobhat egy lapot az etetés fázisban, hogy ezzel elvegyen két élelmet az élelmiszerraktárból. Ez a forduló során többször is végrehajtható még azelőtt, hogy az első játékos megetetné bármelyik fajt.
- Ha az intelligens faj ragadozó, a játékos eldobhat egyszerre akár több lapot is az etetés fázisban. Minden egyes eldobott lap semlegesíti a védekező faj egy tulajdonságkártyáját. Ez a hatás akkor használható, amikor a ragadozó épp támad, és csak egy támadásra érvényes. Ezekkel az eldobott lapokkal nem semlegesíthető a *Dögevő* kártya, sem más olyan tulajdonság, amely nem aktívan védi az áldozatot.

### Kemény páncél



+4 testméret a támadó ragadozók ellen.

5

## Kemény páncél

Amikor eldöntitek, hogy egy ragadozó meg tudja-e támadni ezt a fajt, számoljátok négydel nagyobbban a testméretét. Így például egy 6-os testméretű, *Kemény páncéllal* rendelkező faj testmérete 10-nek számít. A *Kemény páncél* nem befolyásolja a támadó ragadozó által szerzett hús mennyiségét.

### Lesből támadás



Támadásnál figyelmen kívül hagyhatja a *Figyelmeztető jelzés* tulajdonságot.

3

## Lesből támadás

A ragadozó megtámadhat vele egy *Figyelmeztető* jelzés tulajdonsággal rendelkező fajt.

### Mászás



Csak *Mászás* tulajdonsággal rendelkező ragadozó támadhatja meg.

5

## Mászás

A mászás tulajdonsággal rendelkező fajt csak olyan ragadozó támadhatja meg, amely szintén rendelkezik a mászás tulajdonsággal.



### Ragadozó

Ez a faj megtámadhat az etetés során más fajokat, ha azok testmérete kisebb, mint az övé, valamint ha minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, ami a megtámadott faj védelmének legyőzéséhez kell. A ragadozó fajok soha nem ehetnek növényi ételmet, még más tulajdonságok, például a *Hosszú nyak*, az *Együttműködés* vagy a *Gyűjtögetés* birtokában sem.



### Szarvak

A Szarvakkal rendelkező fajt megtámadó ragadozónak eggyel csökkentenie kell a populációját. Ez a populációcsökkenés az előtt következik be, hogy a ragadozó megszerezze a támadással az ételmet.



### Szimbiózis

Ha nálad van egy faj ettől a fajtól jobbra, amelynek a testmérete nagyobb, mint az övé, akkor ez a faj nem támadható.

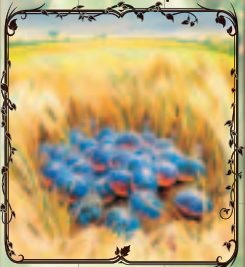


### Támadó falka

Amikor eldöntitek, hogy ez a ragadozó meg tud-e támadni más fajokat, a testméretéhez adjátok hozzá a populációját.



### Termékeny



Az élelmekártyák felfedésekor növekednek a fajnak a populációját egyvel, ha maradt az itatótáblán élelem az előző fordulóból.

7

### Üregben rejtőzködés



Nem támadható meg, ha legalább annyi élelem van, mint amekkora a populációja.

1

### Védekező csorda



A támadó ragadozónak populációban és testméretben is nagyobbak kell lennie.

2

### Zsírszövet



A testméretének megfelelő mennyiségű élelmet tárolhat ezen a kártyán.

5

## Termékeny

Ha maradt az itatótáblán élelem az előző fordulóból, növeld meg a faj populációját egyvel az etetési fázis elején, amikor az élelmekártyákat felfeditek.

## Üregben rejtőzködés

Ezt a fajt nem támadhatja meg ragadozó, ha már a populációjának megfelelő mennyiségű élelmet gyűjtött.

## Védekező csorda

A *Védekező csorda* tulajdonsággal rendelkező fajt csak olyan ragadozó támadhatja meg, amelynek a populációja nagyobb.

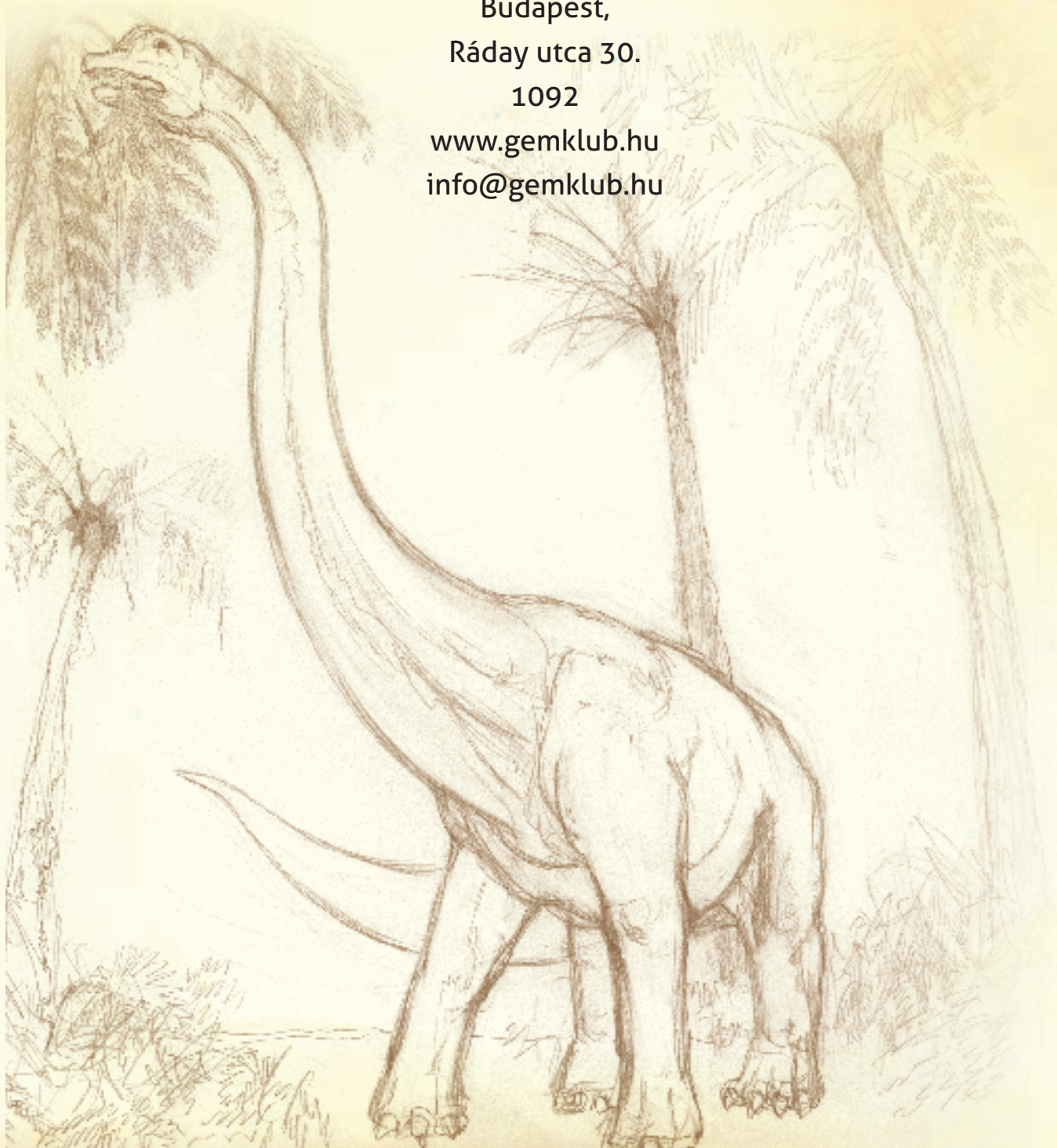
## Zsírszövet

A zsírszövettel rendelkező faj tehet élelmet a zsírszövet tulajdonságkártyára is, amint a fajtábláján már összegyűlt a populációjának megfelelő mennyiségű élelem. A *Zsírszövet* kártyán nem lehet több élelem, mint amekkora az adott faj testmérete. A zsírszöveten tárolt élelem se nem növényi élelem, se nem hús – ez zsír. Amikor az etetés fázis elején az élelmekártyákat felfeditek, a *Zsírszövet* kártyáról tedd át az élelmet erre a fajtáblára anélkül, hogy meghaladná a populációját. Ez nem hozza működésbe az *Együttműködés* tulajdonságot, sem bármely más tulajdonságot, amely élelem elvételére vonatkozik. A játék végén vagy ennek a fajnak a kihalásakor a *Zsírszövet* kártyán lévő élelem az élelemzsákodba kerül.

További információért írjon  
az [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu) e-mail címre.



Gém Klub Kft.  
Budapest,  
Ráday utca 30.  
1092  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)  
[info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu)



# KÉSZÍTŐK

- A játék tervezői: Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin
- Projektmenedzser: David Lipman
- Fejlesztők: Andrew Chen, Dominic Crapuchettes, David Lipman, Luke Warren
- Kártyaillusztrációk: Catherine Hamilton
- Grafikus: Jacoby O'Connor
- A borító készítői: Kurt Miller, John Ariosa
- Kártyadizájn: Giorgio De Michele
- Játékszabály: Dominic Crapuchettes, David Lipman
- Szerkesztő: David Lipman, Ryan Metzler, Matt Mariani, Erik Capps
- Produkción menedzser: Edoardo Kulp, Tom Strom
- A játékesztek szervezője: Ryan Metzler
- Hivatalos játékesztelők: Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Ilham Bouzidane, Ryan Metzler, Pedro Goins, Liz Burton, Michael Burton, Bayard Catron, Jason Carr, Jim Jones, Patrick Johnston, Blake Durtschi, Brandon Kempf, Dan Cristelli, John Newall, Mike Cook, Carmelo Sgobio, Alessandro Vichi
- Külön köszönet: Liz és Mike Burton-nek a kétszemélyes szabályokon végzett munkájukért. Stevan Correanak a tudományos nevek megalkotásáért. Brandy Goins-nak, Hannah Carr-nak, Laura Van Ordennek, Karen Litsingernek, Heather Newallnak és még sokaknak az értékes visszajelzésekért, és minden Kickstarter támogatóknak, akik nélkül nem fejlődhattünk volna!

**NorthStarGames**<sup>®</sup>

[www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com)