

EVOLUTION

ÜBER DIE ENTSTEHUNG DER ARTEN



SPIELREGELN


Die Vielfalt der Lebewesen, die unseren Planeten bewohnen, ist wirklich erstaunlich. Die Evolutionstheorie erklärt diese Fülle dadurch, dass unterschiedliche Tiere im Kampf ums Überleben verschiedene Strategien entwickelt haben: Einige Arten fingen an, zuvor unzugängliche Nahrungsmittel zu verzehren, andere lernten, sich effektiv vor Raubtieren zu schützen, und wieder andere zogen an Orte, an denen niemand außer ihnen überleben konnte. So entstanden dieselben Anpassungsfähigkeiten bei unterschiedlichen Tierarten: Dinosaurier, Vögel und Säugetiere lernten zum Beispiel das Fliegen. Alle aus der Evolution hervorgegangenen Fähigkeiten wurden kombiniert und mittels der natürlichen Selektion getestet. Infolgedessen starben einige Arten aus, während andere fortexistierten und sich weiterentwickelten.

Das Spiel „Evolution – Über die Entstehung der Arten“ bietet euch die Möglichkeit, unterschiedliche Eigenschaften von Tieren selbst zu kombinieren und eure Population unter den Bedingungen sich ständig verändernder Mengen von Nahrungsressourcen wachsen zu lassen. Nur indem ihr die Anzahl eurer Tiere reguliert, neue nützliche Eigenschaften erwerbt und Raubtieren entgegenwirkt, können eure Tiere überleben und am Ende des Spiels eine dominierende Position auf dem Tisch einnehmen.

Ziel des Spiels

Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt. Punkte bekommt man für alle Tiere, die überlebt haben, sowie für ihre erworbenen Eigenschaften.

Spielvorbereitung

Mischt das Kartendeck gut durch und teilt an jeden Spieler 6 Karten aus – das ist die „Hand“ des Spielers. Legt den Stapel mit den verbleibenden Karten mit dem  nach oben in die Tischmitte. Platziert die Nahrungschips neben dem Stapel: rote Chips sind „Grundnahrung“, blaue sind „Zusatznahrung“ und gelbe Chips sind „Fettspeicher“. Anschließend wird ausgelost, welcher Spieler als erster am Zug ist (im Folgenden „Startspieler“ genannt).



Ablauf einer Spielrunde

Jede Spielrunde ist in folgende Phasen aufgeteilt:

- Entwicklungsphase
- Bestimmung des Nahrungsvorrats
- Ernährungsphase
- Phase des Aussterbens und Verteilung neuer Karten

In jeder Phase agieren die Spieler reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Die Entwicklungsphase und die Ernährungsphase bestehen selbst aus mehreren Runden: Nach der ersten Runde ist wieder der Startspieler an der Reihe usw. Kann oder möchte ein Spieler in der aktuellen Phase aus irgendeinem Grund nicht mehr handeln, setzt er seinen Zug aus.

Entwicklungsphase

In der Entwicklungsphase können die Spieler ihre Handkarten ausspielen. Die Karten haben auf der einen Seite ein Tierbild () und auf der anderen Seite eine Eigenschaftsbeschreibung. Jede Karte kann entweder als Tier oder als Eigenschaft gespielt werden. Im ersten Fall wird die Karte mit dem  nach oben abgelegt, im zweiten Fall wird die Eigenschaftskarte unter das Tier gelegt, für das sie gelten soll.

Einige Karten haben zwei Eigenschaften (die zweite Eigenschaft steht unten auf der Karte, z.B. „Raubtier“). Wenn ein Spieler eine solche Karte ausspielt, muss er sich für eine der beiden Eigenschaften entscheiden und die Karte mit der gewählten Eigenschaft nach oben ablegen. Diese Entscheidung des Spielers ist endgültig – er darf die Karte später nicht mehr umdrehen, um die zweite Eigenschaft zu verwenden.

Karten, die für zwei Tiere gelten, z. B. „Kooperation“, werden zwischen die entsprechenden Tierkarten gelegt.

Die Entwicklungsphase dauert **mehrere Runden**. Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte aus, beginnend mit dem Startspieler. Dann beginnt die zweite Runde usw. Jeder Spieler kann so viele Karten aus seiner Hand ausspielen, wie er möchte. Will ein Spieler kein neues Tier bzw. keine neue Eigenschaft ins Spiel bringen, sagt er: „Ich passe.“ Wer passt, darf während der laufenden Phase keine weiteren Karten mehr ausspielen. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, muss er passen. Wenn alle Spieler gepasst haben, ist die Phase beendet.

Bestimmung des Nahrungsvorrats

In dieser Phase wird bestimmt, wie viel Nahrung in der aktuellen Spielrunde zur Verfügung stehen wird. Die Nahrungsmenge ist abhängig von der Anzahl der Spieler und den Ergebnissen eines Würfelwurfs:

2 Spieler – Ergebnis des Wurfs **eines Würfels** + 2

3 Spieler – Ergebnis des Wurfs **zweier Würfel**

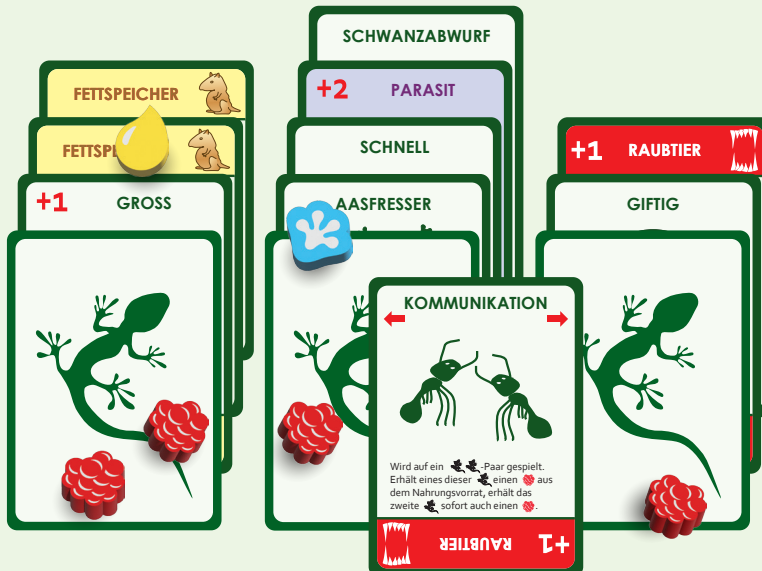
4 Spieler – Ergebnis des Wurfs **zweier Würfel** + 2

Die Würfel werden vom Startspieler geworfen.

Nachdem die Nahrungsmenge bestimmt wurde, wird die entsprechende Anzahl roter Chips separat in die Tischmitte gelegt – das ist **der Nahrungsvorrat** für die laufende Spielrunde.

Ernährungsphase

Während dieser Phase nehmen die Spieler der Reihe nach jeweils einen roten Chip aus dem Nahrungsvorrat und legen ihn auf eines der eigenen Tiere. Diese Phase besteht aus mehreren



Runden. Der Startspieler bekommt den ersten Chip, der zweite geht an den nächsten Spieler in der Runde usw.

Jeder Spieler darf nur einen roten Chip pro Runde aus dem Nahrungsvorrat ziehen, aber einige Eigenschaften, z.B. „Kooperation“, erlauben es, mehrere Chips gleichzeitig zu bekommen.

Tiere mit entsprechenden Eigenschaften können während dieser Phase auch blaue Zusatznahrungschips erhalten.


Ein Tier gilt **mit einem Nahrungschip** als **SATT**, sofern es keine Eigenschaften besitzt, die zu einem erhöhten Nahrungsbedarf führen. Auf Karten mit solchen Eigenschaften steht in der linken oberen Ecke eine Zahl, die angibt, wie viele zusätzliche Nahrungschips benötigt werden, damit das Tier satt ist. Zum Beispiel gilt ein Tier (mit einem Grundnahrungsbedarf von einem Nahrungschip) mit den Eigenschaften „Groß“ (+1) und „Parasit“ (+2) als satt, wenn auf seiner Karte 4 Nahrungschips liegen.

Jedes Tier kann sowohl mit roten als auch mit blauen Nahrungschips (oder einer Kombination von beiden) satt werden – in diesem Fall spielt die Farbe keine Rolle.

Wichtig! Ein sattes Tier kann keine weiteren Nahrungschips mehr aufnehmen, außer zur Auffüllung seiner Fettspeicher (s. „Fettspeicher“). Sind alle Tiere eines Spielers satt und ihre „Fettspeicher“ gefüllt, darf er keine Nahrungschips mehr ziehen oder durch Anwendung von Eigenschaften erhalten.

Sobald entweder alle Tiere satt und ihre „Fettspeicher“ gefüllt sind oder der Nahrungsvorrat erschöpft ist und alle Spieler alle für die laufende Phase gewünschten Eigenschaften angewandt haben, ist die Ernährungsphase beendet. Sollten im Nahrungsvorrat noch rote Chips übrigbleiben, werden diese beiseite gelegt.

Phase des Aussterbens und Verteilung neuer Karten

Zu Beginn dieser Phase werden alle Tiere, die nicht SATT sind, auf einen Ablagestapel gelegt, zusammen mit ihren Eigenschaften und allen Paareigenschaften, die mit ihnen verbunden sind. Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel. Die Karten werden mit dem  nach oben auf den Ablagestapel gelegt. Jeder Spieler darf sich die Karten in seinem eigenen Ablagestapel ansehen, aber nicht die der anderen Spieler.

Anschließend werden reihum neue Karten an die Spieler verteilt, beginnend mit dem Startspieler. Jeder Spieler erhält dabei jeweils eine Karte auf einmal. Die Anzahl der Karten, die ein Spieler insgesamt erhält, ergibt sich aus folgender Formel: **1 + Anzahl der Tiere des Spielers, die überlebt haben**. Sollte der Nachziehstapel dabei ausgehen, erhalten ein oder mehrere Spieler weniger Karten.

Falls ein Spieler weder Tiere auf dem Tisch noch Karten auf der Hand hat, zieht er in dieser Phase **6 Karten** nach.

Sobald die Karten verteilt sind, ist die Spielrunde beendet. Alle Nahrungschips, außer die Fettspeicherchips, werden von den Tierkarten entfernt und beiseite gelegt.

Die neue Spielrunde beginnt mit der Entwicklungsphase. Als Startspieler gilt jetzt der Spieler, der links vom vorherigen Startspieler sitzt, d. h. das Recht des Startspielers wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Ende des Spiels und Bestimmung des Gewinners

Wenn alle Karten vom Nachziehstapel aufgebraucht sind, beginnt die letzte Spielrunde. Nach der Phase des Aussterbens der letzten Spielrunde werden die Punkte gezählt. Jeder Spieler bekommt:

- **2 Punkte** für jedes Tier, das überlebt hat;
- **1 Punkt** für jede Eigenschaft der lebenden Tiere;
- **Zusätzliche Punkte** für alle Eigenschaften, die zusätzlichen Nahrungsbedarf für die Tiere bestimmen: **+1 Punkt** für „Raubtier“ und „Groß“; **+2 Punkte** für „Parasit“.

Wenn mehrere Spieler den gleichen Punktestand haben, gewinnt derjenige mit den meisten Karten auf seinem Ablagestapel.

Spiel mit zwei Spielsets (bis zu 8 Spieler)

Werden zwei Kartendecks zusammengemischt, können bis zu 8 Spieler gleichzeitig am Spiel teilnehmen. In diesem Fall wird die Größe des Nahrungsvorrats wie folgt bestimmt:




- 5 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **drei Würfeln +2**
- 6 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **drei Würfeln +4**
- 7 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **vier Würfeln +2**
- 8 Spieler – Ergebnis des Wurfs von **vier Würfeln +4**

Eigenschaften der Tiere

Im Laufe des Spiels kann jedem Tier eine unbegrenzte Anzahl an Eigenschaften hinzugefügt werden, jedoch **darf kein Tier zwei gleiche Eigenschaften besitzen**, mit Ausnahme von Paareigenschaften und der Eigenschaft „Fettspeicher“.



Die Spieler dürfen nur ihren eigenen Tieren Eigenschaften hinzufügen, mit Ausnahme der Eigenschaft „Parasit“ – diese darf nur den Tieren anderer Spieler hinzugefügt werden.

Das Symbol  in der Eigenschaftsbeschreibung der Karte steht für ein Tier. Das Symbol  steht für einen roten Nahrungschip aus dem Nahrungsvorrat. Das Symbol  steht für einen blauen Zusatznahrungschip, den der Spieler durch Anwendung bestimmter Eigenschaften erhalten kann.

Einige Eigenschaften haben eine dauerhafte Wirkung, z. B. „Groß“ oder „Schwimmend“, andere können nur zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel genutzt werden. Die Eigenschaften „Schnell“, „Schwanzabwurf“ und „Nachahmung“ können z. B. nur dann aktiviert werden, wenn das Tier von einem Raubtier angegriffen wird.

Hat ein Tier mehrere Eigenschaften, die gleichzeitig genutzt werden können, bestimmt der Spieler selbst, in welcher Reihenfolge er sie einsetzen will. Zum Beispiel kann bei Angriff durch ein Raubtier zuerst die Eigenschaft „Schnell“ (Versuch, wegzurennen) verwendet werden, und falls diese fehlschlägt, kann anschließend „Schwanzabwurf“ (Überleben durch Verlust einer Eigenschaft) eingesetzt werden.

Es gibt Eigenschaften, die nur während der **eigenen Ernährungsphase** genutzt werden dürfen. Das bedeutet, dass der Spieler, wenn er in der Ernährungsphase einen roten Nahrungschip aus dem Nahrungsvorrat nehmen soll, **stattdessen oder gleichzeitig** diese Eigenschaft einsetzen kann. Die Eigenschaft darf auch dann eingesetzt werden, wenn es im Nahrungsvorrat keine Chips mehr gibt.

Um zu zeigen, dass eine Eigenschaft in der laufenden Spielrunde bereits eingesetzt wurde, empfiehlt es sich, die Eigenschaftskarte um 90 Grad zu drehen. Das ist in erster Linie wichtig für Eigenschaften, die nur einmal pro Spielrunde oder jede zweite Runde genutzt werden dürfen, z.B. „Raubtier“, „Piraterie“ oder „Winterschlaf“. Am Ende der Spielrunde können die umgedrehten Karten wieder senkrecht hingelegt werden.

Raubtier

Diese Eigenschaft kann in der eigenen Ernährungsphase eingesetzt werden. Während des Zuges in dieser Phase zieht der Spieler **keinen roten Chip aus dem Nahrungsvorrat**, sondern greift stattdessen ein Tier vom Tisch mit seinem „Raubtier“ an. Wenn das Tier gefressen werden konnte, erhält der Spieler **zwei blaue Zusatznahrungschips**. Jedes Tier darf diese Eigenschaft nur einmal pro Spielrunde nutzen. In jeder Runde der Ernährungsphase darf diese Eigenschaft nur von einem Tier des Spielers genutzt werden. Gefressen werden kann jedes Tier auf dem Tisch, das keine schützenden Eigenschaften besitzt, auch eigene Tiere des Spielers oder sogar andere Raubtiere.



Das gefressene Tier sowie alle seine Eigenschaften und mit ihm verbundene Paareigenschaften werden auf den Ablagestapel gelegt. Ein Raubtier darf keine anderen Tiere fressen, wenn es bereits satt ist und keine ungefüllten „Fettspeicher“ hat. Die Eigenschaft „Raubtier“ kann auch dann eingesetzt werden, wenn es im Nahrungsvorrat keine Chips mehr gibt.

Fettspeicher

Ein Tier kann mehrere Fettspeicher haben. Wenn ein Tier mit dieser Eigenschaft in einem beliebigen Moment des Spiels einen Nahrungschip erhalten kann, aber bereits satt ist, kann es diesen zur Auffüllung seines Fettspeichers nutzen. In diesem Fall wird der Nahrungschip gegen einen gelben Chip getauscht und direkt auf die Fettspeicherkarte gelegt. Auf jede Karte mit der Eigenschaft „Fettspeicher“ kann nur ein gelber Nahrungschip gelegt werden. Wenn auf allen Fettspeicherkarten eines Tieres ein gelber Nahrungschip liegt, bedeutet das, dass die Fettspeicher gefüllt sind und das Tier in der laufenden Spielrunde keine weiteren Nahrungschips aufnehmen darf.



Die Fettspeicher können während der eigenen Ernährungsphase genutzt werden. **Statt** einen roten Chip aus dem Nahrungsvorrat zu ziehen, kann der Spieler **auf einem** seiner Tiere eine **beliebige Anzahl** gelber Chips von den Fettspeichern gegen blaue Nahrungschips tauschen. Dieser Tausch **gilt nicht als Erhalt eines neuen Nahrungschips** und unterliegt nicht dem Einfluss von Karteneigenschaften.

Paareigenschaften

Paareigenschaften werden gleichzeitig für zwei Tiere gespielt. Ein Tier kann durch gleiche Paareigenschaften mit mehreren Tieren verbunden sein, aber es dürfen keine zwei gleichen Paareigenschaften für dasselbe Paar gespielt werden. Wird ein Tier auf den Ablagestapel gelegt, kommen alle mit ihm verbundenen Paareigenschaften ebenfalls auf den Ablagestapel. In jeder Runde der Ernährungsphase darf jede Paareigenschaft nur einmal genutzt werden, im Laufe der gesamten Phase kann sie jedoch mehrmals eingesetzt werden. Der Spieler entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge er seine Paareigenschaften aktiviert, um

Nahrungschips zu erhalten. Verfügt ein Tierpaar z. B. über die Eigenschaften „Kooperation“ und „Symbiose“, kann der Spieler zuerst einen roten Chip aus dem Nahrungsvorrat für den „Symbionten“ ziehen, und wenn dieser dadurch satt wird, kann er gleich noch einen roten Chip für das zweite Tier ziehen.

Falls die Chips einer bestimmten Farbe während des Spiels ausgehen sollten, können sie durch Chips einer anderen Farbe oder durch selbstgemachte Chips ersetzt werden.

SZENARIO: „EVOLUTION. NATURKATASTROPHE.“

Der evolutionäre Prozess mit seinen allmählichen Veränderungen der natürlichen Bedingungen hat eine enorme Vielfalt lebender Organismen hervorgebracht, die sämtliche Winkel unseres Planeten bewohnen. In der Geschichte gab es jedoch Zeiten, in denen die Zahl der Arten stark zurückging. Vulkanausbrüche und Meteoriteneinschläge führten zu katastrophalen Veränderungen in der Umwelt und verursachten den Tod ganzer Klassen von Lebewesen. Die Kreidezeit-Katastrophe führte zum Aussterben der Dinosaurier, und das große Aussterben im Perm-Zeitalter tötete 90 % der existierenden Arten. Doch die Überlebenden konnten sich weiterentwickeln, und neue Ökosysteme veränderten das Gesicht der Erde.

Das Szenario „Evolution. Naturkatastrophe“ ist für 2-6 erfahrene Spieler konzipiert. Sie werden in die Welt vor einem katastrophalen Aussterben versetzt. Die Zeit ist knapp, die Nahrung noch knapper. Nur präzise Berechnungen werden Ihren Tieren helfen zu überleben. Der letzte Tag bricht an...

Spielvorbereitung

Der Startspieler wird per Los bestimmt. Er würfelt mit zwei Würfeln. Die Nahrungsmenge entspricht dem Ergebnis des Wurfs zweier Würfel plus der Anzahl der Spieler. Legen Sie die passende Anzahl roter Chips in die Mitte des Tisches – dies ist der **Nahrungsvorrat** für die erste und letzte Spielrunde des fatalen Spiels.

Der Kartenstapel wird gründlich durchgemischt und gleichmäßig an alle Spieler ausgeteilt. Überzählige Karten werden verdeckt aus dem Spiel genommen.

Die Entwicklungsphase läuft genauso ab, wie in den Grundregeln. Der einzige Unterschied ist, dass die Spieler nicht passen können und alle ihre Karten ausspielen müssen. Jeder Spieler kennt nur die Zusammensetzung des Stapels, den Nahrungsvorrat und den Startspieler – das Maximum an Informationen, um die richtige Überlebensstrategie zu entwickeln.

Die Ernährungsphase ist der Höhepunkt des Spiels. Da das Szenario „Evolution. Naturkatastrophe“ aus der einzigen und gleichzeitig letzten Spielrunde besteht, kann die Eigenschaft „Winterschlaf“ nicht aktiviert werden.

Nach der **Phase des Aussterbens** werden die Punkte auf die übliche Weise gezählt und der Gewinner bestimmt.


Es können einige Karten aus den Erweiterungen „Zeit zum Fliegen“ und „Kontinente“ zum Evolution-Basisdeck hinzugefügt werden („LAUERSTELLUNG“, „INTELLIGENZ“, „METAMORPHOSE“, „FLUG“, „SEETEUFEL“, „TINTENWOLKE“, „REKOMBINATION“, „ERBAUER“). In diesem Fall werden jeweils 20 Karten an jeden Spieler nach dem Mischen des Stapels verteilt und die restlichen Karten verdeckt aus dem Spiel genommen.

BEISPIEL EINER ERSTEN SPIELRUNDE


Das Spiel hat begonnen. Es spielen Matthias (♂) und Laura (♀).
Jeder hat 6 Karten auf der Hand. Matthias ist der Startspieler.

1. ENTWICKLUNGSPHASE

♂ 1 ♀




Matthias spielt als erste Karte ein Tier aus (🐸).




Laura spielt ebenfalls ein Tier aus (🐸).

♂ 2 ♀




Matthias fügt seinem die Eigenschaft „Giffig“ hinzu




Laura spielt ein zweites 🐸 aus

♂ 3 ♀



Matthias spielt ebenfalls ein zweites 🐸 aus



Laura fügt ihren beiden 🐸 die Paareigenschaft „Kommunikation“ hinzu

♂ 4 ♀



Matthias macht sein giftiges 🐸 zu einem „Raubtier“



Laura gibt einem ihrer 🐸 die Eigenschaft „Tamung“, um es vor dem Raubtier zu schützen

♂ 5 ♀




Matthias spielt ein drittes 🐸 aus




Laura gibt dem getarnten 🐸 die Eigenschaft „Huttier“, um Matthias Nahrung zu entziehen

♂ 6 ♀




Matthias sagt „Ich passe“, um eine Karte für die nächste Spielrunde zu behalten



Laura gibt einem ihrer 🐸 einen „Fettspeicher“, um Nahrung für die nächste Spielrunde aufbewahren zu können

2. BESTIMMUNG DES NAHRUNGSVORRATS

Matthias wirft den Würfel. Das Ergebnis ist . Es spielen zwei Spieler, also wird zum Ergebnis die **Zahl 2** addiert. Der daraus resultierende Nahrungsvorrat besteht aus **6 Nahrungschips**.

  + 2 = 

3. ERNÄHRUNGSPHASE

1

Matthias nimmt als Erster einen und legt ihn auf eines seiner .

Laura nimmt für ihre , indem sie die Kommunikationseigenschaft nutzt, und vernichtet anschließend einen weiteren , mit ihrem Huffler.

2

Das Raubtier von Matthias frisst eines von Lauras und erhält dafür .

Laura verliert das gefressene , die mit ihm verbundene Kommunikationseigenschaft und einen aus der letzten Runde.

2

Laura tauscht einen gegen einen füllt damit den Fettspeicher des am Leben gebliebenen auf und vernichtet den letzten mit ihrem Huffler.

4. PHASE DES AUSSTERBENS UND VERTEILUNG NEUER KARTEN

Es gibt keine Nahrungschips mehr im Nahrungsvorrat. Alle Tiere, die nicht satt geworden sind, sterben aus.

1

Eines der von Matthias stirbt aus, da es nicht satt geworden ist.

Lauras überlebt.

2

Alle Nahrungschips (außer die Fettspeicher) werden von den entfernt. Die Spieler bekommen neue Karten vom Nachziehstapel nach der Formel „1 + Anzahl der am Leben gebliebenen Tiere“. Matthias bekommt 3 und Laura 2 Karten.

Damit ist die Spielrunde beendet. In der nächsten Runde wird Laura in allen Phasen der Startspieler sein.

Anmerkung: Für den Sieg ist ein durchdachtes Ausspielen der Karten in der Entwicklungsphase und die richtige Verteilung der Nahrung in der Ernährungsphase sehr wichtig. In unserem Beispiel hätte Matthias in der zweiten Runde der Ernährungsphase einen roten Chip für sein zweites Tier nehmen und das Raubtier in der dritten Runde einsetzen können. Auf diese Weise wären alle seine Tiere satt geworden und am Ende der Spielrunde hätte er eine gewisse taktische Überlegenheit genossen.

KARTEN

SCHWIMMEND



Dieses 🐜 darf nur von einem Raubtier mit der Eigenschaft **SCHWIMMEND** angegriffen werden. Ein Raubtier mit der Eigenschaft **SCHWIMMEND** darf kein 🐜 ohne diese Eigenschaft angreifen.

SCHNELL



Wenn dieses 🐜 von einem Raubtier angegriffen wird, wirft den Würfel. Ist das Ergebnis eine 4, 5 oder 6, hat das 🐜 überlebt. Das angreifende Raubtier darf während des laufenden Zuges kein anderes 🐜 mehr angreifen.

NACHAHMUNG



Wird dieses 🐜 zum ersten Mal in der aktuellen Spielrunde von einem Raubtier angegriffen, darfst du den Angriff auf ein anderes deiner 🐜 umleiten, das von diesem Raubtier angegriffen werden darf.

+1

GROSS



Dieses 🐜 darf nur von einem **GROSSEN** Raubtier angegriffen werden.

HUFTIER



Kann während jeder eigenen Ernährungsphase eingesetzt werden, um einen 🍄 aus dem Nahrungsvorrat zu vernichten.

GIFTIG



Das Raubtier, das dieses 🐜 frisst, stirbt in der nächsten Phase des Aussterbens.

SCHWANZABWURF



Wenn dieses 🐜 von einem Raubtier angegriffen wird, wird diese oder eine andere Eigenschaft des 🐜 auf den Ablagestapel gelegt. Das 🐜 überlebt. Das Raubtier bekommt nur einen 🍄.

KOMMUNIKATION



Wird auf ein 🐜-Paar gespielt. Erhält eines dieser 🐜 einen 🍄 aus dem Nahrungsvorrat, erhält das zweite 🐜 sofort auch einen 🍄.

WINTERSCHLAF



Während der eigenen Ernährungsphase einzusetzen. Das 🐜 gilt als **SATT**. Diese Eigenschaft darf nicht in zwei aufeinanderfolgenden Spielrunden oder in der letzten Spielrunde verwendet werden.

AASFRESSER



Jedes Mal, wenn ein anderes gefressen wird, erhält der am nächsten zum angreifenden Raubtier liegende **AASFRESSER** einen , beginnend mit dem des Spielers, dem das Raubtier gehört, und weiter im Uhrzeigersinn. Diese Eigenschaft darf nicht auf ein mit der Eigenschaft **RAUBTIER** gespielt werden oder andersherum.

SYMBIOSE



Wird auf ein - Paar gespielt. Eines der wird zum „Symbionten“. Das andere darf von keinem Raubtier angegriffen werden, solange der „Symbiont“ lebt, aber darf erst / , erhalten, wenn der „Symbiont“ bereits **SATT** ist.

PIRATERIE



Während der eigenen Ernährungsphase einzusetzen. Stiehlt einen / eines anderen , das noch nicht **SATT** ist. Darf nur einmal pro Spielrunde eingesetzt werden.

KOOPERATION



Wird auf ein - Paar gespielt. Erhält eines dieser eine / , erhält das zweite sofort einen .

HÖHLENTIER



Ist dieses **SATT**, darf es von keinem Raubtier angegriffen werden.

TARNUNG



Dieses kann nur von einem Raubtier angegriffen werden, das die Eigenschaft **SCHARFSICHTIG** besitzt.

SCHARFSICHTIG



Ein Raubtier mit dieser Eigenschaft darf ein mit der Eigenschaft **TARNUNG** angreifen.

+2 PARASIT



Darf nur einem eines anderen Spielers hinzugefügt werden.

BESONDERHEITEN BEI DER NUTZUNG BESTIMMTER EIGENSCHAFTEN

SCHNELL. Du darfst die Nutzung dieser Eigenschaft nicht verweigern, selbst wenn das 🐾 von deinem eigenen Raubtier angegriffen wird.

NACHAHMUNG. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Spielrunde verwendet werden, d. h. es kann nur ein Raubtierangriff pro Spielrunde umgeleitet werden. Wenn der Spieler kein anderes 🐾 hat, das von dem Raubtier angegriffen werden kann (abhängig von den Eigenschaften, die es besitzt), kann die Eigenschaft NACHAHMUNG nicht verwendet werden.

HÖHLENTIER. Das 🐾 gilt nicht als SATT, wenn sich nur gelbe Chips in seinem FETTSPEICHER befinden.

SCHWANZABWURF. Mit dieser Eigenschaft kann jede andere Eigenschaft abgeworfen werden (sofern im Kartentext nichts anderes steht), auch Paareigenschaften und die Eigenschaft PARASIT.

AASFRESSER. Wenn du versehentlich einen AASFRESSER auf ein 🐾 gespielt hast, das bereits die Eigenschaft RAUBTIER besitzt, oder umgekehrt, musst du die als zweites hinzugefügte Karte auf den Ablagestapel legen.

PARASIT. Jedem 🐾 darf höchstens ein PARASIT hinzugefügt werden. Ein PARASIT kann mit der Eigenschaft SCHWANZABWURF entfernt werden.

PIRATERIE. Diese Eigenschaft kann gleichzeitig mit dem Ziehen eines roten Nahrungschips aus dem Nahrungsvorrat oder mit der RAUBTIER-Eigenschaft eines 🐾 des Spielers verwendet werden.

KOOPERATION. Du kannst komplexe Kombinationen aus mehreren 🐾 bilden, die durch die Eigenschaften KOOPERATION und KOMMUNIKATION miteinander verbunden sind, aber in jeder Runde der Ernährungsphase kann jede dieser Eigenschaften nur einmal aktiviert werden.

WINTERSCHLAF. Ein 🐾 im WINTERSCHLAF gilt als SATT und kann keine Nahrungschips aus dem Nahrungsvorrat oder durch Anwendung anderer Eigenschaften erhalten, auch wenn es noch ungefüllte FETTSPEICHER hat.

HUFTIER. Wenn du mehrere 🐾 mit dieser Eigenschaft hast, kannst du in deiner Ernährungsphase alle gleichzeitig einsetzen, um eine entsprechende Anzahl roter Nahrungschips aus dem Nahrungsvorrat zu vernichten.

GIFTIG. Wenn ein 🐾 mit dieser Eigenschaft von einem Raubtier angegriffen wird und die Eigenschaft SCHWANZABWURF einsetzt, erhält das Raubtier einen blauen Chip und stirbt nicht.

© D. Knorre, S. Machin, 2010–2024

*Besonderer Dank an: D. Bazikin, A. Glagolev, A. Glagoleva, W. Kruzshtern,
L. Machina, F. Myachin, A. Pahomov, A. Saponov, I. Tulovsky, D. Shahmatov.*