

# CONTINENTS



Eine Erweiterung auf das Brettspiel  
"Evolution. The Origin of Species".

## Spielregeln (II Auflage)

*Lange Zeit war das Festland unseres Planeten ein einziger Kontinent – Pangaea, aber vor ca. 200 Mio. Jahren zerbrach er in zwei Superkontinente: den nördlichen, Laurasia, und den südlichen, Gondwana. Mit dem Zusatzset "Kontinente" versuchen wir nun, die Evolution unter den Bedingungen der geografischen Isoliertheit zu modellieren. Jetzt entwickeln sich die Tiere unabhängig auf zwei Kontinenten sowie in dem Ozean.*

Nehmen Sie vor Spielbeginn die neuen Karten und vermischen Sie sie gründlich mit dem Basis-Set. Geben Sie dann jedem Spieler je **10 Karten** und je einen "Zonentrenner". Der Trenner wird so auf dem Tisch vor dem Spieler platziert, dass der Ozean rechts und Laurasia oben ist. In die Tischmitte legen Sie die Zonen: Laurasia, Gondwana und den Ozean. Auf diesen Karten werden während des Spiels rote Futtermarken liegen, die die Futterbasis der Zonen bestimmen.

Als erster handelt der Spieler, der zuletzt auf einem anderen Kontinent war (oder man bestimmt es durch Los).

### Die Entwicklungsphase

Die Entwicklungsphase verläuft wie in der Standard-Version von "EVOLUTION". Man handelt in Zügen, jeder Spieler kann eine Karte als Tier auslegen oder eine Eigenschaft auf ein (bereits existierendes) Tier spielen. Man kann auch passen und nichts tun. Das Besondere an

den neuen Regeln ist, dass man beim Auslegen der Tiere entscheiden muss, auf welchem Kontinent das Tier leben wird. Um ein Tier auf Laurasia zu spielen, legt man es über den Zonentrenner. Gehört das Tier nach Gondwana, wird es unter den Trenner gelegt. Besitzt ein Tier die Eigenschaft "Schwimmend", gehört es unverzüglich in den Ozean – die Tierkarte und alle Eigenschaften des Tiers werden rechts vom Trenner abgelegt. Die Karte mit der Eigenschaft "Schwimmend" wird sofort abgeworfen. Jedes Tier im Ozean bringt am Ende des Spiels einen Zusatzpunkt. Versuchen Sie bitte, die Karten ordentlich zu positionieren. Es ist wichtig, dass allen Spielern klar ist, welches Tier in welcher Zone lebt.

Man darf auf Tiere in verschiedenen Zonen keine Paareigenschaften spielen. Muss eines der beiden Tiere mit einer Paareigenschaft umziehen (z.B. in den Ozean), wird die Eigenschaft abgeworfen.

### Die Phase der Bestimmung der Futterbasis

Bei jedem Zug gibt es auf verschiedenen Kontinenten unterschiedliche Ressourcen. Sie werden mit Würfeln und nach einer speziellen Tabelle bestimmt. Spielt man zu viert, wirft der erste Spieler bei jedem Zug zwei weiße und einen farbigen Würfel. Die Anzahl der Futtermarken für Tiere in Gondwana entspricht der Zahl der weißen Würfel. Für Laurasia ist es die Zahl des farbigen Würfels plus + 2 Extra-Marken. Die Futterbasis im Ozean bleibt konstant (z.B. fünf Futtermarken für vier Spieler).

Tabelle zum Bestimmen der Futterbasis je nach der Zahl der Spieler:

Spieler	Laurasia	Gondwana	Ozean
2	1 Würfel	1 Würfel + 2 Marken	3 Marken
3	1 Würfel	2 Würfel	4 Marken
4	1 Würfel + 2 Marken	2 Würfel	5 Marken
5	1 Würfel + 3 Marken	2 Würfel + 2 Marken	6 Marken
6	1 Würfel + 5 Marken	2 Würfel + 3 Marken	7 Marken
7	2 Würfel + 2 Marken	3 Würfel + 2 Marken	8 Marken
8	2 Würfel + 2 Marken	3 Würfel + 4 Marken	9 Marken



## Nahrungsphase

Die Nahrungsphase verläuft wie in der Standard-Version von "EVOLUTION": jeder Spieler bekommt in seiner Nahrungsphase rote Futtermarken. Die Marken werden einzeln in mehreren Runden gezogen, bis die Futterbasis sich erschöpft oder bis alle Tiere satt und alle Fettspeicher gefüllt sind.

**Achtung!** Jede Zone hat ihre eigene Futterbasis. So kann z.B. ein Tier aus Laurasia keine Futtermarke aus Gondwana oder aus dem Ozean bekommen.

*In jeder Runde der Nahrungsphase ist das Ziehen von Futtermarken und Einsatz von Tiereigenschaften nur in einer Zone möglich. Die Zone wählt der Spieler, dessen Nahrungsphase gerade läuft. So darf ein Raubtier aus einer Zone ein Tier in der anderen Zone nicht angreifen. Ein Aasfresser im Ozean bekommt keine Futtermarke, wenn ein Tier auf einem der Kontinente gefressen wurde.*

## Die Phase des Aussterbens und Verteilung neuer Karten

In dieser Phase werden alle Tiere eines Spielers in allen Zonen gezählt. Hat ein Spieler keine Karten in der Hand und auch keine überlebenden Tiere, muss er 10 Karten aus dem Deck ziehen und zwei davon gleich als Tiere auslegen.

**Anmerkung:** Beim Spiel zu zweit empfiehlt sich, die Anzahl der Karten im Deck zu reduzieren. Sortieren Sie dafür alle Karten nach Kategorien und nehmen sie jeweils die Hälfte jeden Stapels weg. Vermischen Sie gründlich die restlichen Karten und formen Sie ein neues Deck.

Betrachten wir nun die neuen Eigenschaften:

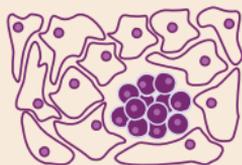
### Migration



Ein Spieler, der ein Tier mit der Eigenschaft MIGRATION besitzt, kann in der eigenen Nahrungsphase "Migration" erklären - die Opponenten müssen davon wissen. In diesem Fall darf er in der laufenden Nahrungsphase keine weiteren Eigenschaften spielen, außer MIGRATION und KÜSTENSAUGER, sowie keine Futtermarken bekommen (nicht mal aus der Futterbasis).



**Wichtig!** Es können gleichzeitig mehrere Tiere eines Spielers mit dieser Eigenschaft migrieren, auch wenn sie in verschiedenen Zonen untergebracht sind. Wurden zwei Tiere mit einer Paareigenschaft (z.B. TREMATODE) durch Migration getrennt, wird die Paareigenschaft abgeworfen. Durch MIGRATION darf kein normales Tier vom Festland in den Ozean ziehen, aber man darf ein SCHWIMMENDES Tier aus dem Ozean aufs Festland bringen (oder andersrum). In diesem Fall muss das migrierende Tier die Eigenschaft SCHWIMMEND besitzen – eine Karte mit dieser Eigenschaft wird aus dem Abstoß gezogen. Die Eigenschaft SCHWIMMEND funktioniert auf dem Festland genauso wie in der Standard-Version des Spiels, d.h. dieses Tier darf von keinem nicht schwimmenden Raubtier angegriffen werden (und andersrum). SCHWIMMENDE Tiere dürfen nicht von einem Kontinent zum anderen umherziehen, ohne sich in der Zwischenzeit im Ozean aufzuhalten.

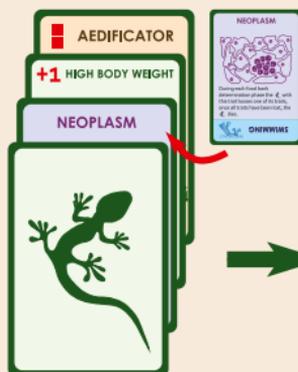


## Neoplasie

NEOPLASIE wird ausschließlich auf Tiere eines anderen Spielers gespielt und beeinflusst nur Einzeleigenschaften. Legen Sie diese Karte auf die Karte des Tieres unter alle seine Eigenschaften. Zu Beginn der Bestimmung der

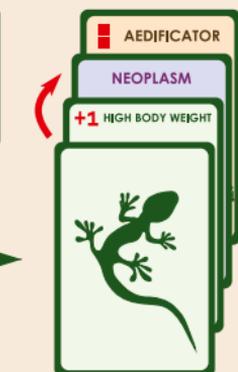
Futterbasis tauschen Sie die NEOPLASIE-Karte mit der Eigenschaft, die über ihr liegt. Diese Eigenschaft ist deaktiviert. Gibt es über der NEOPLASIE keine Einzeleigenschaften mehr, stirbt das Tier (siehe Beispiel). Wurde die NEOPLASIE auf ein Tier mit nur einer Eigenschaft gespielt, wird das Tier in der nächsten Phase der Bestimmung der Futterbasis sterben. Man kann aber in der Entwicklungsphase weitere Eigenschaften auf das Tier spielen und seinen Tod so hinauszögern. Es dürfen keine gleichen Eigenschaften auf das Tier mit NEOPLASIE gespielt werden, auch wenn die Eigenschaft schon einmal ‚ausgeschaltet‘ wurde (Ausnahme: FETTSPEICHER). Nachdem die NEOPLASIE auf ein Tier gespielt wurde, darf man die Reihenfolge der ausgelegten Eigenschaften nicht mehr ändern. Wurde die NEO-

### ZUG 1 (Entwicklungsphase)



Spieler B hat dem Tier von Spieler A mit den Eigenschaften "Schwer" und "Aedificator" Neoplasie zugefügt.

### ZUG 1 (Bestimmung der Futterbasis)



Die Neoplasie geht eine Stufe nach oben. Ab jetzt funktioniert die Eigenschaft "Schwer" nicht mehr. Das Tier braucht entsprechend nur eine Futtermarke.

### ZUG 1 (Bestimmung der Futterbasis)



Die Neoplasie geht noch eine Stufe nach oben. Jetzt liegen alle Eigenschaftskarten unter der Neoplasie. Das Tier stirbt.

PLASIE durch REKOMBINATION auf ein anderes Tier verschoben, wird die Eigenschaftskarte auf das Tier selbst unter alle seine Eigenschaften gelegt – so, als hätte man sie gerade gespielt.



### Küstensauger

Sie können diese Eigenschaft verwenden, um ihre Tiere während der Migration von eigenen oder fremden Tieren umziehen zu lassen. Der KÜSTENSAUGER darf nur einem Tier folgen, welches aus der gleichen Zone migriert. Alleine darf das Tier mit dieser Eigenschaft nicht migrieren. Ein SCHWIMMENDES Tier mit der Eigenschaft KÜSTENSAUGER darf einem anderen SCHWIMMENDEN Tier folgen, welches aus dem Ozean auf einen Kontinent zieht (oder andersrum). Gibt es mehrere KÜSTENSAUGER im Spiel, so muss der Spieler, der als erster **Migration** erklärt hat, die Mitspieler über den Einsatz dieser Eigenschaft informieren. Dann darf der Spieler links von ihm den KÜSTENSAUGER spielen und so weiter im Uhrzeigersinn. Es dürfen mehrere KÜSTENSAUGER mit einem Tier umziehen, auch wenn sie unterschiedlichen Spielern gehören.



### Regeneration

Diese Eigenschaft darf nur auf ein Tier ohne oder mit nur einer Eigenschaft gespielt werden, wenn diese den Nahrungsbedarf des Tieres nicht erhöht. Man darf dann auf dieses Tier keine weiteren Eigenschaften spielen, wenn diese den Nahrungsbedarf erhöhen oder wenn das Tier bereits zwei Eigenschaften besitzt. Bitte beachten Sie, dass Paareigenschaften als Eigenschaften gelten und auf dieses Tier nicht über das gesetzte Limit gespielt werden dürfen. Wurde ein Tier mit der Eigenschaft REGENERATION durch ein Raubtier gefressen, bleiben seine Eigenschaften auf dem Tisch. In der Aussterbephase muss der Spieler eine Karte aus der Hand (oder aus dem Deck, falls er selbst keine Karten mehr hat) als Tier auf diese Eigenschaften legen. Für ein regeneriertes Tier bekommt der Spieler keine neuen Karten aus dem Deck. Gibt es weder in der Hand noch im Deck keine Karten mehr, bleiben die Eigenschaften bis zum Spielende auf dem Tisch und werden bei der Punkteberechnung mitgezählt. Die REGENERATION rettet nicht vor



einem Hungertod, aber wenn das Tier mit dieser Eigenschaft von einem Raubtier gefressen wurde, haben seine hinterlassenen Eigenschaften selbstverständlich keinen Nahrungsbedarf.



### Rekombination

Beim Einsatz dieser Paareigenschaft tauschen die beiden Paartiere eine Einzeleigenschaft miteinander. Haben beide Tiere dadurch die gleiche Eigenschaft erhalten, wird eine davon abgeworfen. Diese sehr nützliche Eigenschaft kann einem Tier helfen, unerwünschte Eigenschaften, z.B. einen Parasiten, loszuwerden. Das Tier darf die Eigenschaft, die es durch REKOMBINATION erhalten hat, nicht erneut nutzen, wenn diese nur einmal pro Zug gespielt werden darf und bereits für das erste Tier gespielt wurde, z.B. PIRATERIE oder WINTERSCHLAF.



### Herde

Diese Eigenschaft ermöglicht Ihnen, mit anderen Spielern zu kooperieren. Gibt es in einer Zone nur ein Tier mit der Eigenschaft HERDE, bleibt es ungeschützt. Je mehr Tiere diese Eigenschaft besitzen, desto besser ihr gemeinsamer Schutz. Bei der Punkteberechnung werden alle (auch Ihre) Raubtiere und alle Tiere in der Zone berücksichtigt, die zur HERDE gehören.



### Aedificator

Zwei zusätzliche rote Futtermarken werden in die Futterbasis der Zone gelegt, in der sich ein Tier mit dieser Eigenschaft befindet. Gibt es in einer Zone mehrere solche Tiere, gibt es Extra-Marken für jedes davon.



### Nesselzellen

Die Eigenschaften des Raubtiers, welches ein Tier mit Nesselzellen angegriffen hat, werden paralyisiert, selbst wenn der Angriff scheiterte. So wird es selbst leichte Beute für andere Räuber. Bitte beachten Sie, dass das paralyzierte Tier lediglich einen einfachen Nahrungsbedarf hat und mit einer einzigen Futtermarke als satt gilt.



## Besonderheiten beim gleichzeitigen Spiel mit dem Zusatzset "ZEIT ZU FLIEGEN":

Sie können "EVOLUTION" mit beiden Zusatzsets gleichzeitig spielen ("Kontinente" und "Zeit zu fliegen"). Vermischen Sie dafür alle drei Decks. Beim Spielen mit beiden Zusatzsets ist folgendes zu beachten:

- 1) Ein Tier mit der Eigenschaft FLIEGEN, welches insgesamt eine oder zwei Eigenschaften besitzt, kann zwischen den Kontinenten umherziehen, als besitze es die Eigenschaft MIGRATION. In diesem Fall muss der Spieler "Migration" erklären und die Regeln befolgen, die für die Migration gelten. Das heißt, in der eigenen Nahrungsphase darf das Tier keine weiteren Eigenschaften einsetzen (außer FLIEGEN, MIGRATION und KÜSTENSAUGER) und auch keine Futtermarke ziehen. Sobald ein FLIEGENDES Tier eine dritte Eigenschaft bekommt (Parasiten und Paareigenschaften zählen auch), verliert es die Fähigkeit, auf diese Art zu migrieren. Ein SCHWIMMENDES und FLIEGENDES Tier kann zwischen Kontinenten umherziehen, ohne sich in dem Ozean aufhalten zu müssen.
- 2) Die SPEZIALISIERUNG wird bei so einem Spiel nicht mehr in zwei Typen (A und B) geteilt. Daher gilt: gibt es zwei Tiere mit SPEZIALISIERUNG in einer Zone, darf keines davon diese Eigenschaft nutzen. Die Anwesenheit eines Tieres mit SPEZIALISIERUNG in einer Zone stört keine Tiere in den anderen Zonen.
- 3) Da die Eigenschaft SCHWIMMEND beim Umzug in den Ozean abgeworfen wird, hindert sie ein Tier im Ozean nicht daran, den Anglerfisch zu spielen.
- 4) Beim Einsatz der Eigenschaft LEBENDGEBURT wird das neue Tier in die Zone gesetzt, in der das Elterntier lebt.

© D. Knorre, S. Machin, 2012-2013

© RightGames (Правильные игры), 2012-2013

*Besonderer Dank an: M. Achtarijew, D. Basikin, A. Glagolew, A. Glagolewa, L. Matschina, F. Mjatschin, A. Pachomow,*

*A. Saponow, I. Tulowskij, D. Schachmatow und Mitglieder der Gruppe <http://vk.com/evolyuciya>, die das Spiel getestet und an der Diskussion teilgenommen haben.*