

# EWOLUCJA

## Pochodzenie gatunków

### ROZSZERZENIE



## 🪄 DODATEK 1. PRZESTWORZA

**W podstawowej wersji gry można było stworzyć 50 tysięcy kombinacji różnych cech. Dzięki temu dodatkowi możliwości jest aż 50 milionów! Sprawdźmy, który gatunek zwierząt najlepiej przystosuje się do życia na ziemi i... w powietrzu.**

Dodatek nie zmienia żadnych podstawowych zasad (np. grę rozpoczyna osoba, która wyrzuciła najwyższą liczbę oczek). Dzięki dodatkowym cechom zmienia się tylko przebieg gry. Poniżej opisane zostały wszystkie nowe cechy oraz sposób ich użycia. Zalecamy dokładne przeczytanie wyjaśnień. Do gry dodano również niektóre karty cech z podstawowej wersji (zagrywa się je tak samo).

Z dodatkiem *Przestworza* można grać w *Ewolucję* maksymalnie w 8 osób. Przed rozpoczęciem gry dla 2-6 osób należy połączyć talie z rozszerzenia (42 karty oznaczone symbolem 🪄) oraz podstawowej wersji gry i dokładnie potasować. Z kolei w grze dla 7-8 osób gramy z 2 podstawowymi wersjami *Ewolucji* i jednym rozszerzeniem *Przestworza*. Dla osób bardziej zaawansowanych istnieje wariant z 2 podstawowymi wersjami i 2 rozszerzeniami.

**Uwaga!** Zalecamy, by w grze dwuosobowej zredukować liczbę kart w talii. W tym celu należy wziąć połowę kart z podstawowej talii oraz połowę kart każdego rodzaju z dodatku (karty dzielimy według głównej cechy, nie zwracamy uwagi na cechę znajdującą się na brzegu karty).

Poniżej znajduje się tabela określająca ilość znaczników żywności w zależności od liczby graczy:

Liczba graczy	Ilość znaczników
2 🦁	🍪 + ●●
3 🦁	🍪🍪
4 🦁	🍪🍪 + ●●
5 🦁	🍪🍪🍪 + ●●
6 🦁	🍪🍪🍪 + ●●●●
7 🦁	🍪🍪🍪🍪 + ●●
8 🦁	🍪🍪🍪🍪 + ●●●●

### OPIS WSZYSTKICH CECH:



#### MUSZLA

Zdanie umieszczone na karcie: *Wyjątkiem jest zamiana żółtego znacznika tkanki tłuszczowej na niebieski znacznik żywności* oznacza, że można wziąć dowolną ilość żółtych znaczników tkanki tłuszczowej i zamienić je na niebieski znacznik żywności (opis tego przypadku znajduje się w instrukcji do podstawowej wersji *Ewolucji*, w akapicie poświęconym tkance tłuszczowej). Można tak zrobić tylko wtedy, gdy zwierzę, które ukryło się w muszli, ma zasoby tkanki tłuszczowej.

**Ważne!** Po śmierci zwierzęcia (nie ma znaczenia, czy zostało zjedzone przez drapieżnika, czy umarło z głodu) karta z cechą muszla pozostaje w grze – odkłada się ją na środek stołu. Każdy gracz może umieścić jedno ze swoich zwierząt w muszli zamiast brać znacznik z banku żywności. Gdy gracze chcą zabrać kartę z cechą muszla znajdującą się na środku stołu, jako pierwszy może skorzystać z tej akcji gracz, na którego akurat przypada kolej; jeśli nie chce lub nie może, akcja przechodzi na następną osobę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aby wykonać taką akcję, gracz bierze kartę z cechą muszla i kładzie ją pod jednym ze swoich zwierząt, tak jakby zagrywał kartę z ręki – ta karta jest kolejną cechą tego zwierzęcia.

**Uwaga!** Drapieżnik, który zaatakował zwierzę z cechą muszla (nie ma znaczenia, czy zjadł to zwierzę, czy nie), nie może ponownie atakować w aktualnej rundzie.



#### INTELIGENCJA

Dzięki inteligencji drapieżnik może zjeść zwierzę, które posiada tylko jedną cechę. W sytuacji, gdy zwierzę będące celem ataku ma więcej niż jedną cechę, gracz posiadający drapieżnika z cechą inteligencja decyduje, którą z cech zaatakowanego zwierzęcia zignoruje. Drapieżnik do końca trwającej rundy nie poniesie konsekwencji zignorowanej cechy. Drapieżnik z cechą inteligencja nie może obronić się przed działaniem diabła morskiego. Cechy tej można użyć raz na rundę; w momencie podjęcia decyzji o ataku trzeba ogłosić, jaką cechę zaatakowanego zwierzęcia się ignoruje.



#### DIABEŁ MORSKI

To karta specjalna: **nie może być cechą**, może być zagrana tylko jako zwierzę. W momencie, gdy jedno ze zwierząt danego gracza zostanie zaatakowane przez drapieżnika, **może on odkryć** (jest to wybór gracza) kartę diabła morskiego, o ile posiada go wśród swoich zwierząt na stole. Diabeł morski zaatakuje i zignoruje jedną z cech drapieżnika (tak jakby diabeł morski miał również cechę inteligencja). Osoba posiadająca diabła morskiego decyduje, którą cechę drapieżnika chce zignorować. Jeśli diablowski morskiemu uda się zjeść drapieżnika, otrzymuje on dwa niebieskie znaczniki żywności; jeśli nie, musi zostać nakarmiony pożywieniem z banku żywności (jednak w aktualnej kolejce nie może wziąć czerwonego znacznika – wykorzystał cechę drapieżnika; może to zrobić dopiero w następnej). Jeśli diabeł morski został już nakarmiony jedzeniem z banku żywności, zatrzymuje on ten jeden czerwony znacznik. Atakujący drapieżnik, jeśli nie został zjedzony przez diabła morskiego, nie dostaje dwóch niebieskich znaczników i w tej rundzie **nie może** ponownie atakować. Może jednak w następnych kolejkach brać czerwone znaczniki z banku żywności. Jeśli drapieżnik zaatakował diabła morskiego, gracz który go posiada **musi go ujawnić i użyć tej karty**. Do końca gry oraz podczas liczenia punktów zwycięstwa diabła morskiego uważa się za oddzielne zwierzę z cechą drapieżnika. Należy pamiętać, że diabła morskiego można użyć tylko wtedy, gdy zarówno on, jak i zaatakowane zwierzę, nie mają żadnych dodatkowych cech. Oznacza to, że diabeł morski chroni tylko *zwykłe* zwierzęta (które nie mają żadnych cech) i tylko wtedy, gdy sam nie posiada żadnych cech. **Uwaga!** Gdy karta zostanie odkryta (a pozostaje odkryta do końca gry – wszyscy wiedzą, że to diabeł morski), staje się łatwym łupem dla drapieżników, jednak już w kolejnej fazie rozwoju można dokładać do niej cechy, tworząc nowe zwierzę – do końca gry (nie ma znaczenia, czy dołożono jakiegokolwiek cechy, czy też nie) nie będzie można już skorzystać z cechy diabła morski.

SPECJALIZACJA



#### SPECJALIZACJA

Gracz nie bierze czerwonego znacznika z banku żywności, lecz może położyć niebieski znacznik żywności na karcie zwierzęcia mającego cechę specjalizacja. **Nie wolno użyć tej cechy, jeśli na stole znajduje się już zwierzę, które ją posiada** (nie ważne u jakiego gracza znajduje się drugie zwierzę z cechą specjalizacja). Na przykład, jeśli na stole znajduje się dwoje zwierząt z cechą specjalizacja A, żadne z nich nie może jej wykorzystać.

**Wskazówka:** Najlepiej używać tej cechy, gdy w banku żywności nie ma żadnych znaczników. Zwierzę nie może posiadać dwóch różnych specjalizacji jednocześnie.

**Uwaga!** Specjalizację można wykorzystać tylko raz na rundę.

SPECJALIZACJA



#### PRZYWRA

Wszystkie zasady dotyczące pary zwierząt dotyczą również tej karty. Przywra zwiększa o 1 wymagania żywieniowe każdemu z połączonych zwierząt. Jeśli jedno ze zwierząt umrze, kartę z cechą przywra również się odrzuca. Na jednej karcie zwierzęcia może znajdować się więcej niż jedna karta przywry, ale każda z nich wymaga **oddzielnej** pary zwierząt. Zagrywając przywrę, gracz łączy ze sobą dwoje zwierząt przeciwnika. Nie muszą być one wcześniej połączone, np. cechą kooperacji.

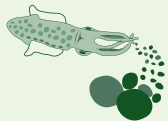
**Uwaga!** Karty przywra nie można się pozbyć za pomocą innych kart, np. odrzucenie ogona; wyjątek stanowią cechy migracja i forezja z dodatku *Kontynenty* (jednak tylko wtedy, gdy dwoje zwierząt znajdzie się w dwóch różnych lokacjach).





### METAMORFOZA

Za pomocą tej karty gracz może pozbyć się jednej cechy, również cechy zagrywanej na pary zwierząt i w zamian uzyskać pożywienie w postaci niebieskiego znacznika. Nie można pozbyć się jedynie cech zwiększających wymagania żywieniowe (np. cechy drapieżnika i pasożyta). Cechy można użyć raz na rundę.



### SEPIA

Dzięki tej karcie gracz może ochronić swoje zwierzę przed pożarciem. Czasami (np. gdy zwierzę posiada cechę rycie) karta ta może być bardzo przydatna. Karty można użyć raz na rundę.



### ŻYWORODNOŚĆ

Aby zaznaczyć, że młode jest nakarmione, umieszcza się na nim niebieski znacznik żywności. Należy pamiętać, że cecha żyworodność może spowodować wcześniejsze zakończenie gry. Na przykład, jeśli w talii została tylko jedna karta i wykorzysta się ją do stworzenia noworodka, aktualna runda będzie ostatnią w grze. W takim przypadku zwierzęta, które są w stanie hibernacji, uznaje się za nienakarmione.

**Uwaga!** Gdy w talii nie ma karty potrzebnej do stworzenia nowego zwierzęcia, nie można skorzystać z tej cechy.

**Wskazówka:** Należy podejrzewać kartę, która staje się nowym zwierzęciem, ponieważ może mieć to istotne znaczenie, gdy karta ta będzie diabłem morskim.



### ZASADZKA

Ta umiejętność pozwala zaatakować zwierzę w czasie wykonywania akcji przez innego gracza. Można w ten sposób zaoszczędzić czas potrzebny na wzięcie pożywienia z banku żywności. Jest to przydatne zwłaszcza wtedy, gdy zasoby pożywienia są niewielkie i na stole znajdują się zwierzęta, które nie są chronione. Na przykład jeśli zwierzę z cechą rycie nie jest jeszcze najedzone, drapieżnik atakuje je jako pierwszy – używając cechy zasadzka – i może je zjeść. Zwierzę z cechą rycie nie zdąży się najieść. Jeśli zaatakowane zwierzę zostanie zjedzone, czerwony znacznik żywności pozostaje w banku żywności.

**Uwaga!** Zaatakowane zwierzę nie może użyć również cechy muszla. Z cechy zasadzka można skorzystać raz na rundę.



### LATANIE

Wszystkie cechy, w tym także pasożyty i cechy zagrywane na pary zwierząt, zwiększają wagę zwierzęcia, które posiada cechę latanie. Na przykład zwierzę mające tylko cechę drapieżnika może pożreć zwierzę, które ma cechy latanie i pasożyt lub umiejętność latania i którąś z cech zagrywanych na pary zwierząt.

**Uwaga!** Kartę można zagrać również na pływające zwierzę.

## ROZGRYWKA Z ROZSZERZENIEM KONTYNETY:

W *Ewolucję* można grać z dwoma rozszerzeniami jednocześnie. Należy potasować wszystkie trzy talie razem.

Grając z dwoma rozszerzeniami, trzeba przestrzegać następujących zasad:

1) Zwierzę posiadające cechę **latanie**, które ma 1 lub 2 cechy (łącznie z tą), może migrować z jednego kontynentu na drugi, tak jakby miało cechę migracji. Gracz musi ogłosić migrację tak jak przy zwykłej migracji. Nie może użyć w aktualnej rundzie innych cech tego zwierzęcia (z wyjątkiem latania, migracji i forezji) ani otrzymywać znaczników pożywienia. W momencie, gdy zwierzę posiadające cechę latanie otrzyma trzecią cechę (pasożyty i cechy podwójne również się liczą), traci jednocześnie umiejętność migracji.

2) Cecha **specjalizacja** nie jest już podzielona na rodzaje (A i B). Jeśli dwoje zwierząt z jakąkolwiek cechą specjalizacja znajduje się w jednej lokacji, żadne z nich nie może użyć tej cechy. Natomiast zwierzęta znajdujące się w dwóch różnych lokacjach mogą z niej korzystać bez jakichkolwiek zmian.

3) Ponieważ cecha **plywanie** zostaje odrzucona w momencie, gdy zwierzę przenosi się do Oceanu, zwierzę w Oceanie będzie mogło użyć diabła morskiego.


4) Używając cechy **żyworodność**, nowo powstałe zwierzę umieszcza się tam, gdzie znajduje się zwierzę, które wykorzystało tę cechę.

5) Podział jedzenia jest taki sam jak w dodatku *Kontynenty*.

6) Z dwoma dodatkami i jedną wersją podstawową *Ewolucji* może grać od 2 do 6 osób. W rozgrywce dwuosobowej również radzimy zredukować liczbę kart w talii. W tym celu należy rozdzielić karty według ich rodzaju i usunąć po połowie. Pozostałe karty trzeba dokładnie potasować.



## MINI DODATEK DZIEŃ DARWINA

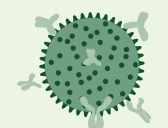
Dodatek *Dzień Darwina* to 16 kart (oznaczonych symbolem ) z trzema cechami, stworzonymi przez dr Jarosława Szczepanika z okazji obchodów Dnia Darwina na Wydziale Biologii Uniwersytetu Warszawskiego. W *Ewolucję* z tym dodatkiem może grać od 2 do 4 osób, a z 3 dodatkami jednocześnie maksymalnie 6. *Dzień Darwina* nie zmienia żadnych podstawowych zasad gry.

### OPIS WSZYSTKICH CECH:



#### KLEPTOPLASTIA

Jeśli zwierzę, które przetrwało do końca gry posiada tę cechę, przy podliczaniu punktów zwycięstwa należy **odjąć 2 punkty**. Cechy można użyć raz na rundę.



#### ODPORNOŚĆ

Na zwierzę z tą cechą nie można zagrać żadnego rodzaju pasożyta (przywry, nowotworu, pasożyta – fioletowej karty) i odwrotnie.



#### WATAHA

Z cechy tej można korzystać **wielokrotnie** w trakcie rundy, jednak przewodnikiem (zapraszającym) w polowaniu można być **tylko raz** (odwracamy wtedy kartę z cechą drapieżnik do pozycji poziomej, żeby zaznaczyć, że zwierzę było już przewodnikiem w trakcie tej rundy; pod koniec fazy żywienia karta wraca do pozycji pionowej). Pomocnikiem natomiast można być wiele razy (dzieje się tak w sytuacji, kiedy pomagamy innemu graczowi lub innemu należącemu do nas zwierzęciu). Jeśli chcemy polować ze zwierzęciem przeciwnika, musimy uzyskać jego zgodę. Ostateczna decyzja o tym, które zwierzę zaatakować, należy do przewodnika watahy.

**Uwaga!** Jeśli na przykład chcemy zaatakować pływające zwierzę, musimy mieć dwa pływające zwierzęta z cechą wataha. Cechę wataha można zagrać na każde zwierzę (nie tylko na drapieżnika), jednak skorzystać z tej cechy może tylko drapieżnik z cechą wataha.

**Wskazówka:** Jeśli nie mamy jeszcze drapieżnika ani karty z tą cechą na ręce, jednak na ręce mamy kartę z cechą wataha, możemy dołożyć ją jednemu z naszych zwierząt (może w następnej rundzie szczęśliwie dobierzemy kartę z cechą drapieżnik). Dwa drapieżniki z cechą wataha posiadające cechę inteligencja, mogą zignorować 2 różne cechy ofiary (nie wliczając w to jednej z dwóch cech – dużej masy ciała, albo stadności).

\* Konsultacja merytoryczna: dr Jarosław Szczepanik, Wydział Biologii Uniwersytetu Warszawskiego, koordynator Dnia Darwina na Wydziale Biologii i autor dodatku *Dzień Darwina*.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa

62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com



[www.facebook.com/G3Poland](http://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2014.

Wersja 1.0