

## ZASADY GRY

# ewolucja

*Na naszej planecie żyje wiele milionów różnych gatunków zwierząt. Według Darwina ta niesamowita bioróżnorodność ma wspólne pochodzenie. Karol Darwin stworzył swoją teorię w oparciu o zasadę selekcji naturalnej, która głosi, że zwierzęta lepiej przystosowane do przeżycia w danych warunkach mają większe szanse przekazać swoje cechy następnym pokoleniom. Przez tysiące generacji proces ten doprowadził do ogromnej różnorodności gatunków, którą mamy okazję obserwować w dzisiejszym świecie. To niesamowite biologiczne zróżnicowanie stara się wyjaśnić teoria ewolucji.*

### ELEMENTY GRY

1 instrukcja	20 plansz gatunków
1 plansza wodopoju	40 drewnianych znaczników
1 znacznik pierwszego gracza	132 żetony pożywienia
129 kart cech	12 żetonów pożywienia z wartością 10 (do wymiany, gdy zabraknie pojedynczych)
– 17 cech <b>mięsożerny</b>	6 zasłonek
– po 7 kart każdej z pozostałych cech	2 pomoce gracza

### CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa poprzez wyżywienie swoich gatunków zwierząt, zwiększenie ich populacji i dokonanie ewolucyjnych zmian zapewniających im jak najlepsze przystosowanie, a w konsekwencji przetrwanie.

Na końcu rozgrywki gracze otrzymują punkty za:

1. **Pożywienie**, które ich gatunki skonsumowały w trakcie rozgrywki.
2. **Populacje gatunków**, które przetrwały.
3. **Karty cech** gatunków, które przetrwały.

# PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóż planszę wodopaju pośrodku stołu.
2. Połóż żetony pożywienia obok planszy. Stanowią one bank żywności.
3. Każdy gracz otrzymuje 1 zasłonkę, za którą będzie przechowywał żetony pożywienia.
4. Potasuj wszystkie karty cech i połóż je w zakrytym stosie na stole.
5. W sposób losowy wybierz pierwszego gracza – otrzymuje on znacznik pierwszego gracza.

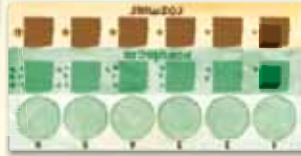


drewniane znaczniki



znacznik pierwszego gracza

gracz nr 1



plansza gatunku



zasłonka



stos kart cech



miejsce na odrzucone karty

plansza gatunku



gracz nr 4

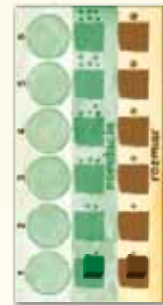


zasłonka



wodopój

plansza gatunku

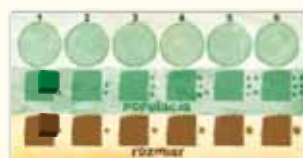


gracz nr 2



zasłonka

gracz nr 3



plansza gatunku



zasłonka



bank żywności  
(żetony są dwustronne – roślinne / mięsne).

## PRZEBIEG GRY

Poniżej opisane są zasady dla gry 3–5-osobowej. Różnice w rozgrywce 2- i 6-osobowej zostały opisane na końcu instrukcji.

Rozgrywka toczy się przez szereg rund. Każda runda podzielona jest na 5 faz:

Faza 1: rozdanie kart,

Faza 2: wybranie pożywienia,

Faza 3: zagrywanie kart,

Faza 4: dodanie pożywienia,

Faza 5: karmienie.

## FAZA 1: ROZDANIE KART

Każdy gracz, który nie posiada żadnego gatunku, umieszcza przed sobą nową planszę gatunku. Następnie umieszcza na niej 2 drewniane znaczniki: zielony na polu „1” toru populacji i brązowy na polu „1” toru rozmiaru. W pierwszej rundzie każdy gracz otrzymuje zatem 1 planszę gatunku.

Następnie każdy gracz otrzymuje **3 karty plus 1 kartę** za każdy posiadany gatunek którego planszę ma przed sobą (czyli na początku gry – 4 karty).

Jeśli w trakcie tej fazy wystąpi konieczność potasowania kart odrzuconych i uformowania nowego stosu, oznacza to, że rozpoczynająca się właśnie runda będzie **rundą ostatnią**.

## FAZA 2: WYBRANIE POŻYWIEŃ

Liczba widniejąca w prawym dolnym rogu każdej karty cechy oznacza liczbę żetonów roślinnego pożywienia, jaka zostanie dodana do wodopoju w fazie 4 (dodanie pożywienia).

Każdy gracz w tajemnicy przed innymi wybiera 1 ze swoich kart cech trzymany w ręku i kładzie ją **zakrytą** na planszy wodopoju.



## FAZA 3: ZAGRYWANIE KART

Każdy z graczy będzie mieć 1 kolejkę zagrywania kart. Rozpoczyna gracz ze znacznikiem pierwszego gracza. Następnie gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej kolejce gracz może zagrać dowolną liczbę kart cech trzymanyh w ręku. Można także zachować dowolną liczbę kart na przyszłą rundę. Nie ma limitu kart na ręce.

Każda karta cechy może być zagrana na jeden z 3 sposobów:

### 1) Wyposażenie gatunku w nową cechę

Gracz może położyć kartę cechy obrazkiem do dołu obok wybranej planszy gatunku. Gatunek nie może posiadać więcej niż 1 kopii danej karty ani nie może posiadać więcej niż 3 kart cech.



### 2) Stworzenie nowego gatunku

Gracz może odrzucić 1 kartę cechy na stos kart odrzuconych i otrzymać nową planszę gatunku. Następnie umieszcza na niej 2 drewniane znaczniki: zielony na polu „1” toru populacji oraz brązowy na polu „1” toru rozmiaru. Gracz kładzie nową planszę po prawej albo po lewej stronie już posiadanych gatunków. Nie może umieścić planszy między nimi.

### 3) Zwiększenie populacji albo rozmiaru gatunku

Gracz może odrzucić 1 kartę cechy na stos kart odrzuconych i zwiększyć o 1 populację albo rozmiar wybranego ze swoich gatunków (przesuwa właściwy znacznik na planszy gatunku). Jednak ani populacja, ani rozmiar danego gatunku nigdy nie mogą przekroczyć wartości 6.

W dowolnym momencie swojej kolejki zagrywania kart gracz może odrzucić cechy wcześniej przydzielone swoim gatunkom. W ten sposób może zrobić miejsce na nowe karty albo pozbyć się niechcianej cechy.

Karty należy odrzucać obrazkami do góry.

**Po tym, jak wszyscy gracze wykonają już swoją kolejkę zagrywania kart, należy odkryć wszystkie zagrane cechy.**

## FAZA 4: ŁOŻANIE POŻYWIEŃ

Odkryj wszystkie karty znajdujące się na planszy wodopoju. Zsumuj wartości widniejące w prawych dolnych rogach kart i dodaj na planszę wodopoju tyle żetonów pożywienia. Jeśli suma jest ujemna, to usuń z wodopoju tyle żetonów (o ile to możliwe). Odkryte karty z wodopoju odłóż na stos kart odrzuconych.

Niektóre karty cech pozwalają na wykonanie działania przed odkryciem kart na planszy wodopoju. Karty te są oznaczone ikoną w lewym górnym rogu. Gracze mogą wykonywać działania z tych kart jednocześnie (albo w kolejności gry – według uznania). Gdy gracz posiada kilka takich kart, sam wybiera, w jakiej kolejności ich użyje.



## FAZA 5: KARMIEŃIE

Karmienie przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz ze znacznikiem pierwszego gracza. W swojej kolejce gracz karmi swój 1 *głodny* gatunek. Gdy gracz karmi gatunek **roślinożerny**, to *bierze* 1 żeton pożywienia roślinnego z **wodopoju**. Gdy gracz karmi gatunek **mięsożerny**, to *atakuje* inny gatunek i bierze pożywienie mięsne z **banku żywności** (patrz: karmienie mięsożernych).

Gatunek jest *głodny*, jeśli ma na swojej planszy **mniej** żetonów pożywienia, niż wynosi jego populacja.

Gatunek roślinożerny to gatunek bez cechy (karty) **mięsożerny**.

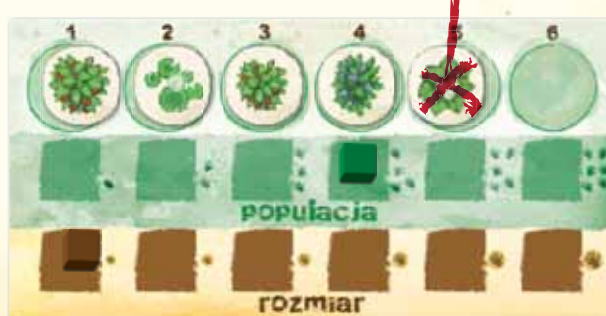
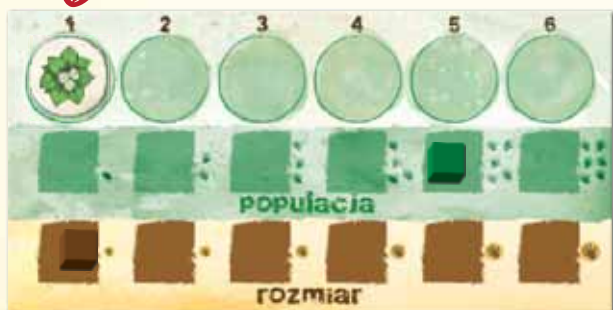
Gatunek mięsożerny to gatunek z cechą (kartą) **mięsożerny**.

Każdy gracz może mieć wiele kolejek karmienia albo nawet żadnej – w zależności od liczby dostępnego pożywienia.



Niektóre pojęcia, takie jak *głodny*, *atak*, *branie* pożywienia, są w tej grze zdefiniowane. Patrz słowniczek na stronie 8.

Gdy gatunek *bierze* pożywienie, gracz układa je na okrągłych polach ponad torem populacji, zaczynając od „1”. Gatunek nie może mieć więcej żetonów, niż wynosi jego populacja (gracz nie bierze ewentualnych nadmiarowych żetonów).



## Karmienie mięsożernych

Jeżeli dany gatunek ma cechę **mięsożerny**, to nigdy nie może *brać* pożywienia roślinnego, nawet jeśli wyposażony jest w takie cechy jak **długa szyja** czy **współpraca**. **Mięsożerne** zdobywają pożywienie, *atakując* inne gatunki. Gracz może *zaatakować* **mięsożernym** dowolny gatunek, nawet swój. **Mięsożerne** mogą *atakować* nawet wtedy, gdy na planszy wodopoju nie ma już żetonów roślinnego pożywienia.

**Mięsożerny** może *zaatakować* inny gatunek, jeżeli spełnia poniższe warunki:

- Jest *głodny* (albo może jeść ponad swoją populację dzięki cesze **tkanka tłuszczowa**).
- Jego rozmiar jest większy od rozmiaru *atakowanego* gatunku.
- Posiada cechy, które neutralizują cechy obronne *atakowanego* gatunku.

Za każdym razem, gdy **mięsożerny** przeprowadza *atak*:

- Obniża populację *atakowanego* gatunku o 1. Jeśli wielkość populacji spadnie poniżej liczby żetonów pożywienia, to *atakowany* gracz umieszcza nadmiarowe żetony pożywienia za swoją zasłonką. Jeśli w wyniku *ataku* populacja gatunku spadnie do 0, gatunek ten wymiera (patrz wymieranie na str. 7).
- *Bierze* żetony mięsnego pożywienia z banku żywności (nie z wodopoju!) w liczbie równej rozmiarowi *atakowanego* gatunku i umieszcza je na planszy swojego gatunku.

## POZOSTAŁE ZASADY DOTYCZĄCE KARMIENIA

- Gracz może karmić swoje gatunki w dowolnej kolejności.
- Gracz musi nakarmić swój *głodny* gatunek, jeśli istnieje dostępne pożywienie. Oznacza to na przykład, że **mięsożerca** musi zjeść gatunek z cechą **rogi**, jeśli jest to jedyna dostępna ofiara, a także że musi zjeść gatunek należący do niego samego!
- **Roślinożercy** żywią się zazwyczaj pożywieniem roślinnym, ale mogą także jeść mięsne pożywienie, jeśli posiadają takie cechy jak **padlinożerca** lub **współpraca**.

## Koniec karmienia

Gracze kontynuują karmienie aż do momentu, gdy wszystkie gatunki nie będą już mogły więcej zjeść (ich żywność równa się z populacją) albo zabraknie pożywienia. Następnie:

1. Jeśli gatunek *nie wziął* żetonów pożywienia w liczbie równej wielkości swojej populacji, gracz redukuje wielkość populacji do liczby żetonów *wziętego* pożywienia. Jeśli gatunek nie ma żadnego pożywienia, wymiera (patrz *wymieranie*).
2. Każdy gracz umieszcza pożywienie ze swoich plansz gatunków za swoją zasłonką.
3. Pożywienie pozostałe na wodopoju zostaje tam na kolejną rundę.
4. Pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza sąsiadowi po swojej lewej stronie.

## WYMIERANIE

Jeśli populacja gatunku spadnie do 0, gatunek wymiera. Posiadacz tego gatunku wykonuje poniższe działania:

1. Odrzuca wszystkie karty cech, w które wymarły gatunek był wyposażony. Następnie dobiera taką samą liczbę nowych kart ze stosu i dokłada je do swojej ręki.
2. Przenosi ewentualne pożywienie znajdujące się na planszy wymarłego gatunku za swoją zasłonkę.
3. Odrzuca planszę gatunku. Jeśli wymarły gatunek znajdował się pomiędzy dwoma innymi, to zsuwa ich plansze tak, aby zniwelować wolne miejsce.

## KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Jeśli karty odrzucone zostają przetasowane w fazie 1 (rozdzanie kart), to rozpoczynająca się właśnie runda jest rundą ostatnią.

Jeśli karty odrzucone zostają przetasowane w jakimkolwiek innym momencie gry, to przyszła runda jest rundą ostatnią.

Po zakończeniu ostatniej rundy następuje końcowe punktowanie.

### Punktacja

- Każdy żeton pożywienia za zasłonką gracza jest wart 1 punkt.
- Każdy gatunek jest wart tyle punktów, ile wynosi wielkość jego populacji.
- Każda karta cechy położona przy gatunku jest warta 1 punkt (karty na ręce się nie liczą!).

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zdobył więcej punktów za karty cech. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz o większej liczbie punktów za wielkość populacji. Jeśli remis trwa, to zamówcie pizzę i rozegrajcie kolejną partię!

### Przykład punktacji

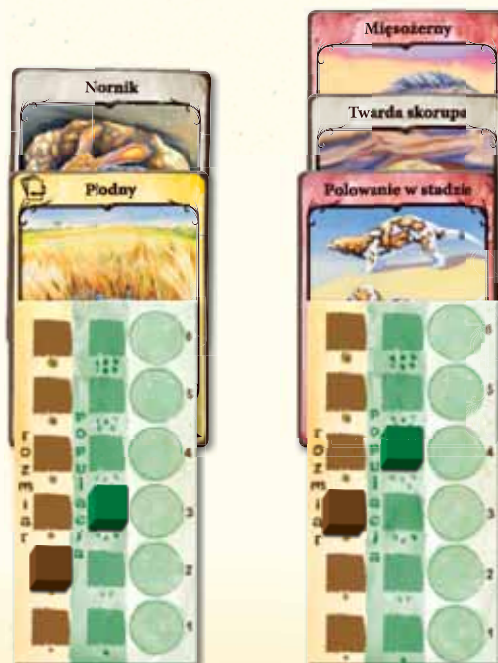
Gracz na koniec gry ma:

**20** żetonów pożywienia za zasłonką,

**2** gatunki o populacjach 3 i 4 (razem 7),

**5** kart cech przy swoich gatunkach.

W sumie gracz zdobywa **32** punkty.



# WARIANTY GRY

## Rozgrywka 2-osobowa

Rozgrywka 2-osobowa toczy się według zasad standardowych z następującymi zmianami:

- Przed rozpoczęciem gry usuńcie z talii 40 losowych kart cech.
- Gatunek może posiadać 2 karty cech zamiast 3.

## Rozgrywka 6-osobowa

Rozgrywka 6-osobowa toczy się według zasad wariantu Szybka rozgrywka.

## Szybka rozgrywka

Podczas fazy 3 (zagrywanie kart) wszyscy gracze zagrywają swoje karty równocześnie, nie patrząc na poczynania przeciwników.

## Brak miejsca

W zależności od warunków przestrzennych gracze mogą obrócić plansze gatunków na drugą stronę, gdzie układ torów jest pionowy.

# SŁOWNICZEK

## Atak

**Mięsożerny** podczas fazy karmienia *atakuję* inne gatunki, zamiast *brać* roślinne pożywienie z wodopoju (patrz karmienie **mięsożercy** na str. 6).

## Cechy obronne

Karty cech, które chronią przed *atakami* **mięsożernych**. Mają białe tło.

## Bank żywności

To nieograniczone źródło pożywienia, które zasila wodopój. Niektóre cechy pozwalają gatunkom *brać* pożywienie z banku żywności, na przykład **długa szyja**, **inteligencja**, **padlinożerca**, **mięsożerny**.

## Głodny

Gatunek jest *głodny*, jeżeli posiada mniej żetonów pożywienia niż populacji.

## Branie pożywienia

Kiedy gatunek *bierze* pożywienie, umieszcza je na planszy gatunku na okrągłych polach nad torem populacji. Gatunek nie może mieć więcej żetonów, niż wynosi jego populacja (chyba że ma kartę cechy **tkanka tłuszczowa**).

## Pożywienie roślinne

Pokarm **roślinożernych** *brany* zazwyczaj z wodopoju. Karty takie jak **długa szyja** i **inteligencja** pozwalają na *branie* pożywienia roślinnego z banku żywności. **Mięsożerne** nigdy nie mogą *brać* pożywienia roślinnego.

## Pożywienie mięsne

Pokarm **mięsożernych** *brany* z banku żywności w wyniku *ataku*. Gatunki **roślinożerne** mogą *brać* pożywienie mięsne tylko za pomocą takich kart jak **padlinożerca** i **współpraca**.



## Cechy obronne

## Cechy mięsożernego

## Cechy pokarmowe

## Inne cechy



### Zasadzka

Umożliwia **mięsożernemu** *atak* na gatunek chroniony przez **krzyk ostrzegawczy**.



### Nornik

Ten gatunek nie może być *atakowany* przez **mięsożernego**, jeśli posiada żetony pożywienia w liczbie równej wielkości swojej populacji.



### Mięsożerny

Ten gatunek może *zaatakować* inny gatunek, jeśli jego rozmiar jest większy od rozmiaru *atakowanego* gatunku i jeśli posiada cechy, które neutralizują cechy obronne ofiary. **Mięsożerny** nigdy nie może jeść roślinnego pożywienia nawet z takimi cechami jak **długa szyja**, **współpraca** czy **zbieracz**.



### Wspinanie

Gatunek posiadający tę cechę nie może być *zaatakowany*, o ile *atakujący* **mięsożerny** także nie posiada cechy **wspinanie**.





## Współpraca

Za każdym razem, gdy ten gatunek *bierze* pożywienie, gatunek usytuowany po jego prawej stronie (jeśli taki istnieje) *bierze* 1 żeton tego samego pożywienia (roślinnego lub mięsnego) z tego samego źródła (wodopoju lub banku żywności). To oznacza, że **współpraca** aktywuje się podczas działania takich cech jak **długa szyja**, **padlinożerca**, **inteligencja**, a nawet inna **współpraca** (ale nie **tkanka tłuszczowa**). **Mięsożerny** nie może jeść roślinnego pożywienia nawet przy pomocy cechy **współpraca**.



## Instynkt stadny

**Mięsożerny** może *zaatakować* gatunek obdarzony cechą **instynkt stadny** tylko wtedy, jeśli posiada większą populację od niego.



## Tkanka tłuszczowa

Ten gatunek może (ale nie musi) umieszczać żetony pożywienia na karcie **tkanka tłuszczowa** po tym, jak liczba żetonów pożywienia zrówna się z wielkością jego populacji. **Tkanka tłuszczowa** może maksymalnie pomieścić tyle pożywienia, ile wynosi rozmiar tego gatunku.

Zanim karty na planszy wodopoju zostaną odkryte w fazie 4, gracz przenosi żetony z **tkanki tłuszczowej** na planszę gatunku, pilnując, aby nie przekroczyć wielkości jego populacji. Gdy gatunek wymiera lub ta karta jest odrzucana, lub kiedy kończy się gra – pożywienie, jakie pozostało na tej karcie, przenoszone jest za zasłonkę gracza.



## Płodny

Jeśli na planszy wodopoju znajdują się żetony pożywienia, to zanim karty na planszy wodopoju zostaną odkryte w fazie 4, ten gatunek powiększa swoją populację o 1.



## Zbieracz

Ten gatunek *bierze* dodatkowo 1 żeton roślinnego pożywienia z tego samego źródła (banku żywności albo wodopoju) za każdym razem, gdy *bierze* roślinne pożywienie (chyba że wielkość populacji nie pozwala mu na *wzięcie* dodatkowego pożywienia). Cechy takie jak **współpraca**, **długa szyja** czy **inteligencja** mogą aktywować tę kartę.



## Twarda skorupa

Podczas rozpatrywania *ataku* **mięsożernego twardego skorupa** dodaje 4 do rozmiaru obrońcy. Na przykład gatunek o rozmiarze 6 z **twardą skorupą** na czas *ataku* ma rozmiar 10. **Twarda skorupa** nie zwiększa jednak liczby żetonów mięsnego pożywienia, jakie **mięsożerny bierze** po *ataku*.



## Rogi

Podczas *ataku* na ten gatunek **mięsożerny** obniża swoją populację o 1. Redukcja populacji odbywa się, zanim **mięsożerny weźmie** mięsne pożywienie. Oznacza to, że gdyby **mięsożerny** miał populację 1, wymarłby, zanim zdążyłby *wziąć* pożywienie.



## Inteligencja

Gracz posiadający gatunek z **inteligencją** może (ale nie musi) odrzucić dowolną liczbę kart z ręki podczas swoich kolejek w fazie 5 (karmienie):

Jeśli gatunek jest **roślinożerny**, za każdą odrzuconą kartę *bierze* 2 żetony roślinnego pożywienia z banku żywności. Gracz może skorzystać z działania **inteligencji** dodatkowo do normalnego karmienia.

Jeśli gatunek jest **mięsożerny**, każda odrzucona karta niweluje 1 wybraną cechę obronną na czas *ataku* tego gatunku (np. **twardą skorupę**, **instynkt stadny** czy nawet **krzyk ostrzegawczy** znajdujący się po obu stronach ofiary). Dzięki temu **inteligentny mięsożerny** może *zaatakować* gatunek **wspinający się**, mimo że sam nie posiada tej cechy, a także nie tracić populacji przy *ataku* gatunku z **rogami** itd.

Gracz nie musi używać cechy **inteligencja**, nawet jeśli obdarzony nią gatunek jest wciąż *głodny*.



## Długa szyja

Zanim zostaną odkryte karty na planszy wodopoju w fazie 4, gatunek *bierze* 1 żeton roślinnego pożywienia z banku żywności (a nie z wodopoju).



## Polowanie w stadzie

Podczas rozpatrywania *ataku* rozmiar tego gatunku jest powiększony o wielkość jego populacji. Na przykład gatunek o rozmiarze 5 i populacji 3 posiada na czas swojego *ataku* rozmiar 8 (5 +3).



## Padlinożerca

Gatunek *bierze* 1 żeton pożywienia z banku za każdym razem, gdy jakiś gatunek traci 1 lub więcej populacji wskutek *ataku mięsożernego*. Cecha **padlinożerca** działa nawet wtedy, gdy posiada ją sam *atakujący* (*bierze* on wtedy dodatkowy żeton pożywienia) lub *atakowany* gatunek (*bierze* on wtedy 1 żeton pożywienia, ale dopiero po zmniejszeniu populacji o 1).



## Symbioza

Gatunek nie może być *zaatakowany*, jeżeli po jego prawej stronie znajduje się gatunek o większym rozmiarze.



## Krzyk ostrzegawczy

Gatunek wyposażony w **krzyk ostrzegawczy** chroni przed *atakami* gatunki sąsiadujące z jego prawej i lewej strony. Sam jednak nie jest chroniony przed *atakami*. Cecha **zasadzka** neguje **krzyk ostrzegawczy**.

**EGMONT**  
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60  
01-029 Warszawa  
www.egmont.pl  
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.  
© 2017 North Star Games



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autorzy gry:  
Dominic Crapuchettes  
Dmitry Knorre  
Sergey Machin  
Ilustracje: Catherine Hamilton  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
DTP: Cezary Szulc

**NorthStarGames**

Grę polecają:

