

## EVO - Kurzspielregel

### Ablauf-Phasen:

#### 1. Spieler-Reihenfolge festlegen

meiste Schwänze = 1. usw./sonst Dinos auf Plan/sonst würfeln

#### 2. Klima ermitteln = würfeln und Klimastein versetzen

mildes Klima: Feldfarbe, auf der Klimastein steht

warmes Klima: Feldfarbe direkt links neben Klimastein

heißes Klima: Feldfarbe 2. Feld links neben Klimastein

kühles Klima: Feldfarbe direkt rechts neben Klimastein

eisiges Klima: Feldfarbe 2. Feld rechts neben Klimastein

#### 3. Bewegung (freiwillige Aktion) und Kämpfe

Anzahl Pfoten = Anzahl Bewegungen in Regionen für alle eigenen

Dinos gesamt (Bewegung in angrenzende Region = 1 Pfote)

Nur 1 Dino darf je Region stehen.

#### **Kämpfe:**

Der Angreifer würfelt einmal. Hörner unterstützen Angriff.

Anzahl Hörner mehr als Verteid.	Angreifer siegt bei Wurf	Angreifer verliert bei Wurf
2 u. mehr	1,2,3,4,5	6
1	1,2,3,4	5,6
0	1, 2	3,4,5,6
-1	1	2,3,4,5,6
-2 u. weniger	kein Angriff	kein Angriff

Verlorener Angriff kostet den angreifenden Dino

Verlierer-Dino wird entfernt = in Vorrat des Besitzers

Weitere Bewegungen sind möglich.

#### 4. Nachwuchs (Pflicht-Aktion)

In Spielerreihenfolge so viele Dinos angrenzend an eigene Region einsetzen, wie Dino-Eier vorhanden.

Einsatz nur neben Dinos, die schon vor Phase 4 dort standen.

#### 5. Überleben und Entwicklungspunkte

Dinos in milden Regionen überleben.

Dinos in kühlen Regionen überleben, soweit Felle vorhanden.

Dinos in warmen Regionen überleben, soweit Sonnenschutz da.

Je Dino muß 1 Schutz vorhanden sein, sonst Verlust von Dino/s.

**Punkte:** Jeder verbliebene Dino auf dem Brett = 1 Punkt

Einsatz Punkte für zusätzliche Gene ist möglich.

#### 6. Meteorit und Gebote

Meteorit um 1 Feld vorrücken. Falls Würfelfeld: würfeln: ggf. Spielende

#### **Gene erwerben: (Gebot=Pflicht)**

Bieten für 1 Gen bis alle Spieler für verschiedene Gene bieten.

Wird Spieler überboten: muß sofort erhöhen oder auf and. Gen bieten.

**Ereigniskarten:** In den ersten 2 Runden nicht erlaubt

Es können in einer Runde mehrere Karten/Spieler gespielt werden.

Ausspielung in Spielerreihenfolge und in jeweils angegebener Phase.

#### **Spielende:**

Letztes Feld auf Spielrundenleiste oder Würfelwurf beendet Spiel sofort.

#### **Gewinner:**

Anzahl Entwicklungspunkte - bei Gleichstand: mehr Dinos auf Brett

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*