

Gioco da tavolo

EVOLUZIONE

Regolamento

II edizione


La varietà degli organismi viventi presenti sul nostro pianeta è davvero sorprendente. La teoria dell'evoluzione dipinge queste differenze come sforzi per la sopravvivenza. Diverse specie utilizzavano diversi stratagemmi: alcune erano in grado di procurarsi risorse alimentari inaccessibili, altre approfittavano della propria protezione dai predatori, mentre altre ancora si sono spostate in luoghi dove nessuno, tranne loro, sarebbe potuto sopravvivere. Diversi adattamenti sono entrati in gioco diversamente nei vari gruppi animali: ad esempio, il volo si è sviluppato indipendentemente nei dinosauri, negli uccelli e nei mammiferi. Tutte le "invenzioni" dell'evoluzione sono state combinate e sottoposte alla selezione naturale. Il risultato finale è stato che alcune specie sono state sconfitte, mentre altre hanno occupato la posizione dominante sul pianeta.

Nel gioco Evoluzione i giocatori devono combinare le diverse caratteristiche (adattamenti) degli animali e sviluppare una propria popolazione nelle sempre diverse condizioni di approvvigionamento della risorsa principale: il cibo. Regolando la quantità di animali, ricevendo nuove utili caratteristiche e ostacolando gli avversari, la popolazione di ogni giocatore deve sopravvivere fino alla fine della partita per occupare la posizione dominante nell'ecosistema.

Condizioni di vittoria

Sarà proclamato vincitore il giocatore che alla fine della partita avrà raccolto la maggior quantità di punti. I giocatori riceveranno punti per tutti i propri animali sopravvissuti e le loro caratteristiche.

Preparazione del gioco

Mischiare accuratamente il mazzo e distribuire sei carte ad ogni giocatore, questa sarà la mano iniziale. Posizionare il mazzo di carte al centro del tavolo con la figura  rivolta all'insù. A fianco del mazzo posizionare i segnalini cibo: rossi – "base dell'alimentazione", blu – "cibo supplementare" e gialli – "riserva di grasso". A questo punto scegliere il giocatore iniziale (da qui in poi, primo giocatore).



Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in turni. Ogni turno è diviso in fasi:

- fase di sviluppo;
- fase di determinazione della base dell'alimentazione;
- fase di alimentazione;
- fase di estinzione e ricezione delle nuove carte.

In ogni fase i giocatori giocano in ordine, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. La fase di sviluppo e la fase dell'alimentazione possono avere più turni: dopo la conclusione del primo turno, il primo giocatore ricomincia e così via. Un giocatore che, per qualsiasi motivo, non può o non vuole svolgere una certa fase, salta il proprio turno.

Fase dello sviluppo

In questa fase si possono giocare le carte dalla mano sul tavolo. Le carte hanno su un lato l'immagine di un animale: , sull'altro la descrizione di una certa caratteristica. Ogni carta può essere giocata come animale, e in questo caso la carta avrà l'immagine  rivolta all'insù, oppure come caratteristica. In questo caso la carta viene posizionata al di sotto della carta animale per la quale viene giocata.

Alcune carte hanno due caratteristiche (la seconda è indicata nella parte inferiore della carta, ad esempio "Carnivoro"). Giocando questa carta, il

giocatore deve decidere quale caratteristica utilizzare e posizionare la carta in modo che sia visibile la caratteristica scelta. Questa decisione è definitiva e il giocatore non potrà ruotare la carta e utilizzare la seconda caratteristica.

Le carte giocate su due animali, ad esempio "COMUNICAZIONE", vengono posizionate tra le carte degli animali sulle quali sono giocate.

La fase sviluppo può includere diversi turni. I giocatori giocano le carte una alla volta, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Dopo la conclusione del primo turno, il primo giocatore ricomincia e così via. In questo modo ogni giocatore può giocare dalla propria mano un qualsiasi numero di carte. Se il giocatore non vuole far entrare in gioco un nuovo animale o una nuova caratteristica dovrà passare. Quel giocatore non potrà più giocare nuove carte in questa fase. Se un giocatore finisce le carte in mano deve passare. Questa fase continua finché tutti i giocatori non avranno passato.

Fase di determinazione dell'alimentazione di base

In questa fase si determina quanto cibo sarà disponibile nel turno. Questo dipende dal numero di giocatori e dal risultato del tiro di uno o più dadi a sei facce:

- 2 giocatori – risultato del tiro di **un dado** +2
- 3 giocatori – risultato del tiro di **due dadi**
- 4 giocatori – risultato del tiro di **due dadi** +2

I dadi sono tirati dal primo giocatore. Una volta determinata la quantità di cibo, vengono posizionati in una pila al centro del tavolo tanti segnalini rossi quanto il risultato del tiro dei dadi. Questa sarà la **base dell'alimentazione** di questo turno.

Fase di alimentazione

In questa fase i giocatori prenderanno a turno un segnalino rosso dalla base dell'alimentazione e lo posizioneranno su uno dei propri animali. Questa fase può avere più turni. Il primo segnalino è preso dal primo giocatore e si proseguirà in senso orario. Dopo la conclusione del primo turno, il primo giocatore ricomincia e così via.

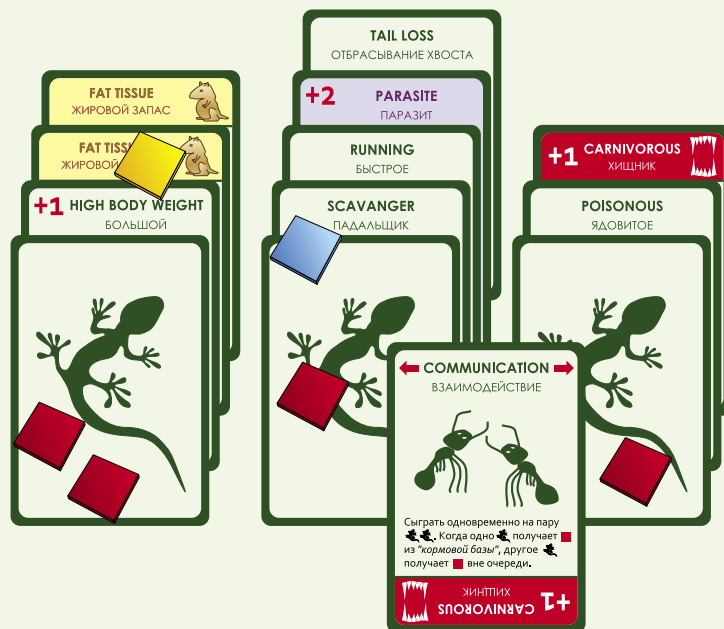
Normalmente in un turno un giocatore può prendere solo un segnalino dalla base dell'alimentazione, ma alcune caratteristiche, come ad esempio COMUNICAZIONE, permettono di prendere più segnalini. Alcune caratteristiche permettono ai giocatori di ricevere in questa fase i segnalini blu di cibo supplementare.

Un animale sul quale è posizionato un **segnalino cibo** è considerato **NUTRITO**, se non ha caratteristiche che aumentano il fabbisogno di cibo. La cifra in alto a sinistra sulle carte di queste caratteristiche indica quanti ulteriori segnalini cibo utilizzare perché l'animale venga considerato nutrito. Ad esempio, un animale con le caratteristiche GRANDI DIMENSIONI (+1) e PARASSITA (+2) sarà considerato nutrito solo se sulla sua carta saranno presenti 4 segnalini cibo.

Un animale può essere nutrito con segnalini rossi e/o blu, il colore in questo caso non ha alcun significato.


Un animale può essere nutrito con segnalini rossi e/o blu, il colore in questo caso non ha alcun significato.

Importante! Un animale nutrito non può ricevere nuovi segnalini cibo, ad eccezione di quanto richiesto per l'espansione dello Strato di grasso (vedere "Strato di grasso"). Se tutti gli animali di un giocatore sono nutriti e i loro Strati di grasso completi, il giocatore non può più prendere segnalini cibo dalla base dell'alimentazione o riceverli come risultato dell'uso di qualsiasi caratteristica.



Quando tutti gli animali sono nutriti e i loro Strati di grasso sono completi, o si esaurisce la base dell'alimentazione e i giocatori hanno giocato tutte le caratteristiche degli animali che desiderano giocare in questa fase, la fase di alimentazione termina. Se rimangono dei segnalini rossi nella base dell'alimentazione, questi vengono scartati.

Fase di estinzione e ricezione delle nuove carte

All'inizio della fase di estinzione, tutti gli animali non nutriti e tutte le loro caratteristiche, comprese quelle in comune, vengono scartati. Ogni giocatore ha il proprio mazzo degli scarti. Le carte vengono messe nel mazzo degli scarti con l'immagine  rivolta all'insù. Un giocatore può guardare nel proprio mazzo degli scarti, ma non in quello degli altri giocatori.

A questo punto i giocatori ricevono nuove carte dal mazzo. Ogni giocatore riceve una carta per volta, iniziando dal primo giocatore. Il numero di carte ricevute è: **1 carta + numero degli animali sopravvissuti**. Se il mazzo termina non vengono distribuite ulteriori carte.

Se a un giocatore non rimangono né animali né carte in mano, durante il suo turno pesca immediatamente **6 carte** dal mazzo.

Una volta terminata la distribuzione delle carte, la fase termina. I segnalini cibo, ad eccezione di quelli per gli Strati di grasso, vengono rimossi dalle carte animale e rimessi sul tavolo. Inizia un nuovo turno dalla fase sviluppo e il primo giocatore sarà quello seduto a sinistra del primo giocatore del turno precedente.

Fine del gioco e determinazione del vincitore

L'ultimo turno di gioco inizia quando finiscono le carte del mazzo. Dopo la fase di estinzione dell'ultimo turno si effettua il conteggio finale. Ogni giocatore riceve:




- **2 punti** per ogni animale sopravvissuto;
- **1 punto** per ogni caratteristica degli animali sopravvissuti;
- **ulteriori punti** per le caratteristiche che richiedono l'impiego di risorse alimentari aggiuntive: **CARNIVORO** e **GRANDI DIMENSIONI** **+1 punto**; **PARASSITA** **+2 punti**.

In caso di parità tra due o più giocatori, sarà proclamato vincitore quello con più carte nel mazzo degli scarti.

Caratteristiche degli animali

Nel corso del gioco possono essere giocate sugli animali un numero illimitato di caratteristiche. Però, **su un animale non si può giocare la stessa caratteristica più di una volta**. Le uniche eccezioni sono le caratteristiche giocate in coppia e gli Strati di grasso.

I giocatori possono aggiungere caratteristiche solo ai propri animali. L'unica eccezione è la caratteristica **PARASSITA** che può essere giocata solo sulle carte degli avversari.

Il simbolo  nella descrizione delle caratteristiche significa "animale". Il simbolo , segnalino rosso (base dell'alimentazione). Il simbolo , cibo supplementare che il giocatore può ricevere utilizzando certe caratteristiche.

Alcune caratteristiche sono sempre attive, ad esempio **GRANDI DIMENSIONI** o **ACQUATICO**, mentre altre possono essere utilizzate soltanto in certi momenti della partita. Ad esempio, le caratteristiche **VELOCE**, **ELIMINAZIONE DELLA CODA** e **MIMETISMO** vengono utilizzate per difendersi dai carnivori.

Se un animale ha diverse caratteristiche che possono agire allo stesso tempo, il giocatore stesso determinerà in quale ordine utilizzarle. Ad esempio, se stanno cercando di attaccare un suo animale, può utilizzare prima **VELOCE** (per cercare di scappare) e se la fuga non ha successo può ricorrere a **ELIMINAZIONE DELLA CODA** (sopravvivere perdendo una caratteristica).

Alcune caratteristiche possono essere usate solamente nel proprio turno della Fase di alimentazione: questo significa che nel momento in cui un giocatore deve prendere un segnalino rosso dalla base dell'alimentazione, **invece di prendere il segnalino, o allo stesso tempo**, può giocare quella caratteristica. Questo è possibile anche se i segnalini della base dell'alimentazione sono finiti. Quando si utilizza una caratteristica si consiglia di ruotare la relativa carta di 90 gradi

per indicare che la carta è stata già utilizzata in questo turno. Questo è importante per le carte che possono essere utilizzate solo una volta per turno, come ad esempio **CARNIVORO**, **PIRATA** o **LETARGO**. Alla fine del turno è possibile ruotare nuovamente le carte in modo da farle tornare in posizione verticale.

Carnivoro

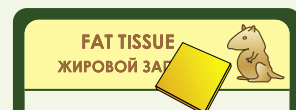
Questa caratteristica può essere usata durante la propria fase di alimentazione. In questa fase il giocatore **non prende segnalini rossi dalla base dell'alimentazione**, ma il suo animale può attaccare un altro animale sul tavolo e mangiarlo, **ricevendo due segnalini cibo blu**. Ogni animale può utilizzare la caratteristica **CARNIVORO** solo **una volta** per turno. Inoltre, nella propria fase di alimentazione, questa caratteristica può essere utilizzata da un solo animale di ogni giocatore. Si può attaccare qualsiasi animale sul tavolo che non si difende con certe caratteristiche, inclusi gli animali dello stesso giocatore e anche un altro animale con la caratteristica **CARNIVORO**. L'animale mangiato e tutte le sue caratteristiche, comprese quelle in comune, vengono scartate. Gli animali con la caratteristica **CARNIVORO** non possono attaccare e mangiare altri animali se sono già completamente nutriti e non hanno Strati di grasso non riempiti. La caratteristica **CARNIVORO** può essere utilizzata anche se non sono più presenti segnalini nella base dell'alimentazione.



Strati di grasso

Su una carta animale possono essere giocate diverse carte Strato di grasso.

In qualsiasi momento del gioco, quando l'animale con questa caratteristica è già **nutrito**, può ricevere un segnalino cibo che sarà utilizzato per il riempimento dello Strato di grasso. In questo caso, il segnalino cibo ricevuto sarà giallo e sarà posizionato immediatamente sulla carta di questa caratteristica. Su ogni carta Strato di grasso può essere posizionato un solo segnalino cibo giallo. Se su tutte le carte Strato di grasso di un animale è posizionato un segnalino giallo, lo Strato di grasso dell'animale è completo e in questo turno non è possibile ricevere altri segnalini cibo. Gli Strati di grasso vengono usati durante la fase di alimentazione. **Invece** di ricevere segnalini rossi dalla base dell'alimentazione, il giocatore può trasformare in **uno** dei propri animali **qualsiasi quantità** di segnalini cibo gialli in segnalini cibo blu. Questa trasformazione **non è considerata ricezione di segnalini cibo** e non è collegata alle azioni di altre carte caratteristica.



Caratteristiche comuni

Le carte con caratteristiche comuni vengono giocate subito su una coppia di animali, ma su una coppia non è possibile giocare due carte uguali di questo tipo. Se uno dei due animali viene scartato, vengono scartate anche le carte con le caratteristiche comuni. In ogni turno della propria fase di alimentazione, le carte comuni possono essere utilizzate solo una volta, ma nel corso dell'intera fase di alimentazione possono essere usate senza limite. Il giocatore stesso può scegliere in quale ordine utilizzare le caratteristiche comuni e ricevere i relativi segnalini cibo. Ad esempio, se le carte **COMUNICAZIONE** e **SIMBIOSI** sono giocate sulla stessa coppia di animali, il giocatore può inizialmente ricevere un segnalino rosso dalla base dell'alimentazione per il "simbionte" e se questo dovesse a questo punto considerarsi nutrito, prenderà immediatamente un altro segnalino rosso per il secondo animale.

I segnalini cibo sono da considerarsi illimitati. Se i segnalini di un certo colore dovessero terminare possono essere sostituiti da segnalini di altri colori o da qualsiasi altro materiale.

Gioco con due set (fino a 8 giocatori)

Utilizzando due mazzi di carte è possibile giocare una partita con 5-8 giocatori. Le dimensioni della base dell'alimentazione saranno determinate nel seguente modo:

- 5 giocatori - risultato del tiro di **tre dadi** +2
- 6 giocatori - risultato del tiro di **tre dadi** +4
- 7 giocatori - risultato del tiro di **quattro dadi** +2
- 8 giocatori - risultato del tiro di **quattro dadi** +4

© D. Knorre, S. Machin, 2010, Traduzione in italiano di Alessandro Seren Rosso

Ringraziamenti speciali: A. Anpilogov, D. Bazykin, E. Bulyshkin, A. Glagoleva, L. Machina, A. Pakhomov, S. Sokolov, I. Tulovsky, D. Shakhmatov

