



A Game by
the Multamäki Family

Ein Spiel
von Familie Multamäki

v 2.4



In **Darwinning!**, each player strives to become the most successful species over three Eras of evolution, by having the biggest Population, being the best predator, and being able to live in many Environments.

GAME CONTENTS

13 Species boards

90 Trait Cards: 1-15 (two of each) in each of three suits (🌰 Acorn, 🍷 Blueberry, and 🌺 Flower)

2 Joker Cards: Jokers 🌈 can be played as a zero in any color.

3 Combination Cards: overview of the order of combinations for winning tricks.

1 Food Chain track

10 Environment cards: 🏜️ desert, 🌲 forest, 🏔️ highland, 🌿 jungle, 🏞️ mountain, 🌊 ocean, 🌾 plains, ❄️ polar, 🕸️ underground, and 🌫️ wetlands

6 Player markers

12 Bite markers 🦷

42 Population markers 🍳 (9 with two eggs, 27 with one)

Overview

The game is played over three Eras comprising a card phase and a survival phase. In the card phase players can improve their species by winning tricks (or losing the last trick). In the survival phase, the Population 🍳 needs to have enough food 🦷. Food is acquired by living in appropriate Environments and eating other species. After three Eras the player with the most successful species – and therefore the most points – wins the game.

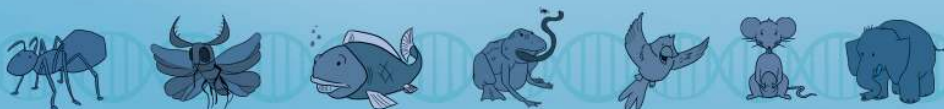
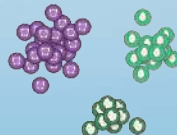
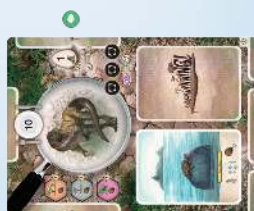
Species Attributes

Each species starts with a basic Population, a specific starting place on the Food Chain, some Environments it can thrive in, and a few basic Traits. All of these attributes can be improved throughout the game.






Setup





- Each player randomly draws one of the species boards and puts their player marker on the corresponding spot on the Food Chain track, indicated by the Food Chain number (A).
- Each player gets a number of Population markers  corresponding to the Population indicated on their species board (B).
- You are now ready to play. The first Era starts.

Start of an Era

Shuffle all the Environment cards. Shuffle all discarded trait cards into the trait card deck.

Deal random Environment cards face up on the table.

- First Era – 5 Environment cards.
- Second Era – 4 Environment cards.
- Third Era – 3 Environment cards.

Optional Rule: For a longer game, play with four geological Eras, dealing 5, 5, 4, and 3 Environment cards.

Deal trait cards to each player for a hand of 10.

The player whose species is lowest in the Food Chain chooses which player leads the first trick, even themselves.

Playing Tricks

An Era comprises several tricks. For a trick players, in turn, play a number of cards on the table. The starting player or the winner of the last trick leads a card or a combination of cards, the others follow in turn.

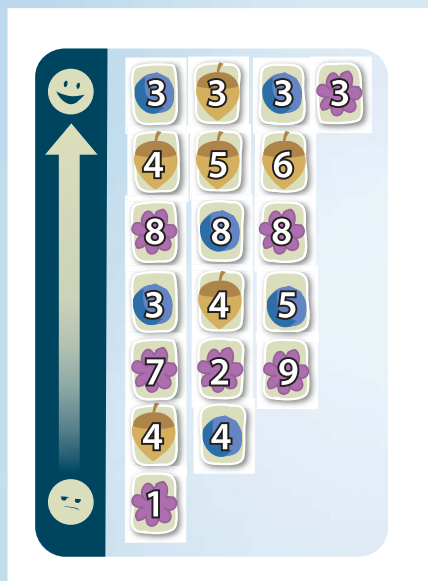
Rules for playing out a trick are:

- The lead player plays one card or a combination.
- In clockwise order, the other players must then beat the strongest combination played in this trick so far, or play any single card. You do not have to follow suit.
- When everyone has had one chance to play, the player with the strongest combination wins the trick.





The only possible cards and combinations you can play, in descending order of strength, are:



- Four of a Kind: Four cards of the same value.
- Straight Flush: Three numerically consecutive cards of the same suit.
- Three of a kind: Three cards of the same value.
- Straight: Three numerically consecutive cards (for example, "3, 4, 5" or "8, 9, 10") of any suits.
- Flush: Three cards of the same suit.
- Pair: Two cards of the same value.
- Single card: One card, on its own.

A player can beat a combination by playing a stronger combination, or by playing the same combination with the same or a higher sum of values on the cards.

The winner of a trick can use one of the cards they played as part of their combination to improve their species (see page 7).

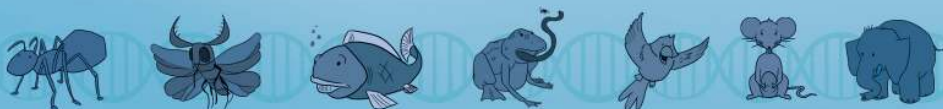
All other cards played during the trick are discarded and the winner of the trick starts the next trick.

A player does not have to show how many cards they have left.

End of an Era

The card phase of an Era ends when one player has no cards left after a trick has been played. The last trick of an Era is handled differently than the other tricks:

The winner of the trick cannot improve their species, instead, all other players






may improve their species using one of the cards they played in this final trick. They do this in player order, starting from the player to the left of the winner of the trick.







Every player may keep up to two unplayed cards in their hand for the next Era. All other cards in their hand are discarded.


Once the improvements are done, the survival of each species is checked (see page 6).



Survival


Starting with the lowest species on the Food Chain and moving upwards, every species must now be checked for Survival.




A species needs one food for every Population .

- If there is not enough food , the species loses 1 Population .
- If there is excess food , the species gains 1 Population .
- If there is exactly the right amount of food , the Population  stays the same.

Food  availability calculation:

- Being well adapted: For each match between a central Environment card for the Era and an Environment on the species board, add 1-3 food , as shown on the board. For each extra Environment adaptation your species acquired matching a central Environment card, add 2 food .

 The Paradise promo Environment counts as a joker; each species can choose separately as which Environment this should count. However, the central Environment cards can not be chosen.

- Eating other species: You may eat any species lower than yours in the Food Chain. You can eat multiple species. Add 2 food  per species you ate and give the corresponding player(s) a bite marker . Note that some Traits may allow your species to eat those higher in the Food Chain (e.g. **Teeth**), or make you inedible (e.g. **Hard Shell**, **Camouflage**), or undesirable (e.g. **Poison**).
- Traits: Traits may give you extra food  (for example, **Food Storage**).





Once all species have been checked, every species that has two or more bite markers 🦷 loses 1 Population 🟢 (exception: **Flock Animal**). Then all bite markers 🦷 are put back into the stock.

A species can lose no more than 2 Population 🟢 each Survival Phase: one due to lack of food 🍌 and a second one due to having too many bite markers 🦷.

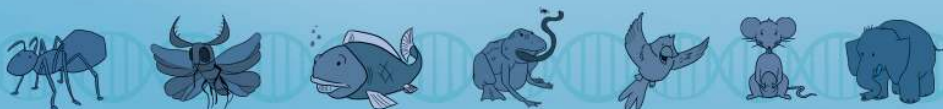
A species can gain no more than 1 Population 🟢 each Survival Phase: by having excess food 🍌 available while not being eaten more than once.

Once all adjustments have been made, the next Era starts or, if this was the last Era, the game ends and species are scored (see page 10).

Improving Species


You can use a card from your trick (see page 4 and page 5) to do one of four things. You can never have the same environment or trait twice.














- **Move up on the Food Chain:** Put a card with a 🍷 Food Chain Icon at the top of your species board to move up on the Food Chain track. (See page 9.)
- **Increase Population:** Put a card with a 🐣 population icon to the right of your species board and increase your Population 🟢 by the amount indicated on the card (1 🐣 or 2 🐣). There is no limit to the number of Population 🟢 you can add in this way.
- **Adapt to an Environment:** Put a card with one of the environment icons to the left of your species board.
- **Gain a Trait:** Put a card on one of the five spaces on your species board to gain the effect the Trait gives. You may replace existing Traits, even the starting Traits. Any Trait cards replaced in this way are discarded.





Traits

Jokers  can never be played as traits.

No.	Name	Effect
1	Pheromones 	+1 food  , you can eat 1 step above you on the Food Chain.
2	Symbiosis 	During survival, use one of another player's Environments as your own. The Environment must match one on the table and cannot be one you already have.
3	Flock Animal  -1	You need 3 or more bite markers  (instead of 2) in order to lose Population  .
4	Hard Shell 	Cannot be eaten.
5	Communication 	Can only be eaten by species below you on the Food Chain.
6	Teeth 	+1 food  . You can eat up to 2 steps above you on the Food Chain.
7	Food Storage 	+3 food  .
8	Mutation 	At the end of the Survival phase, take a Trait from another player's board and place it on top of Mutation .





9

Poison



Any species that eats you gets two bite markers 🍷.

10

Tools



+1 food 🍗. You can also eat species with the **Hard Shell** Trait.

11

Camouflage



You cannot be eaten by species directly adjacent to you on the Food Chain.

12

Iron Stomach



You do not get bite markers 🍷 when you eat a species with the **Poison** Trait.

13

Bigger Brains



You can eat species with the **Camouflage** Trait even when you are directly adjacent to them.

14

Metamorphosis



At the end of the Survival phase in each Era take one random card from the deck and play it as a Trait. You must do this each Era. If you don't have an empty slot, you must replace some other Trait, which can be the **Metamorphosis** Trait itself. If you draw a Joker 🎲 or a Trait you already have, discard it without replacement.

15

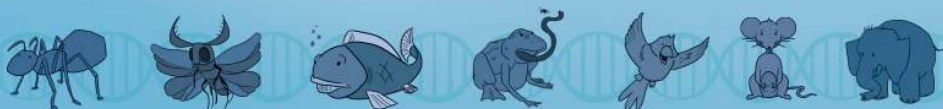
Society



You can eat species with the **Communication** Trait even if they are below you on the Food Chain.

Food Chain

For each point of movement on the Food Chain you move a number of steps as follows.





- If the next slot is empty: Move one step.
- If the next slot is occupied: Jump over all occupied slots, moving directly beyond them.



Bonus for small animals: If you are on spaces 1-5 on the food chain when you start moving, you get one bonus point of movement.


The highest value on the food chain is 20. You can never get higher, and no one can jump over a species in that spot (or the ones queued up immediately behind) either.

Example: The players' species are currently in positions 1, 4, and 9. If the player on 1 gets two points of movement on the Food Chain they would get one extra point (bonus for small animals) and move to 5 (skipping 4 because it is occupied).

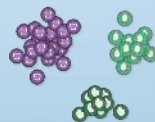
Game End and Scoring


At the end of the game, every species is scored as follows:

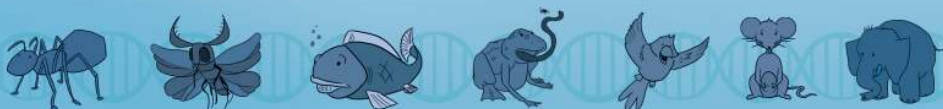
- Food Chain: Score points equal to your current Food Chain position.
- Population: Score 1 point for each  up to and including your starting Population. Score 2 points for each  above your starting Population.
- Environments: Score 1 point for each Environment you have on your species board. Score 2 points for each additional Environment gained.
- Traits: Score 1 point for each Trait with a number from 1-9. Score 3 points for each Trait with a number from 10-15. The starting Traits of a species as printed on the board and cards in the "zero points" slot do not score.

The species with the highest score is the winner. In the case of a tie, the winner is the species with the highest Population . If there is still a tie the winner is the species highest on the Food Chain.





Scoring Example: In the picture, the green dinosaur player scores 12 points for his position on the Food Chain, 7 points for his 4 , 5 points for Environments, and 5 points for his Traits, for a total of 29 points. The red fish player has $9+9+4+2=24$, the yellow bird player has $14+7+5+3=29$ and the blue frog





player wins the game with $8+12+4+7=31$. The blue frog player gets no points for Pheromones, because they are on the zero points box.

Rules for Two Players (by Nikolas Patrakka)

The two player version uses a simple “dummy player”. The “dummy player” is present on the food chain and will be represented during trick taking by three cards that are useable by the human players. Both human players (from now on referred to as player/players) set up their boards normally.

Draw three cards and put them face-up next to the main deck.

Assign one colour to the dummy player and put its scoring token in between the two players on the food chain. If it is not possible to place it at an equal distance to both players it should be closer to the player lower on the food chain. If both players are directly next to each other, put the dummy player’s token one step above the higher player.

The game is now played normally with the following exceptions:

- Players do not have to play higher. They can always play any combination of cards or a single card.
- The three cards on display can be used by any player as part of their trick. At least one card of the trick must be from the player’s own hand. **Example:** If there is a ♠7, a ♠8 and a ♠3 on the table the active player may play a 3 of any colour to make a pair, a ♠9 to make a ♠straight flush or a ♠6 to make a flush (as well as other combinations). Afterwards the second player can also use any of the same three cards in any combinations.

Once both players have played their cards, they declare in player order which of the dummy player’s cards (if any) they want to use for the trick, without removing them from the display. Whenever a player wins the trick that player also takes and removes any cards from the display used to win the trick, then picks one to add to their tableau as normal. The person who loses the trick only discards their own cards as usual, even if this means that the cards played would have been invalid. This could lead to a situation where a dummy player’s card (if part of a losing trick) could be used several times.

If any of the players played one or more cards that in themselves would





be valid (for example one single card or a pair) but could also be used in combination with cards from the dummy player (say for example a player played a pair of 3s and there is another 3 on display) the player may choose whether to use them or not.

- If no player uses any of the cards in the display, the dummy player will move up on the food chain by the combined food chain value on the cards lying in the display. This happens immediately after the winner of the trick is decided but before the winner picks their card. This can potentially happen after every trick.
- At the end of an Era, the dummy player will be considered to have the abilities of all the cards in the display (also for the purpose of copying or stealing effects/cards). The dummy player will never activate **Mutation** and therefore will never steal player cards.
- The dummy player will always bite if able and can be bitten (cards like **Teeth** and **Camouflage** count as long as they are on display).
- At the very end of an Era any cards remaining in the display are removed and three new ones are dealt. (The dummy player's cards are not replenished during an Era.)
- Each bite does two bite markers 🦷 of damage in a two player game.
- The final two player rules exception is that the player who initiates the last trick by playing their last card will allow the opponent to go through the whole discard pile after that trick and pick any card they wish and play it to their tableau any way they wish.

THANKS

We're deeply indebted to our translators. Thank you!

Czech David Hladký

Dutch Olav Fakkeldij

Finnish Antti & Sade Karanta

French Sébastien "Rejjik" Chapelan

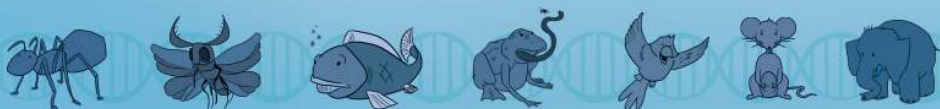
German Thomas Klausner

Italian Fabio Piovesan

Polish Krzysztof Szarawarski

Portuguese Jose Jacome

Spanish Ruymán Peraza Romero





- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| A suit and value | A Farbe und Zahl |
| B value when moving up Food Chain | B Wert auf der Nahrungskette |
| C picture | C Bild |
| D trait | D Merkmal |
| E environments | E Umgebungen |
| F population increase | F Wachstum der Population |
| G victory points as trait | G Siegpunkte für das Merkmal |





In **Darwinning!** möchte jeder Spieler seine Spezies entwickeln, um nach ein paar Ären der Evolution die Beste zu werden – die größte Population zu haben, das beste Raubtier zu werden und überall leben zu können.

INHALT

13 Artentafeln

90 Merkmalkarten: 1-15 (je zweimal) in jeder der drei Farben (🟠 Ahorn, 🌸 Blume und 🟡 Heidelbeere)

2 Jokerkarten: Joker 🎲 können als Null einer beliebigen Farbe gespielt werden.

3 Übersichtskarten: Stärken der verschiedenen Kartenkombinationen

1 Nahrungskettenanzeige

10 Umgebungskarten (🌿 Dschungel, 🏜️ Ebene, 🌧️ Feuchtgebiet, 🏔️ Gebirge, 🏔️ Hochland, 🌊 Ozean, 🧊 Polarzone, 🕒 Untergrund, 🌲 Wald und 🏜️ Wüste)

6 Spielerfarbenmarker

12 Beißmarker 🦷

42 Populationssteine 🟢 (9 mit zwei Eiern, 27 mit einem)

Übersicht

Das Spiel wird über drei Ären aus Kartenphase und Überlebensphase gespielt. In der Kartenphase können die Spieler ihre Spezies verbessern, indem sie Stiche gewinnen (oder den letzten Stich verlieren). In der Überlebensphase muss die Population 🟢 ernährt werden. Ob genügend Nahrung 🦷 zur Verfügung steht, hängt davon ab, wo die Art leben kann und welche anderen Arten sie fressen kann. Nach drei Ären gewinnt der Spieler mit der erfolgreichsten Art – und folglich mit den meisten Punkten – das Spiel.

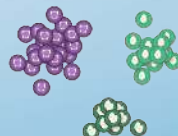
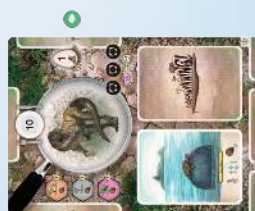
Eigenschaften der Arten

Jede Spezies beginnt mit einer Basispopulation, ihrer Startplatzierung in der Nahrungskette, einigen Umgebungen, in der sie gedeihen kann, und einigen Standardmerkmalen. All diese Eigenschaften können im Verlauf des Spiels verbessert werden.






Aufbau





- Jeder Spieler zieht zufällig eine Spezies und legt seinen Spielmarker auf den entsprechenden Platz der Nahrungskettenanzeige (A).
- Jeder Spieler erhält Populationssteine  entsprechend des Werts auf seiner Artentafel (B).
- Dann startet die erste Ära.

Beginn einer Ära

Zu Beginn einer Ära werden alle Umgebungskarten gemischt. Abgeworfene Merkmalkarten werden ins Merkmaldeck gemischt.

Zufällig werden Umgebungskarten offen ausgelegt:

- Ära I – 5 Umgebungskarten
- Ära II – 4 Umgebungskarten
- Ära III – 3 Umgebungskarten

Optionale Regel: Für ein längeres Spiel spielt vier Ären mit 5, 5, 4, und 3 Umgebungskarten.

Jeder Spieler erhält Karten vom Merkmaldeck, bis er 10 Karten hat.

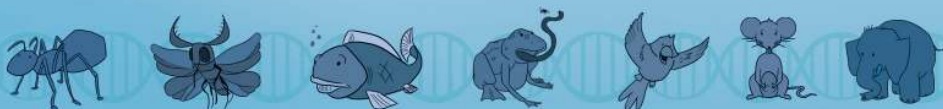
Der Spieler der Spezies an unterster Stelle der Nahrungskette sucht sich aus, wer beginnt, auch sich selbst.

Stiche spielen

Ein Stich besteht aus mehreren Karten, die offen auf den Tisch gespielt werden. Jeder Spieler kommt dabei einmal an die Reihe. In einer Ära werden mehrere Stiche gespielt. Der Startspieler spielt eine oder mehrere Karten aus, die anderen Spieler spielen im Uhrzeigersinn dazu.

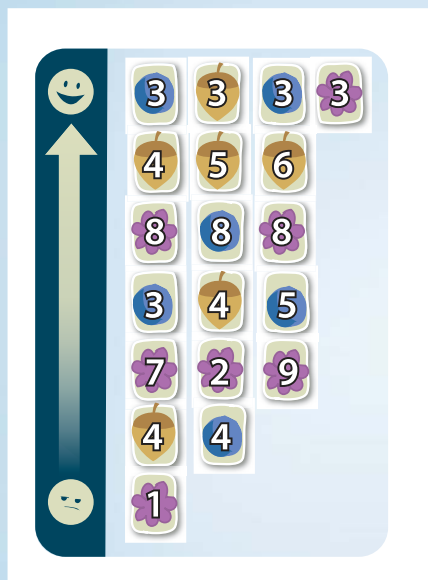
Regeln für Stiche:

- Der Startspieler spielt eine oder mehrere Karten aus.
- Im Uhrzeigersinn müssen die anderen Spieler entweder eine stärkere Kartenkombination ausspielen als die stärkste, die in diesem Stich bisher gespielt wurde, oder eine einzelne Karte. Es muss nicht die gleiche Farbe gespielt werden.
- Wenn jeder einmal dran war, gewinnt der Spieler mit der stärksten Kartenkombination den Stich.





Die einzig möglichen Karten und Kartenkombination, die man spielen darf, sind in absteigender Stärke:



- Vier Gleiche: Vier Karten desselben Werts.
- Straight Flush: Drei direkt aufeinanderfolgende Karten in derselben Farbe.
- Drei Gleiche: Drei Karten desselben Werts.
- Straight: Drei direkt aufeinanderfolgende Karten (zum Beispiel "3, 4, 5" oder "8, 9, 10").
- Flush: Drei Karten derselben Farbe (unabhängig vom Wert)
- Paar: Zwei Karten desselben Werts.
- Einzelkarte: Eine einzelne Karte.

Ein Spieler kann eine Kombination mit einer stärkeren Kombination stechen, oder mit der gleichen Kombination mit der gleichen oder einer höheren Summe der Werte.

Nach jedem Stich kann der Gewinner des Stichs eine eigene Karte, die er in diesem Stich gespielt hat, auswählen und damit seine Art verbessern (siehe Seite 20).

Dann werden alle übrigen gespielten Karten abgeworfen und der Gewinner des Stichs beginnt den nächsten Stich.

Man darf geheimhalten, wie viele Karten man noch auf der Hand hat.

Ende einer Ära

Hat ein Spieler nach einem gespielten Stich keine Karten mehr, endet die Kartenphase. Dieser letzte Stich wird anders behandelt als die übrigen:

Der Gewinner des Stichs kann seine Art nicht verbessern. Stattdessen verbessern alle anderen Spieler ihre Art (indem sie eine eigene Karte benutzen,





die sie im letzten Stich gespielt haben). Das geschieht in Spielerreihenfolge, startend vom Spieler links vom Gewinner des Stichts.

Jeder Spieler darf sich bis zu zwei Handkarten für die nächste Ära aufheben. Alle anderen Handkarten werden abgeworfen.

Danach wird das Überleben jeder Art überprüft (siehe Seite 19).

Überleben

In aufsteigender Reihenfolge der Nahrungskette wird das Überleben jeder Art geprüft.

Die Art braucht eine Nahrung pro Population 🟢.

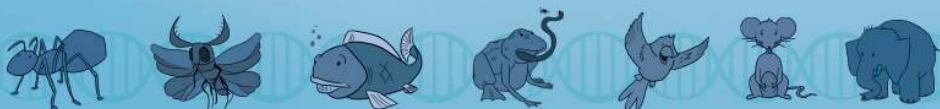
- Gibt es nicht genug Nahrung 🟡, verliert die Art eine Population 🟢.
- Gibt es zu viel Nahrung 🟡, erhält die Art eine Population 🟢.
- Gibt es die exakt nötige Nahrung 🟡, bleibt die Population 🟢 gleich.

Die verfügbare Nahrung 🟡 in jeder Ära wird wie folgt berechnet:

- Gut angepasst sein: Für jede Übereinstimmung zwischen einer Umgebungskarte in der Mitte und einer der Umgebungen auf der Artentafel erhält die Art 1-3 Nahrung 🟡, wie auf der Artentafel abgebildet. Für jede zusätzlich erworbene Umgebungsanpassung, die mit einer Umgebungskarte in der Mitte übereinstimmt, erhält die Art 2 Nahrung 🟡.

K Die Promoumgebung Paradies zählt als Joker. Jede Art kann für sich entscheiden, als welche Umgebung sie zählt. Allerdings kann es keine der Umgebungskarten in der Mitte sein.

- Andere Arten fressen: Jede Art kann alle anderen fressen, die in der Nahrungskette unter ihr stehen. Die gefressene Art erhält einen Beißmarker 🟡 und die andere 2 Nahrung 🟡 (pro Art, die sie gebissen hat). Einige Merkmale ermöglichen es, aufwärts zu fressen (zum Beispiel **Zähne**), verbieten das Fressen (zum Beispiel **Harte Schale**, **Tarnung**) oder machen eine Art ungenießbar (**Gift**).
- Bestimmte Merkmale besitzen: Einige Merkmale geben Extranahrung 🟡 (zum Beispiel **Lagerung**).





Nachdem alle Arten geprüft wurden, verliert jede Art, die zwei oder mehr Beißmarker 🦷 besitzt, eine Population 🟢. Danach kommen alle Beißmarker 🦷 zurück in den Vorrat.

Eine Art kann maximal zwei Populationen 🟢 pro Überlebensphase verlieren: eine auf Grund des Nahrungsmangels 🦷 und eine zweite durch zu viele Beißmarker 🦷.

Eine Art kann auch höchstens um eine Population 🟢 pro Überlebensphase wachsen, indem sie überzählige Nahrung 🦷 zur Verfügung hat und nicht mehr als einmal gebissen wurde.

Nachdem die Anpassungen durchgeführt wurden, startet die nächste Ära, oder, falls das bereits die letzte Ära war, endet das Spiel und alle Arten werden gewertet (siehe Seite 23).

Arten verbessern

Man kann eine Karte aus einem Stich (siehe Seite 17 und Seite 18) auf eine von vier Arten verwenden. Man darf niemals eine Umgebung oder ein Merkmal zweimal im Spiel haben.








- Auf der Nahrungskette bewegen: Lege Karten mit dem 🦷 Symbol oberhalb der Artentafel ab. Bewege dich entsprechend auf der Nahrungskette. Siehe Seite 23 für Details.
- Population erhöhen: Lege Karten mit dem 🦷 Symbol rechts an die Artentafel an. Erhöhe deine Population 🟢 um eins oder zwei (abhängig von der Karte, 1 🦷 oder 2 🦷). Du kannst auf diese Art beliebig viel Population 🟢 erhalten.
- Besser an die Umgebung anpassen: Lege eine Karte mit einem der Umgebungssymbole links an die Artentafel an.
- Ein Merkmal erhalten: Lege die Karte auf eines der 5 Felder auf deine Artentafel, um den Effekt der Karte zu bekommen. Du kannst jede bereits ausliegende Karte ersetzen, auch die auf der Artentafel aufgedruckten. Ersetzten Karten werden abgeworfen.

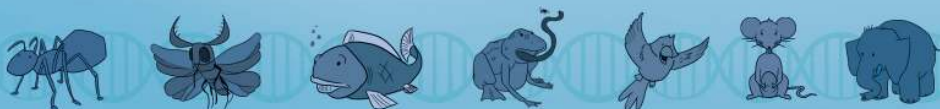




Merkmale

Joker 🃏 können nicht als Merkmale gespielt werden.

Nr.	Name	Effekt
1	Pheromone 	+1 Nahrung, kann in der Nahrungskette +1 aufwärts essen.
2	Symbiose 	In der Überlebensphase kann die Art eine Umgebung nutzen, an die eine andere Art angepasst ist. Es muss eine Umgebung sein, die in dieser Ära Nahrung bringt, und es kann keine Umgebung sein, an die die eigene Art schon angepasst ist.
3	Herdentier 	Die Population 🟢 schrumpft nur, wenn die Art drei (statt zwei) oder mehr Beißmarker 🟣 hat.
4	Harte Schale 	Kann nicht gefressen werden.
5	Kommunikation 	Kann nur von Arten gefressen werden, die auf der Nahrungskette darunter sind.
6	Zähne 	+1 Nahrung 🍖, kann auf der Nahrungskette +2 aufwärts fressen.
7	Lagerung 	+3 Nahrung 🍖.





8 Mutation



Nimm am Ende der Überlebensphase ein Merkmal eines anderen Spielers und lege es auf **Mutation**.

9 Gift



Arten, die dich fressen, erhalten zwei Beißmarker 🦷.

10 Werkzeuge



+1 Nahrung 🍗. Kann Arten fressen, die durch **Harte Schale** geschützt sind.

11 Tarnung



Direkt benachbarte Arten auf der Nahrungskette können dich nicht fressen.

12 Stählerner Magen



Du erhältst keine Beißmarker 🦷 für das Fressen von Arten mit dem **Gift**-Merkmal.

13 Großes Hirn



Kann Arten fressen, die durch **Tarnung** geschützt sind, auch wenn sie direkt angrenzend sind.

14 Metamorphose



Zieh am Ende der Überlebensphase jeder Ära eine zufällige Karte vom Stapel und spiele sie als Merkmal. Du musst das jede Ära machen. Falls du keinen leeren Platz mehr hast, musst du ein anderes Merkmal ersetzen. Das kann auch das **Metamorphose**-Merkmal selbst sein. Falls du einen Joker 🃏 oder ein Merkmal ziehst, das du bereits hast, wirf die Karte ersatzlos ab.

15 Gesellschaft



Kann Arten fressen, die durch **Kommunikation** geschützt sind, auch wenn sie unter dir in der Nahrungskette sind.





Nahrungskette

Für jeden Bewegungspunkt auf der Nahrungskette bewegst du dich einen oder mehr Schritte wie folgt.

- Falls das nächste Feld leer ist: Mach einen Schritt.
- Falls das nächste Feld besetzt ist: Überspring alle besetzten Felder und lande auf dem ersten freien Feld dahinter.


Bonus für Kleintiere: Wenn du deine Bewegung auf den Felder 1-5 der Nahrungskette startest, erhältst du einen zusätzlichen Bewegungspunkt.


Der höchste Wert auf der Nahrungskette ist 20. Höher geht nicht, und es kann auch niemand über eine Art auf dem Feld springen (oder die direkt dahinter anstehenden).

Beispiel: Die Arten der Spieler befinden sich derzeit auf den Positionen 1, 4 und 9. Falls der Spieler auf der 1 zwei Bewegungspunkte bekommt, erhält er einen zusätzlichen (Bonus für Kleintiere) und landet auf Feld 5 (wobei er das Feld 4 überspringt, weil es besetzt ist).

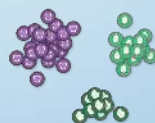
Spielende und Wertung


Am Ende des Spiels wird jede Art wie folgt gewertet.

- Nahrungskette: Erhalte Punkte entsprechend deiner Position auf der Nahrungskette.
- Population: Jede Population  bis zu der Anzahl, mit der du begonnen hast, ist 1 Punkt wert; jede weitere bringt 2 Punkte.
- Umgebungen: Jede Umgebung auf deiner Artentafel bringt einen Punkt. Jede zusätzliche Umgebung bringt 2 Punkte.
- Merkmale: Jedes Merkmal mit einer Zahl von 1-9 bringt 1 Punkt, Merkmale mit einer Zahl von 10-15 bringen 3 Punkte. Die Merkmale, mit denen eine Art beginnt und die Karten, die in die „0-Punkte“-Box gespielt werden, bringen 0 Punkte.

Die Art mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt die Art mit der größeren Population . Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt die Art, die höher auf der Nahrungskette ist.





Wertungsbeispiel: Im Bild erhält der grüne Dinosaurier 12 Punkte für seine Position auf der Nahrungskette, 7 Punkte für seine 4 , 5 Punkte für Umgebungen und 5 Punkte für seine Merkmale, in Summe also 29 Punkte. Der rote Fisch hat $9+9+4+2=24$, der gelbe Vogel hat $14+7+5+3=29$ und der blaue





Froschspieler gewinnt das Spiel mit $8+12+4+7=31$. Der blaue Frosch erhält keine Punkte für seine Pheromone, weil sie auf der „0-Punkte“-Box liegen.

Regeln für zwei Spieler (von Nikolas Patrakka)

Die Zweispielerversion verwendet einen „Strohmann“. Der Strohmann hat einen Stein auf der Nahrungskette und nimmt auch an den Stichen teil. Dazu erhält er drei Karten, die von beiden Spielern verwendet werden können. Im weiteren bezieht sich „Spieler“ nur auf die menschlichen Spieler, nicht den Strohmann.

Die Spieler bereiten das Spiel vor wie gewohnt.

Zieht drei Karten und legt sie offen neben das Hauptdeck.

Gibt dem Strohmann eine Farbe und stellt seinen Zählstein möglichst in die Mitte zwischen die beiden Spieler auf der Nahrungskette. Falls sich das nicht genau ausgeht, sollte der Stein näher beim niedrigeren Stein sein. Liegen die Steine der beiden Spieler direkt nebeneinander, stellt den Stein das Strohmanns direkt vor den höheren Stein.

Das Spiel wird wie üblich gespielt, mit folgenden Ausnahmen:

- Die Spieler müssen nicht höhere Kombinationen spielen. Sie können immer jede Kombination oder Einzelkarte spielen.
- Die drei offenen Karten können von beiden Spielern als Teil ihrer Kartenkombination verwendet werden. Es muss aber mindestens eine Karte aus der Hand ausgespielt werden.

Beispiel: Es liegen eine ♠7, eine ♠8 und eine ♣3 offen auf dem Tisch. Der aktive Spieler kann mit einer beliebigen eigenen 3 ein Paar bilden, mit einer ♠9 einen Straight Flush bilden, oder mit einer ♣6 einen Flush. (Natürlich gibt es auch noch andere Kombinationen.) Danach kann der zweite Spieler unabhängig vom ersten beliebige der drei Karten für seine Kombination verwenden.


Nachdem beide Spieler ihre Karten gespielt haben, erklären sie in Spielerreihenfolge, welche Karten des Strohmanns sie verwendet haben (evtl. auch keine), ohne sie aus der Auslage zu entfernen. Nur wenn ein Spieler einen Stich mit Hilfe der Karten des Strohmanns macht, werden die Karten aus der Auslage entfernt, die er verwendet hat. Der Spieler darf dann aus allen verwendeten Karten die aussuchen, mit der er seine Art verbessert. Der Spieler, der den Stich verloren hat, wirft nur die





eigenen verwendeten Karten ab (nicht die des Strohmanns), auch wenn das heißen würde, dass die Karten keine gültige Kombination waren. Die Karten des Strohmanns können also durchaus über mehrere Stiche unverändert bleiben (wenn sie nur der verlierende Spieler verwendet hat).

Wenn einer der Spieler Karten gespielt hat, die sowohl mit als auch ohne Karten des Strohmanns eine gültige Kombination ergeben (wenn man z.B. ein Paar 3er spielt und eine weitere 3 offen ausliegt), darf sich der Spieler selbst aussuchen, ob er die Karten des Strohmanns verwenden will.

- Falls kein Spieler eine Karte des Strohmanns verwendet, bekommt der Strohmann die Summe der auf den drei Karten abgebildeten Schritte auf der Nahrungskette. Diese Bewegung wird durchgeführt, bevor sich der Sieger des Stichs aussucht, welche Karte er für die Verbesserung seiner Art verwendet. Das kann theoretisch nach jedem Stich passieren.
- Am Ende der Ära hat der Strohmann alle Merkmale der offen liegenden Karten (inkl. der Fähigkeiten zum Kopieren/Stehlen von Effekten oder Karten). Der Strohmann wird nie die **Mutation** auslösen und somit nie den Spielern Merkmalskarten wegnehmen.
- Der Strohmann frisst immer, wenn er kann, und er kann auch gefressen werden. Karten wie **Zähne** oder **Tarnung** gelten, wenn sie in der Auslage liegen.
- Am Ende der Ära werden alle Karten des Strohmanns entfernt und drei neue aufgedeckt. (Während einer Ära werden die Karten des Strohmanns nicht aufgefüllt.)
- Im Zweispieler Spiel verursacht jedes Fressen zwei Beißmarker  Schaden.
- Letzte Ausnahme des Zweispieler Spiels: Der Spieler, der den letzten Stich auslöst, indem er seine letzte Karte ausspielt, gibt dem Gegenspieler die Möglichkeit, sich eine beliebige Karte aus dem Ablagestapel auszusuchen und zur Verbesserung seiner Art zu verwenden.





DANKSAGUNG

Wir danken unseren Übersetzern von Herzen. Danke sehr!

Deutsch Thomas Klausner

Finnisch Antti & Sade Karanta

Französisch Sébastien "Rejiik" Chapelan

Italienisch Fabio Piovesan

Niederländisch Olav Fakkeldij

Polnisch Krzysztof Szarawarski

Portugiesisch Jose Jacome

Spanisch Ruymán Peraza Romero

Tschechisch David Hladký





CREDITS

GAME DESIGN / SPIELODESIGN

Tiinalliisa, Timo, and Väinö Multamäki

EDITOR / REDAKTION

Thomas Klausner

ART & GRAPHICAL DESIGN / BILDER & GRAPHISCHES DESIGN

Jamie Noble Frier, Akha Hulzebos, Andrea Longhi, Lars Munck