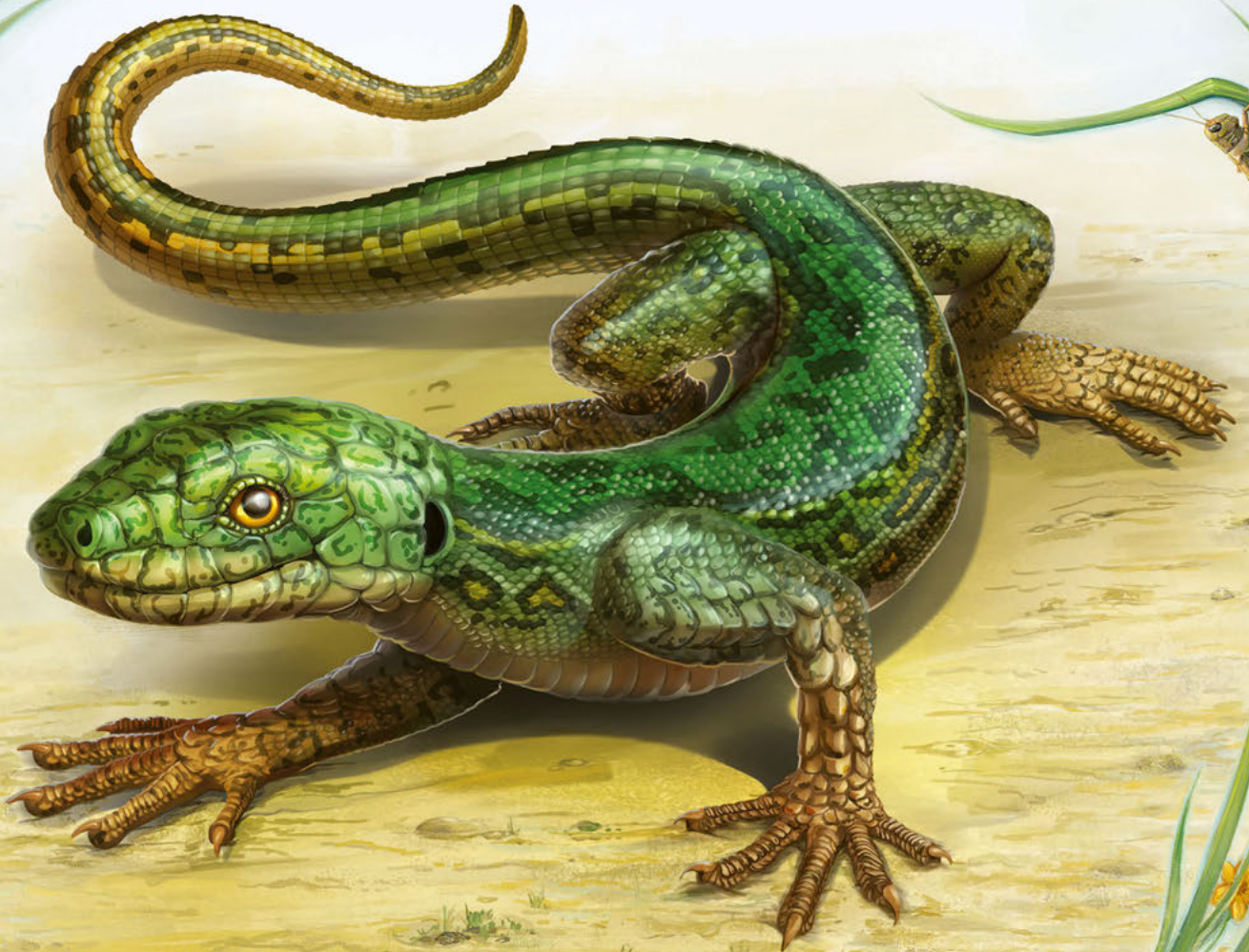


O původu druhů

EVOLUCE

NOVÝ SVĚT



Pravidla hry



Rozmanitost živých organismů, které obývají naši planetu, je ohromující. Evoluční teorie tvrdí, že neustále dochází k náhodným mutacím, díky kterým živočichové i rostliny získávají nové rysy. Tyto rysy jsou následně podrobeny procesu přirozeného výběru. Živočichové s příznivějšími rysy se množí rychleji než ostatní, rozšiřují své přirozené prostředí a efektivně se chrání před predátory a nepříznivými podmínkami. Z těchto živočichů se stávají vládci přírody, zatímco ti, co se nepřizpůsobí, vymřou.

Hra **Evoluce: Nový svět** představuje vylepšenou a rozšířenou verzi původní hry **Evoluce: O původu druhů**. Obsahuje karty s původními i novými živočišnými rysy, které jsou navíc doplněné o detailnější popisy a barevné ilustrace. Potravu nyní poskytují karty oblastí a živočichové se mohou skrývat před predátory v úkrytech.

CÍL HRY

Ve hře **Evoluce: Nový svět** vytváříte živočichy a poskytnete jim rysy důležité pro přežití v neustále se měnícím prostředí. V průběhu šesti období se vaši dostatečně přizpůsobení živočichové vyvíjí a nehladoví, zatímco nepřizpůsobení živočichové umírají

hlady nebo podléhají predátorům. Na konci hry získáte vítězné body za přeživší živočichy a jejich rysy. Hru vyhrává hráč, jenž získá nejvíce vítězných bodů.

OBSAH HRY



96 karet vývoje



20 karet oblastí



4 přehledové karty



1 žeton prvního hráče



20 žetonů potravy



15 žetonů mimořádné potravy



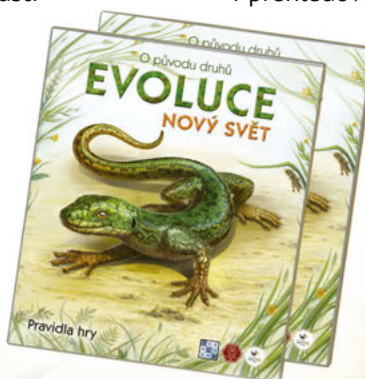
10 žetonů tukových zásob



5 žetonů úkrytu



1 šestistěnná kostka



1 pravidla a 1 příručka živočišných rysů



2 desky živočišných rysů

PŘÍPRAVA HRY

Oblasti. Zamíchejte karty oblastí (ty s krajinou na rubové straně). Odeberte 6 karet lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíček oblastí. Následně odeberte tolik karet, kolik je ve hře hráčů, a vyložte je na stůl vedle sebe lícem nahoru tak, aby vytvořily řadu. Zbývající karty oblastí vraťte do krabice, aniž je kdokoli viděl – ty nebudou součástí hry.

➤ V průběhu hry se karty oblastí, které se v řadě nachází nejvíce vpravo, odkládají na odkládací balíček oblastí, zatímco na levou stranu řady se vykládají nové karty z balíčku oblastí.

Zásoba žetonů. Poblíž řady s kartami oblastí vytvořte zásobu s žetony potravy, tukových zásobami a úkryty.



Obyčejná
potrava



Mimořádná
potrava



Tuková
zásoba



Úkryt



➤ Tyto symboly zastupují v pravidlech a na kartách výše uvedené žetony.

Balíček vývoje. Zamíchejte karty vývoje (ty s ještěrkou na rubové straně) a každému hráči rozdejte 6 karet lícem dolů. Ze zbylých karet vývoje vytvořte balíček vývoje s kartami otočenými lícem dolů. Vedle něj udělejte místo pro odkládací balíček vývoje.

➤ Karty, které máte v ruce, jsou určeny pouze vašim očím, tudíž je neukazujte svým soupeřům. Ti mohou vědět pouze to, kolik jich právě držíte v ruce.

První hráč. Nejmladší hráč rozhodne o tom, který hráč zahájí hru, ten následně obdrží žeton prvního hráče. Popřípadě o prvním hráči rozhodněte hodem kostkou. Kostka zároveň slouží k tomu, aby během hry vyhodnotila efekty rysů *Běhavý* a *Rohatý*.

OBDOBÍ

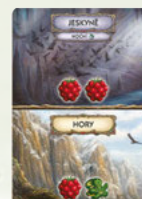
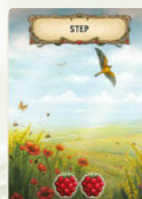
Hra je rozdělena na 6 období (každé z nich představuje jedno kolo), přičemž každé období odpovídá jedné ze šesti karet balíčku oblastí.

Každé období se skládá ze čtyř fází: **Fáze vývoje**, **Fáze oblastí**, **Fáze krmení** a **Fáze vymírání**.

Příprava hry 3 hráčů



Balíček oblastí
(6 karet oblastí)



3 lícem nahoru otočené karty oblastí



Zásoba žetonů



Balíček vývoje

ODKLÁDACÍ
BALÍČEK



Každý hráč má
v ruce 6 karet vývoje.



1. FÁZE VÝVOJE

Fázi vývoje zahajuje první hráč, který ze své ruky vyloží 1 kartu. Po něm následují další hráči, a to po směru hodinových ručiček, kteří taktéž vyloží 1 kartu. Hráči se takto střídají do té doby, dokud všichni nepasují.

Když jste na tahu, vyložte na stůl 1 kartu vývoje ze své ruky, a to buď lícem nahoru, nebo dolů. Tímto způsobem vytváříte nové živočichy nebo přidáváte již vytvořeným nové rysy.

Pokud **nemůžete** nebo **nechcete** vyložit žádnou další kartu vývoje, pasujte (to znamená, že až do konce *Fáze vývoje* budou vynechávány všechny vaše tahy). Jakmile všichni hráči pasují, *Fáze vývoje* končí.

Vytváření nových živočichů

Když na stůl vyložíte kartu vývoje lícem dolů, vytvoříte tím nového živočicha, který nemá žádné rysy.

- ✓ Při vytváření nového živočicha vyložte kartu na stůl ve svislé poloze, a to tak, aby hlava ještěrky na rubové straně směřovala do středu stolu.
- ✓ Hráči se mohou dívat na rysy zobrazené na lícové straně vyložených karet, ale pouze těch, které představují jejich živočichy. Na lícovou stranu cizích karet se hráči dívat nesmí.
- ✓ Svě živočichy vždy vykládejte tak, aby tvořili jednu řadu. Kdykoliv během fáze vývoje si je můžete přeorganizovat, ale pořadí musí být v jedné řadě. Živočichové, kteří jsou propojeni párovými rysy, však musí zůstat vedle sebe.
- ✓ Řada s živočichy není omezená, může ji tedy tvořit libovolné množství živočichů.

Nový živočich

Ve chvíli, kdy ze své ruky vyložíte na stůl rubovou stranu karty vývoje, vytvoříte nového živočicha.

Tento živočich ještě nemá žádné rysy.



Přidávání nových rysů živočichům

Když na stůl vyložíte kartu vývoje lícem nahoru a umístíte ji pod jednoho svého živočicha, přidáte tím tomuto živočichovi nový rys.

Každá karta vývoje má dva rysy: **rozsáhlý** a **stručný**. Jediný rozdíl mezi těmito rysy je ten, že se popis stručného rysu nachází pouze v *Příručce živočišných rysů*, nikoli na kartě. Z hlediska principu hry však mezi rozsáhlým a stručným rysem neexistuje žádný rozdíl.

Karta vývoje

1

ZLODĚJSKÝ



Dodatečná akce. Pootoč tuto kartu a vyber jiného hladového 🐦. Vrať 1 🍷 nebo 1 🍷 vybraného 🐦 do zásoby a umísti ze zásoby 1 🍷 na tohoto 🐦.

2

PLAVAJÍCÍ

1 Rozsáhlý rys

Obsahuje název, ilustraci a popis. Vedle názvu rysu se může nacházet symbol, který vysvětluje jeho efekt. Existuje celkem 23 rozsáhlých rysů.

2 Stručný rys

Obsahuje název. Popisy jednotlivých stručných rysů si můžete přečíst v *Příručce živočišných rysů*. Existuje celkem 6 stručných rysů.

Když svému živočichovi přidáváte nový rys, můžete mu přidělit rozsáhlý nebo stručný. Kartu vývoje se zvoleným rysem umístěte pod živočicha tak, aby byl viditelný pouze zvolený rys. Nezvolený rys na kartě od této chvíle již neexistuje a nemůže nijak ovlivnit hru.

- ✔ Párové rysy se týkají živočichů, kteří se nacházejí vedle sebe. Kartu s párovým rysem vyložte mezi dva sousedící živočichy, kteří budou propojeni tímto rysem. Kartu umístěte do spodní části jejich karet.
- ✔ Žádný živočich nesmí mít dva stejné rysy. Výjimkou jsou párové rysy, které spojují dva různé sousedící živočichy, a rys *Vypasený*.
- ✔ Rysy můžete přidávat pouze svým živočichům. Výjimkou jsou škodlivé rysy, které se přidávají živočichům vašich soupeřů.
- ✔ Vložené rysy nelze měnit ani odkládat. Lze tak učinit pouze díky efektům rysů *Hibernující*, *Metamorfující*, *Nepolapitelný* nebo *Odpudivý*.

Rysy jsou podrobněji rozebrány na stranách 16 a 17 a v *Příručce živočišných rysů*.

První živočichové

Po fázi vývoje prvního kola vznikli z šesti počátečních karet, které jste měli v ruce, následující živočichové a rysy:





- 1 Živočich bez rysů.
- 2 Živočich s rysy *Noční*, *Běhavý* a *Vzájemně prospěšný*.
- 3 Živočich pouze s rysem *Vzájemně prospěšný*. Ten představuje párový rys, který mají živočichové 2 i 3.

Vývoj živočichů

V průběhu hry mohou vaši živočichové získat spoustu rysů, a tak v pozdějších kolech mohou vypadat například takto:




2. FÁZE OBLASTÍ



Když nastane tato fáze, řada s kartami oblastí se doplní o novou kartu oblastí a na všechny vyobrazené symboly  a  na kartách oblastí se umístí odpovídající žetony. Tyto žetony znázorňují, kolik potravy a úkrytů mají živočichové k dispozici během aktuálního období. V průběhu této fáze proveďte postupně následující kroky:

1. Přidejte novou oblast. Umístěte vrchní kartu z balíčku oblastí lícem nahoru na levou stranu řady s kartami oblastí. V této řadě nyní bude o jednu kartu oblastí více, než je počet hráčů.

➤ Jakmile je do řady umístěna poslední karta z balíčku oblastí, znamená to, že aktuální období představuje poslední kolo a na konci tohoto období je určen vítěz hry.

2. Umístěte  a  na všechny karty oblastí. Na každý symbol lícem otočených karet oblastí umístěte 1 odpovídající žeton.

➤ Některé karty oblastí jsou rozděleny na dvě části. U těchto karet se odpovídající žetony umísťují na symboly v obou částech.

Pokud na kartách oblastí zůstaly žetony  a  z dřívějšího období, tyto žetony na nich nechte a karty pouze doplňte o zbyvajících žetony tak, aby byly žetony umístěny na všech patřičných symbolech.

Karty oblastí se dvěma částmi a *Bažiny* jsou podrobněji rozebrány na straně 15.

Karty oblastí





- 1 Název oblasti.
- 2 Pokud má karta dvě části, dolní část je dostupná všem živočichům. Horní je dostupná pouze těm živočichům, kteří mají rys, jenž je uveden pod názvem oblasti. Například *Jeskyně* je dostupná pouze těm, kteří mají rys *Noční*. Dolní část s oblastí *Hor* je naopak dostupná všem živočichům.
- 3 Symboly na kartách ukazují, které žetony se na ně mají umístit v průběhu *Fáze oblastí*. Žetony umístěte přímo na znázorněné symboly.

Nová oblast

V příkladu přípravy hry na straně 3 jsou vyloženy 3 karty oblastí: *Step*, *Mangrovový les* a *Jeskyně/Hory*.

V průběhu *Fáze oblastí* prvního období je na levou stranu řady přidána nová karta: *Tajga* (v balíčku oblastí nyní zbývá 5 karet).



Žetony  a  byly umístěny na všechny symboly všech čtyř vyložených karet oblastí.

V průběhu *Fáze vymírání* je karta oblastí, která se v řadě nachází nejvíce vpravo (*Jeskyně/Hory*), odložena na odkládací balíček oblastí.



3. FÁZE KRMENÍ

Krmení je tou nejdůležitější částí hry – během této fáze se pokusíte nakrmit své živočichy. Živočichové získávají potravu z oblasti a predátoři mohou napadat jiné živočichy. Živočichové, kteří budou hladoví, zemřou během *Fáze vymírání*.

Fázi krmení zahajuje první hráč, po něm následují další hráči, a to po směru hodinových ručiček. Hráči se takto střídají do té doby, dokud všichni nepasují. Během tahu musí každý hráč provést **jednu** ze tří základních akcí:

✔ **Hledání úkrytu**

✔ **Krmení se z oblasti**

✔ **Napadení predátorem**

Kromě těchto tří základních akcí můžete během svého tahu provést dodatečné akce, které vám poskytují rysy vašich živočichů (podrobněji na straně 16).

Pasování

Pokud **nemůžete** provést ani jednu z uvedených základních akcí, **musíte pasovat**.

Pokud **můžete** provést alespoň jednu základní akci, **nemůžete pasovat**.

Jakmile pasujete, aktuální *Fáze krmení* pro vás končí, tudíž jste přišli o všechny další tahy v této fázi. Další akci tedy nemůžete provést ani v případě, když se v oblasti *Bažin* objeví 🍷 nebo se objeví nový platný cíl pro útok vašeho predátora.

I přesto může stále dojít k aktivaci rysů vašich živočichů akcemi soupeřů. Například můžete využívat rysy, které vás ochrání před predátory, nebo rys *Mrchožravý*, abyste získali 🐞.

Jakmile všichni hráči pasují, *Fáze krmení* končí.

Obecné zásady

- ✔ Živočich může získat 🍷 a 🍀 pouze z oblastí, ke kterým má přístup.
- ✔ Pokud chce predátor napadnout jiného živočicha, musí být schopen překonat jeho ochranné rysy.
- ✔ Pouze hladoví živočichové mohou získávat potravu a napadat jiné živočichy (podrobněji na straně 8).
- ✔ Živočich si nemůže vzít více potravy, než kolik jí potřebuje. Přebytečná potrava získaná živočichem zůstane na kartě oblasti nebo v zásobě žetonů.
- ✔ Počet žetonů 🍷, 🐞, 🍌 ani 🍀 není omezen. Pokud vám dojdou žetony v zásobě, nahradte je něčím jiným.

Základní akce: Hledání úkrytu

Zvolte si jednoho svého živočicha, vezměte si z oblasti, k níž má přístup, 1 🍀 a tento 🍀 umístěte na jeho kartu.

✔ Každý živočich může mít pouze 1 🍀.

✔ Predátoři nemohou napadat živočichy s 🍀.

Úkryty poskytují živočichům naprostou ochranu před predátory. Neexistuje rys, díky kterému by predátor mohl napadnout živočicha v úkrytu.



Úkryt



Živočich vpravo si vezme 🍀 z oblasti *Mangrovový les* a umístí ho na svou kartu.

Zvolený živočich si místo 🍀 mohl vzít 🍷, ale jeho hráč si řekl, že 🍀 je pro něj důležitější.




Hladoví a nakrmení živočichové


Živočich je nakrmený, pokud bylo dorovnáno množství jím požadované potravy (na jeho kartu byly umístěny všechny potřebné žetony potravy). Všichni živočichové mají základní požadavek rovný 1 kusu potravy. Každý žeton  a  představuje 1 potravu.


Některé rysy zvyšují množství požadované potravy. Ty jsou na levé straně, před názvem rysu, označeny číslicí „+1“ nebo „+2“. Abyste určili, kolik potravy požaduje váš živočich, přičtete tyto číslice k jeho základnímu požadavku (1). Ke splnění požadavků pro nakrmení jednotlivých živočichů může být využita libovolná kombinace  a .


 získávají živočichové z oblastí, zatímco  ze zásoby, a to díky efektům vybraných rysů.

Všichni živočichové, kteří na své kartě nemají požadované množství potravy, jsou hladoví.

 V průběhu fáze krmení nemůžete pasovat, pokud je některý z vašich živočichů hladový a vy mu můžete obstarat potravu.

 Pokud máte například hladového predátora a vaší jedinou možnou akcí je zaútočit na jiného vašeho živočicha, musíte to udělat.

 Nakrmení živočichové se už dále nekrmí. Jedinou výjimkou jsou živočichové s rysem *Vypasený*, díky kterému lze překročit množství požadované potravy (podrobněji na straně 3 v *Příručce živočišných rysů*).

 Hladoví živočichové během *Fáze vymírání* umírají (ale smrti se mohou vyhnout pomocí rysů *Hibernující*, *Vypasený* nebo dalších).

Hladový, nebo nakrmený?




1 Tento živočich je nakrmený.

2 Tento živočich je hladový – potřebuje 1 potravu.

3 Tento živočich je nakrmený.

4 Tento živočich je hladový. Má rysy *Robustní* (+1) a *Nepříznivě zmutovaný* (+1), takže požaduje celkem 3 potravy. Na své kartě má 2 potravy, ale potřebuje ještě 1, aby byl nakrmený.

5 Tento živočich je nakrmený. Kvůli rysu *Masožravý* (+1) požaduje celkem 2 potravy, jež má umístěné na své kartě.

V uvedeném příkladu živočichové **1** a **3** nepotřebují další potravu, a proto jim už žádná další nemůže být přidělena. Živočichům **2** a **4** musí být obstarána nějaká potravu, pokud je někde k dispozici. Živočich **5** je nakrmený, ale díky rysu *Vypasený* se může dále krmit a naplnit svou kartu rysu *Vypasený* žetonem tukových zásob .

Základní akce: Krmení se z oblasti

Zvolte si jednoho svého hladového živočicha, vezměte si 1 🍷 z oblasti, k níž má přístup, a tuto 🍷 umístěte na jeho kartu.

Krmení



Živočich znázorněný výše si z oblasti *Poušť* vezme 🍷 a žeton umístí na svou kartu. Zvolený živočich nemá rys *Robustní*, takže si nemůže vzít potravu z oblasti *Savana*.

Potravní řetězec

Na kartě oblasti *Tajga* jsou 3 🍷.

Vezmete si 1 🍷 a její žeton umístíte na živočicha ①.

Tím se vyhodnotí efekt párového rysu *Komunikující*, takže 1 🍷 z *Tajgy* umístíte i na živočicha ②.

Následně se vyhodnotí efekt párového rysu *Spolupracující*, díky němuž umístíte ze zásoby 1 🍷 na živočicha ③.

Živočich ① má zároveň rys *Kopytnatý*, který se vyhodnotí ve chvíli, kdy živočich získává potravu. Rozhodnete se ho využít a odložíte z karty oblasti *Tajga* zbývající 1 🍷 do zásoby žetonů. Díky tomu připravíte soupeře o poslední žeton 🍷 v této oblasti.



Pokud si z libovolné oblasti vezme 🍷 živočich s rysem *Komunikující*, *Kopytnatý* nebo *Spolupracující*, vyhodnotí se efekty těchto rysů.

Rysy *Komunikující* a *Spolupracující* vám umožňují vzít si pro vaše živočichy během vašeho tahu více než 1 žeton 🍷.

Rys *Kopytnatý* vám umožňuje dále snížit zbývající počet žetonů 🍷 v oblasti.

Rada: Tento rys byste měli využívat pouze v případě, že jsou vaši živočichové nakrmení a nehrozí jim hladovění.

Tyto rysy jsou podrobněji rozebrány v *Příručce živočišných rysů*.



Základní akce: Napadení predátorem

Všichni živočichové, kteří mají rys *Masožravý*, jsou považováni za predátory. Tento rys se na kartách vývoje nachází častěji než ostatní rysy a výrazně ovlivňuje průběh hry.

Hladový predátor získává potravu z oblastí nebo napadáním jiných živočichů a jejich pozřením.


Během *Fáze krmení* může predátor provést pouze jedno napadení. Jakmile predátor někoho napadne, otočte jeho kartu rysu *Masožravý* o 45° směrem doprava, abyste znázornili, že už během tohoto kola někoho napadl.

Aby predátor někoho napadl, učiňte postupně následující kroky:

1. Kořist. Vyberte jednoho ze svých hladových predátorů a vyberte dalšího živočicha, který bude jeho kořistí. Živočichové, kteří se nacházejí v úkrytu nebo mají ochranné rysy, jež je ochraňují před napadením, se kořistí predátora stát nemohou.

➤ Například nemůže být napaden živočich s rysem *Maskovaný*. Avšak pokud má váš predátor rys *Ostrozraký*, může ignorovat rys *Maskovaný*, a smí tedy vybranou kořist napadnout.

2. Napadení. Abyste zaútočili, pootočte kartu rysu *Masožravý*. Pokud má kořist rys, jenž se aktivuje během napadení, je nyní vyhodnocen jeho efekt. Tyto rysy mohou nejenom zachránit napadeného živočicha, ale zároveň mohou usmrtit samotného predátora.

3. Vyhodnocení. Pokud kořist nezachránily její rysy, napadení dopadlo úspěšně. Predátor pozře svou kořist a obdrží ze zásoby 2 . Pozřený živočich a všechny jeho rysy (včetně párových) jsou odloženy na odkládací balíček vývoje.


Rys *Masožravý* a predátoři s ním spojení jsou podrobněji rozebráni na straně 2 v *Příručce živočišných rysů*.



➤ Pokud během napadení predátorem zemře nějaký živočich (ať už kořist, nebo samotný predátor), vyhodnotí se efekty rysu *Mrchožravý* a oblasti *Bažina* (pokud jsou ve hře).

✔ Hladový predátor nemusí nikoho napadat, nachází-li se v pro něj dostupné oblasti potrava nebo má-li hráč k dispozici jiné základní akce. Avšak pokud mu nezbývá nic jiného a mezi živočichy ve hře se nachází vhodná kořist, predátor ji musí napadnout.

➤ Váš predátor například může být donucen napadnout živočicha s rysem *Jedovatý* nebo živočicha, který patří mezi vaše.

✔ Nakrmený predátor s rysem *Vypasený*, na jehož kartě není přítomna , může napadnout jiného živočicha, ale nemusí.

✔ Predátor může napadnout jiného predátora.

✔ Predátor nemůže napadnout sám sebe.


✔ Predátor nemůže napadnout živočicha s žetonem .

Napadení



Predátor si za svou kořist zvolí živočicha bez rysů.



Karta rysu *Masožravý* je pootočena a napadení dopadne úspěšně. Predátor obdrží ze zásoby 2  a jeho kořist je odložena na odkládací balíček vývoje. V průběhu této *Fáze krmení* tento predátor už nesmí nikoho napadnout.

Predátor na lovu



Váš hladový predátor s rysy *Ostrozraký* a *Noční* se nachází vlevo. Soupeři mají čtyři živočichy, kteří jsou znázorněni vpravo od predátora. Které z nich může váš predátor napadnout?

- 1 Tento živočich je chráněn úkrytem, a tak nemůže být napaden.
- 2 Tento živočich může být napaden, ale má rys *Jedovatý*. Pokud ho váš predátor napadne, rys *Jedovatý* zapříčiní smrt vašeho predátora v průběhu *Fáze vymírání*.
- 3 Tento živočich může být napaden. Je sice chráněn rysem *Vzájemně prospěšný*, ale zároveň má rys *Nepříznivě zmutovaný*, takže predátor může rys *Vzájemně prospěšný* ignorovat. Avšak pokud ho predátor napadne, kořist přežije díky rysu *Nepolapitelný* a odloží na odkládací balíček vývoje svůj rys *Nepříznivě zmutovaný* (což potěší hráče, jemuž tento živočich patří). Ve výsledku predátor obdrží pouze 1 (viz efekt rysu *Prchavý* v *Příručce živočišných rysů*) a během této *Fáze krmení* už nebude moci nikoho napadnout.

- 4 Tento živočich může být napaden. Rys *Noční* mu nepomůže, protože stejný rys má i predátor. Nepomůže mu ani rys *Maskovaný*, protože predátor má rys *Ostrozraký*. Rys *Norující* ho taktéž neochrání, protože je živočich stále hladový (kvůli rysu *Napadený parazitem* potřebuje 3 potravu, ale v tuto chvíli má pouze 2).

Predátor si za svou kořist zvolí živočicha 4. Karta s rysem *Masožravý* se pootočí a napadení dopadne úspěšně.

Predátor obdrží ze zásoby 2 . Kořist a všechny její rysy (včetně karty rysu *Vzájemně prospěšný*) jsou odloženy na odkládací balíček vývoje. Živočich 2 má rys *Mrchožravý*, a tak obdrží 1 .



4. FÁZE VYMÍRÁNÍ

Během této fáze živočichové buď přežijí a dostanou se do dalšího období, nebo vymřou. Provedte postupně následující kroky:

1. Začátek fáze. Pokud mají někteří živočichové rysy, na nichž je uvedeno „na začátku Fáze vymírání“, vyhodnoťte jejich efekty:

- **Jedovatý** – Predátoři, kteří pozřeli živočichy s rysem *Jedovatý*, zemřou a jejich karty (včetně jejich rysů) jsou odloženy na odkládací balíček vývoje.
- **Vypaseny s žetonem** – Hladoví živočichové s rysem *Vypaseny* mohou využít uschované žetony k dorovnání množství požadované potravy.
- **Hibernující** – Hladoví živočichové s rysem *Hibernující* mohou odložit kartu s tímto rysem na odkládací balíček vývoje, aby byli nakrmeni.

2. Vymírání. Všichni hladoví živočichové zemřou. Karty všech hladových živočichů (včetně jejich rysů i párových rysů) odložte na odkládací balíček vývoje.

Pokud je ve hře oblast bažiny, umístěte na její kartu 1 za každého živočicha, který v průběhu této fáze zemřel. Na kartu lze takto umístit maximálně 4.

Pokud vyhodnocujete *Fázi vymírání* šestého období, přeskočte zbývající kroky a pokračujte podle postupu na straně 13, která se zaměřuje na konec hry a bodové ohodnocení. V případě, že se

nacházíte v některém z dřívějších období, proveďte i zbývající kroky této fáze.

3. Obnova. Vraťte do zásoby z karet všech živočichů všechny žetony a . Nevyužitý ponechte na kartách.

Odložte na odkládací balíček oblastí kartu oblasti, jež se nachází nejvíce vpravo.

Navraťte do původní pozice všechny pootočené karty s rysy.

4. Dobírání karet. Počínaje prvním hráčem si všichni hráči doberou karty z balíčku vývoje. Každý hráč si dobere z balíčku vývoje o dvě karty více, než kolik má před sebou živočichů. Máte-li tedy před sebou například 3 živočichy, doberete si 5 karet vývoje.

Jakmile si všichni hráči dobrali karty, hráči s více než 6 kartami v ruce musí na odkládací balíček vývoje odložit tolik karet, aby jich neměli v ruce více než 6. O tom, které karty odloží, rozhodují hráči samotní.

Pokud *Fázi vymírání* nepřežil žádný váš živočich, doberte si do ruky tolik karet, abyste jich měli právě 6.

- Pokud se v dobíracím balíčku vývoje již nenacházejí žádné karty, zamíchejte odkládací balíček vývoje a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

5. Nový první hráč. První hráč předá žeton prvního hráče hráči sedícímu po jeho levici.

Vymírání



Živočichové 1, 2 a 3 přežijí, protože jsou nakrmeni. Živočich 4 potřebuje k přežití 3 potravy, ale má pouze 2. Zemře a všechny jeho karty jsou odloženy na odkládací balíček vývoje.

Živočich 5 potřebuje 2 potravy, ale má pouze 1. Může však využít žeton z karty rysu *Vypaseny* a přežít.

Vzhledem k tomu, že hráči přežili celkem 4 živočichové, dobere si 6 karet vývoje.

KONEC HRY A BODOVÉ OHODNOCENÍ

Hra končí po 6 obdobích (v té chvíli je již prázdný balíček oblastí).

Vítěz je určen tak, že si každý hráč spočítá své vítězné body za následující úspěchy:

+3 vítězné body za každého živočicha, který přežil.

+1 vítězný bod za každý rys, který mají vaši přeživší živočichové (párový rys má rovněž hodnotu pouze 1 vítězného bodu).

Hráči získají další vítězné body za rysy, které živočichům zvyšují požadované množství potravy (označené „+1“ a „+2“):

+1 vítězný bod za každý rys *Masožravý*, *Nepříznivě zmutovaný*, *Robustní* a *Stagnující*.

+2 vítězný bod za každý rys *Napadený parazitem*.

Hráč s nejvíce vítěznými body se stává vítězem. V případě remízy vyhrává hráč, kterému přežilo nejvíce živočichů. Pokud i v tomto případě nastala remíza, hráči sdílí své vítězství.

Výpočet získaných vítězných bodů

Na konci hry vám zůstali 4 živočichové.

$4 \cdot 3 = 12$ vítězných bodů

Vaši živočichové mají dohromady 10 rysů.

+10 vítězných bodů

Rysy označené „+1“ poskytují dodatečný 1 vítězný bod.

+3 vítězné body

Celkově jste získal **25** vítězných bodů.



HERNÍ VARIANTY

Úprava délky hry

Běžná hra se skládá z 6 období, což odpovídá počtu karet v balíčku oblastí. V průběhu přípravy hry můžete upravit počet těchto karet, takže hra může trvat kratší nebo delší dobu.

Neomezený počet karet v ruce

V původní hře **Evoluce: O původu druhů** mohou mít hráči v ruce více než 6 karet – pokud chcete, můžete toto pravidlo přidat i do této hry. Tato úprava vám dovoluje nahromadit velké množství karet, díky kterým budete moci v posledním období vytvářet živočichy s těmi nejefektivnějšími rysy.

Nahodilé mutace

Příprava hry. Hru připravte jako obvykle. Rozdejte každému hráči 6 karet, ale místo toho, aby se na ně všichni podívali, z nich každý hráč vytvoří balíček s kartami otočenými lícem dolů. Tento balíček představuje jejich genofond a hráči se nemohou podívat na karty, které ho tvoří.

Fáze vývoje. Když jste na tahu, můžete buď pasovat, nebo oznámíte, co uděláte s vrchní kartou svého genofondu – vytvoříte nového živočicha, nebo vytvoříte nový rys.

1. Nový živočich. Vložte napravo od již vyložených živočichů vrchní kartu z vašeho genofondu, a to lícem dolů (na lícovou stranu vyložené karty se nesmíte podívat).

2. Nový rys. Zvolte si jednoho svého živočicha, odhalte vrchní kartu z vašeho genofondu a přiřadíte zvolenému živočichovi nový rys. Můžete si vybrat, zda mu přiřadíte rozsáhlý, nebo stručný rys. Pokud zvolenému živočichovi nelze přiřadit ani jeden z rysů, přiřadíte ho živočichovi napravo od něj. Pokud ani toto není možné, otočte kartu a napravo od již vyložených živočichů vytvoříte nového živočicha.

✔ Škodlivé rysy lze přiřadit pouze vašim živočichům – nesmíte je přiřadovat živočichům vašich soupeřů.

✔ Pohybovat s živočichy ve své řadě můžete pouze předtím, než si doberete kartu z genofondu



Fáze vymírání – Dobírání karet. Hráči si doberou karty a doplní jimi svůj genofond, aniž by se na ně podívali. Hráči s více než 6 kartami v genofondu musí odložit karty na odkládací balíček vývoje, aby jich neměli více než 6.

Pohroma

Sopečné erupce, pády meteoritů a doby ledové mohou způsobit katastrofické změny životního prostředí a vymření celých tříd živých organismů. Například v období mezi prvohorami a druhohorami zahynulo až 90 % druhů, které v té době obývaly planetu Zemi, a na konci druhohor vymřeli dinosauři. Po podobných katastrofách získávají přeživší živočišné nové vývojové možnosti a nová prostředí mění tvář planety.

Varianta **Pohroma** je určena pro zkušenější hráče. Ocitáte se totiž na pokraji katastrofické pohromy a na poslední chvíli musíte učinit radikální rozhodnutí, aby vaši živočišné přežili.

Tato herní varianta trvá pouze 1 období, a o vítězi je tedy rozhodnuto hned na jeho konci.

Příprava hry. Nevytvářejte balíček oblastí. Zamíchejte karty oblastí, vezměte jich o jednu více, než je hráčů ve hře, a vložte je vedle sebe lícem nahoru tak, aby vytvořily řadu. Zbytek karet oblastí vraťte do krabice. Umístěte na karty oblastí žetony  a  jako obvykle.

Zamíchejte karty vývoje a každému hráči rozdejte 20 karet lícem dolů. Zbytek karet vývoje vraťte do krabice.

Fáze vývoje. Hráči se střídají ve vykládání karet jako obvykle, avšak během této fáze musí vyloužit minimálně 18 karet ze svých 20. Po této fázi nesmí žádnému hráči zůstat v ruce více než 2 karty (tyto karty můžete využít v průběhu *Fáze krmení* pro živočichy, kteří mají rys *Metamorfující*).

Fáze oblastí. Tuto fázi vynechejte.




Fáze krmení a vymírání. Tyto fáze se hrají jako obvykle. Během *Fáze vymírání* nelze využít rys *Hibernující*, protože žádné další období už nenastane.






OBLASTI


Bažiny

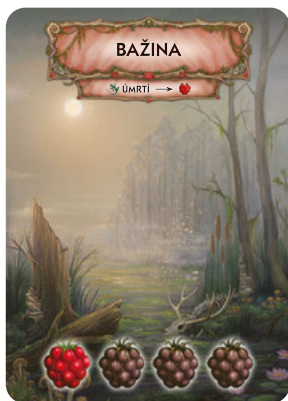
Bažiny se od ostatních oblastí liší – potrava se na nich hromadí a zůstává v nich při přechodu z jednoho období do druhého zachována.

Během *Fáze oblastí* ponechejte na každé kartě *Bažiny* všechny nahromaděné žetony  z předchozích období. Pokud se na kartě *Bažiny* žádná  nenachází, umístěte na ni 1 .

- Jakmile *Bažiny* vstoupí do hry, umístěte 1  na jasně červený symbol potravy. Na vybledlé symboly potravy se umísťují žetony pouze v případě, že některý živočich zemřel během *Fáze krmení* nebo *Fáze vymírání*.

Vždy když živočich z libovolného důvodu zemře (pozře ho predátor, vyhladoví, podlehne rysu *Jedovatý* nebo ho zabije živočich s rysem *Rohatý*), umístěte 1  na kartu *Bažiny*. Na kartě *Bažiny* se mohou nacházet maximálně 4 .

- Pokud jsou ve hře přítomny 2 karty *Bažiny*, vždy když někdo zemře, umístěte po 1  na každou z nich.



Karty oblastí se dvěma částmi

Některé karty oblastí obsahují dvě oblasti místo jedné. Dolní oblast je dostupná všem živočichům, zatímco horní je dostupná pouze těm živočichům, kteří mají rys, jenž je uveden pod názvem oblasti.

Dolní a horní oblasti jsou považovány za samostatné, což hráči musí brát v potaz během vyhodnocování efektů rysů *Komunikující* a *Kopytnatý*.

Karty oblastí se dvěma částmi



Savany jsou dostupné pouze živočichům s rysem *Robustní*.



Jeskyně jsou dostupné pouze živočichům s rysem *Noční*.



Jezera jsou dostupná pouze živočichům s rysem *Plavající*.



Ledovce jsou dostupné pouze živočichům, kteří nemají žádný rys (ani párový).

V případě výskytu některé z těchto čtyř oblastí si živočichové s rysy *Noční*, *Robustní* nebo *Plavající* nebo bez rysů mohou během *Fáze krmení* vybírat z více oblastí.

- Živočichové s rysem *Přizpůsobivý* si mohou obstarat potravu ve všech oblastech (včetně *Ledovců*).

RYSY

- ✔ Ve většině případů se rasy vyhodnocují během *Fáze krmení* (kromě rysů *Hibernující*, *Jedovatý* a *Vypasený s* 🍌, které se vyhodnocují na začátku *Fáze vymírání*).
- ✔ Efekty rysů se vyhodnocují automaticky, bez hráčova rozhodnutí (kromě rysů *Masožravý*, *Metamorfující*, *Zlodějský* a těch, v jejichž popisu jsou uvedena slova „může“ nebo „můžeš“).
- ✔ Každá karta rysu může být během hráčova tahu **aktivována pouze jednou**.

➤ Například živočich s rysem *Spolupracující* si vezme z libovolné oblasti 1 🍌. V tu chvíli se vyhodnotí efekt tohoto rysu, tudíž si živočich, který je s ním propojený, taktéž vezme 1 🍌. Efekt tohoto rysu se během stejného tahu nevyhodnocuje podruhé (tedy v opačném směru).

Zlaté pravidlo

Vždy když je efekt rysu v nesouladu s obecnými pravidly hry, má efekt rysu přednost.

Postupné vyhodnocování rysů

Pokud se v jednu chvíli aktivuje hned několik rysů jednoho živočicha, hráč, kterému patří tento živočich, rozhodne o tom, v jakém pořadí se vyhodnotí (například když ho napadá predátor).

Postupné vyhodnocování rysů

Predátor (vlevo) se pokouší napadnout kořist (vpravo). Hráč, jemuž patří kořist, se může rozhodnout nejdříve vyhodnotit efekt rysu *Rohatý*.

Pokud uspěje, predátor zemře. Pokud neuspěje, hráč může následně využít rysu *Běhavý*. Pokud i tento rys selže, hráč bude muset vyhodnotit rys *Nepolapitelný*.

Jestliže stejnému hráči patří predátor i kořist, může se rozhodnout, že nejdříve využije rys *Nepolapitelný*, díky čemuž zajistí to, že predátor získá 1 🍌 a kořist přežije. V tomto případě je predátorovo napadení u konce a rasy *Běhavý* ani *Rohatý* nejsou vyhodnoceny.



Dodatečné akce



Rasy *Metamorfující* a *Zlodějský* poskytují hráčům **dodatečné akce**.

- ✔ V průběhu *Fáze krmení* můžete během svého tahu provést dodatečnou akci, a to před vaší základní akcí nebo po ní.
Poznámka: Základní a dodatečné akce mohou ovlivnit různé živočichy.
- ✔ Pokud nemůžete provést žádnou základní akci, můžete aktivovat rys *Metamorfující* nebo *Zlodějský*, abyste místo pasování mohli provést dodatečnou akci.
- ✔ V průběhu každého tahu můžete provést pouze jednu dodatečnou akci.
- ✔ Rasy *Metamorfující* i *Zlodějský* mohou být během *Fáze krmení* aktivovány pouze jednou. Jakmile provedete dodatečnou akci, otočte kartu zvoleného rysu o 45° směrem doprava.

Párové rysy



Párové rysy jsou přiděleny dvěma hráčovým živočichům současně.

- ✓ Když je karta párového rysu vyložena, je umístěna mezi dva sousedící živočichy v hráčově řadě tak, aby překrývala jejich karty. Podobně jako u ostatních rysů je i v tomto případě platný pouze horní rys uvedený na kartě.
- ✓ Před vyložení párového rysu můžete přeorganizovat své živočichy v řadě. Pokud však ve své řadě již máte dva živočichy s párovým rysem, tyto živočichy nelze rozdělit.
- ✓ Párový rys patří oběma živočichům, které spojuje.
- ✓ Hráčovi živočichové se vždy nacházejí v jedné řadě, proto může mít jeden živočich maximálně dva párové rysy (jeden ho spojuje s živočichem nalevo, druhý napravo). Tyto párové rysy mohou být stejné nebo rozdílné.
- ✓ Jeden živočich může mít dva stejné párové rysy, ale každý z nich ho musí spojoval s jiným živočichem.
- Například můžete mít 3 nebo více živočichů propojených stejným párovým rysem. Takováto propojení mohou být klíčová pro přežití vašich živočichů!
- ✓ Pokud živočich zemře, všechny jeho párové rysy jsou odloženy na odkládací balíček vývoje.
- ✓ Na konci hry přináší hráči každý párový rys 1 vítězný bod.

Škodlivé rysy



Rysy *Stagnující*, *Nepříznivě zmutovaný* a *Napadený parazitem* jsou **škodlivé rysy**, které zvyšují množství potravy požadované příslušnými živočichy, tudíž se jejich přežití stává mnohem složitějším.

- ✓ Škodlivé rysy jsou lehce rozpoznatelné – jejich názvy se nacházejí na světle fialovém pozadí.
- ✓ Rysy *Nepříznivě zmutovaný* a *Napadený parazitem* lze přidělit pouze živočichům vašich soupeřů.
- ✓ Rys *Stagnující* lze přidělit vašim živočichům nebo živočichům vašich soupeřů.
- ✓ Škodlivý rys ovlivňuje živočicha, který ho má (nikoli hráče, který mu ho přidělil).
- ✓ Na konci hry přináší hráči škodlivé rysy vítězné body hráči, jehož živočichové je mají.





EVOLUCE: NOVÝ SVĚT

AUTOŘI HRY Dmitry Knorre a Sergey Machin

ILUSTRACE Maria Efremova a Aleksandra Karenskaya

GRAFICKÁ ÚPRAVA Fedor Myachin a Igor Pekhterev

VEDOUCÍ VÝROBY Denis Davydov

REDAKCE Eli Lester a Gleb Zabelich

TESTOVÁNÍ HRY Mikhail Akamsin, Daria Akamsina, Sergey Grafchikov, Irina Grafchikova, Valentina Grigorieva, Aleksandr Grudinin, Dmitry Ivannikov, Aleksandr Kazantsev, Timofey Kazantsev, Nadezhda Kazantseva, Mikhail Kripak, Aleksandr Orekhov, Sergey Pritula, Vitaliy Kravchenko a Ekaterina Vikulova

PROJEKTOVÍ MANAŽEŘI Ivan Tulovskiy, Evgeny Maslovskiy a Maxim Istomin



© Rightgames, 2022. rightgamesrbg.com

ČESKÁ VERZE

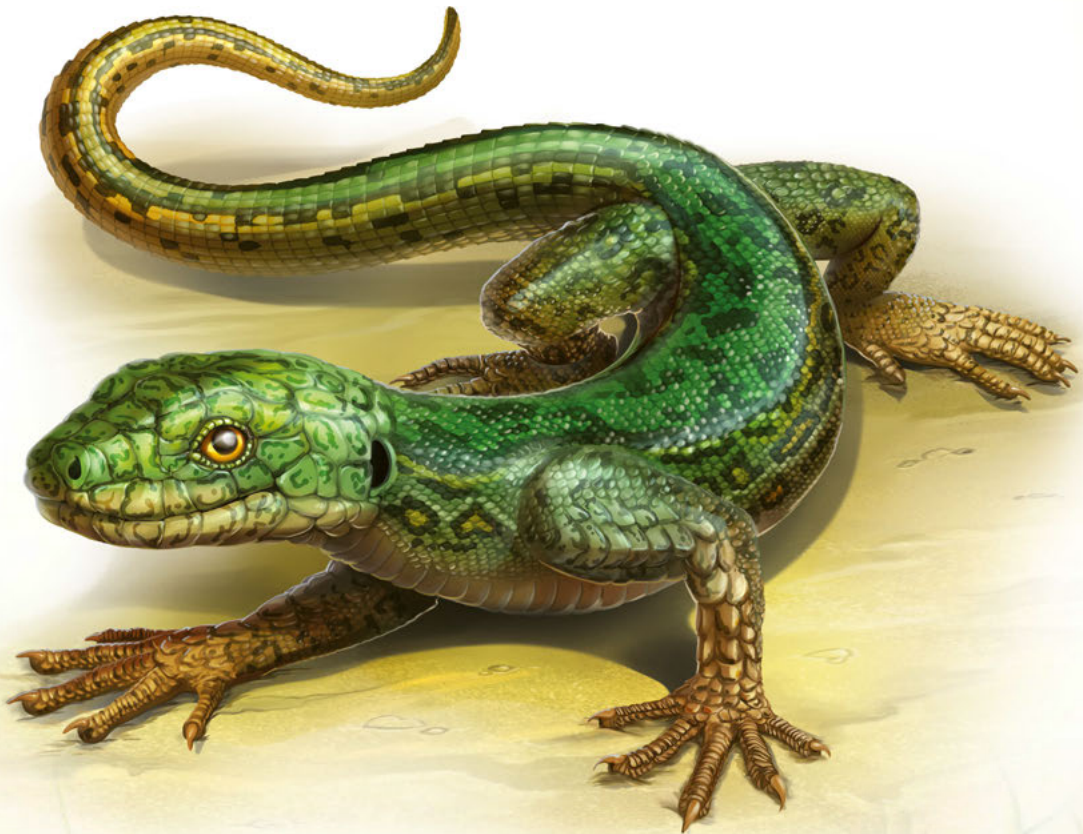
ČESKÝ PŘEKLAD Ondřej Šedý

GRAFICKÁ ÚPRAVA Vladimír Smolík a Black Light Studio

JAZYKOVÁ ÚPRAVA Eliška Pospíšilová

REDAKCE PŘEKLADU Jan Březina, Martin Hrabálek a Ondřej Kurka

KRÁLOVSKY SE BAVTE!



PŘEHLED PRAVIDEL

Hra trvá 6 období (herních kol). Každé období se skládá ze 4 fází:

1. FÁZE VÝVOJE

Počínaje prvním hráčem se hráči střídají v tazích a během svého tahu vyloží vždy 1 kartu vývoje, aby buď vytvořili nového (živočicha), nebo přidělili rys již vyloženému.

🍃 **Vytvoření nového**: Vložte před sebe kartu lícem dolů.

🍃 **Přidělení rysu**: Umístěte kartu vývoje lícem nahoru pod vašeho tak, aby byl vámi zvolený rys viditelný.

➤ Každý může mít pouze jednu kartu každého rysu (kromě rysu *Vypasený* a párových rysů, které ho spojují s jinými). Prospěšné rysy se přidělují pouze vašim, zatímco škodlivé rysy (tedy ty s názvem na světle fialovém pozadí) se přidělují vašich soupeřů.

🍃 **Pasování**: Pokud nemůžete nebo nechcete vyložit další kartu vývoje, musíte pasovat. *Fáze vývoje* končí ve chvíli, jakmile pasují všichni hráči.

2. FÁZE OBLASTÍ

Odhalte vrchní kartu balíčku oblastí a umístěte ji lícem nahoru na levou stranu řady s kartami oblastí. Umístěte a symboly, které se nacházejí na všech kartách oblastí.

3. FÁZE KRMENÍ

Počínaje prvním hráčem se hráči střídají v tazích a během svého tahu provedou vždy 1 základní akci. Existují 3 základní akce:

🍃 **Hledání úkrytu**: Vyberte ve vaší řadě, který nemá žádný žeton. Vezměte si 1 z oblastí, k níž má tento přístup. Umístěte tento žeton na jeho kartu. Úkryt chrání vaše před predátory.

🍃 **Krmení se z oblastí**: Vyberte ve vaší řadě, který je hladový. Vezměte si 1 z oblastí, k níž má tento přístup. Umístěte tento žeton na jeho kartu. U některých oblastí je pod jejich názvem uveden konkrétní rys. Přístup do této oblasti má pouze tehdy, disponuje-li tímto rysem.

➤ potřebuje 1 nebo 1, aby byl nakrmený. Rysy, před jejichž názvem se nachází „+1“ nebo „+2“, navyšují množství potravy požadované živočichem s tímto rysem. Hladový musí získat potravu, pokud je někde dostupná. Hladový predátor musí získat potravu nebo napadnout vhodnou kořist, pokud je někde dostupná.

🍃 **Napadení predátorem**: Vyberte hladového predátora (s rysem *Masožravý*) ve vaší řadě a vhodnou kořist (s rysy, které je váš predátor schopen překonat). Pootočte kartu rysu *Masožravý* (pokud již karta byla pootočena, predátor nemůže nikoho napadnout). Pokud napadení dopadlo úspěšně, predátor obdrží 2, zatímco karta kořisti a všechny karty jejich rysů jsou odloženy na odkládací balíček vývoje.

🍃 **Pasování**: Pokud nemůžete provést žádnou akci, musíte pasovat.

Fáze krmení končí ve chvíli, jakmile pasují všichni hráči.

4. FÁZE VYMÍRÁNÍ

Jsou vyhodnoceny rysy *Hibernující*, *Jedovatý* a *Vypasený*. Všichni, kteří jsou hladoví, vymřou – karty těchto společně s jejich rysy odložte na odkládací balíček vývoje.

Ze všech karet odeberte žetony a (neodkládejte) a navraťte do původní polohy všechny pootočené karty rysů. Odložte na odkládací balíček oblastí kartu oblasti nacházející se v řadě oblastí nejvíce vpravo.

Doberte si z balíčku vývoje o dvě karty více, než kolik před sebou máte živočichů. Pokud máte v ruce více než 6 karet, odložte na odkládací balíček vývoje tolik karet, abyste jich neměli v ruce více než 6. Pokud nemáte vyloženého žádného, doberte si do ruky tolik karet, abyste jich měli právě 6.

První hráč předá žeton prvního hráče hráči sedícímu po své levici.

KONEC HRY

Hra končí s koncem šestého období. Hráči si spočítají své vítězné body: 3 za každého přeživšího, 1 za každý rys, který mají jejich, a dodatečné vítězné body za rysy označené „+1“ a „+2“.

Hráč s nejvíce vítěznými body se stává vítězem. V případě remízy vyhrává hráč, kterému přežilo nejvíce. Pokud i v tomto případě nastala remíza, hráči sdílí své vítězství.