

## Das Leben der Evomares

### Spielweise

#### Ziel des Spiels

Die eigene Sippe der Evomares soll so viele Generationen wie möglich überleben.

#### Material

- » Ein Würfel pro Spielerin und Spieler
- » Eine Spielfigur pro Spielerin und Spieler
- » Genügend Kopien der Spielunterlagen und Scheren zum Ausschneiden der Spielkarten und Genkärtchen

#### Vorbereitungen für das Spiel

1. Der Spielplan liegt in der Mitte der Spielerinnen und Spieler.
2. Die jüngste Spielerin bzw. der jüngste Spieler darf auf einem Feld im Uferbereich seine Spielfigur platzieren. Die nächstälteren platzieren ihre Figuren ebenfalls im Uferbereich. Die Spielfigur zeigt an, wo sich die Sippe der Evomares aufhält.
3. Links vom Spielplan werden die fünf Stapel mit durchgestrichenen Eigenschaftskarten offen abgelegt. Rechts vom Spielplan werden die andern fünf Stapel offen platziert.
4. Unterhalb des Spielplans befindet sich ein verdeckter, gemischter Stapel mit allen zehn verschiedenen Genkärtchen.
5. Jede Spielerin, jeder Spieler erhält drei Evomares (Spielkarten) und würfelt sich Gene für die Eigenschaften der Tiere zusammen. Die drei Spielkarten liegen nebeneinander und werden von links nach rechts aufgefüllt. Bei allen ungeraden Zahlen werden entsprechend der Augenzahl durchgestrichene Gene für Eigenschaften aufgelegt, bei geraden die andern. Ein Beispiel: Spielerin Carla würfelt nacheinander eine 5, eine 4 und eine 3. Sie legt deshalb auf die Spielkarten von links nach rechts folgende Eigenschaften: 5 x durchgestrichene Augen, 1 x nicht durchgestrichene Augen. Dann beginnt sie wieder ganz links und legt noch 3 x nicht durchgestrichene Haare. Die gewürfelt 4 wird also aufgeteilt in Augen und Haare. Für die gewürfelte 3 legt Carla noch 3 x durchgestrichene Haare. Alle weiteren Gene würfelt sie genauso.

#### Ablauf des Spiels

1. **Lebensraum:** Die oder der Jüngste beginnt mit Würfeln. Je nach Augenzahl rückt sie/er die Spielfigur auf ein benachbartes Spielfeld (auch über die Ecke ist erlaubt) oder bleibt stehen. Falls mehrere Möglichkeiten offenstehen, entscheidet sie/er nach Gutdünken. Möglicherweise muss seine Sippe ja flüchten, weil sie nicht an die bisherige Umgebung angepasst ist. Im Gegenwehrsinn handeln danach die andern gleich.
2. **Fortpflanzung:** Nun pflanzen sich die Evomares entsprechend den Fortpflanzungsregeln fort (vgl. Spielregeln).
3. **Umwelt:** Jede Spielerin und jeder Spieler prüft, ob seine erwachsenen Tiere gemäss den Überlebensregeln 1 auf dem Spielfeld der Spielfigur existieren können. Falls nicht, müssen die entsprechenden Evomares (Spielkarten) zurückgelegt werden. Die Genkärtchen werden wieder auf die offenen Stapel verteilt.
4. **Konkurrenz:** Jetzt wird geklärt, ob auf einem Spielfeld eine Konkurrenzsituation auftritt. Falls ja, wird entsprechend den Überlebensregeln 2 vorgegangen.
5. Sobald auch dieser Schritt abgeschlossen ist oder übergangen werden konnte, beginnt das Leben einer neuen Generation, also beginnt wieder das Würfeln um einen Lebensraum. Jeder Spieler, der mehr als zwei Evomares besitzt, kann sich zuvor eine überlebte Generation gutschreiben lassen.

Falls eine Spielerin oder ein Spieler nur noch eine oder gar keine Spielkarte (Evomares) besitzt, muss sie/er wieder von vorne beginnen, auch mit dem Zählen der Generationen.

#### Schluss

Die Lehrperson beendet das Spiel. Gewonnen hat jene Spielerin, jener Spieler, dessen Sippe ununterbrochen am längsten überdauern konnte. Bei Gleichstand geht der Sieg an die grössere Sippe.