

Das Leben der Evomares

Spielregeln

Fortpflanzungsregeln

- » Jedes Tier hat zwei Chromosomen, eines vom Vater und eines von der Mutter.
- » Wenn sich zwei Tiere als Sexualpartner finden (der Spieler bzw. die Spielerin entscheidet, welche seiner Evomares miteinander Sex haben), werden die beiden Spielkarten nebeneinandergelegt. Das links liegende Tier wird zum Vater und das rechts davon liegende zur Mutter.
- » Diese zwei Tiere können ein Junges zur Welt bringen, das je ein Chromosom eines Elternteils erhält. Die Spielerin oder der Spieler nimmt bei einer ungeraden Würfelzahl jene Genkärtchen von den aufgedeckten Stapeln, die beim Vater auf der linken Chromosomen-Seite sind. Bei einer geraden Würfelzahl nimmt sie/er jene Genkärtchen von den aufgedeckten Stapeln, die auf der rechten Chromosomen-Seite liegen. Das Gleiche gilt für die Gene der Mutter. Die Kinder haben somit ein Gemisch der Genkärtchen beider Eltern.
- » Zudem werden aus dem verdeckten Stapel die zwei obersten Genkärtchen gezogen und mit jenen des jungen Evomars getauscht. Falls sich die gezogenen Genkärtchen nicht von jenen des Evomars unterscheiden, werden sie wieder unter den verdeckten Stapel gelegt. Im anderen Fall werden die ausgetauschten Genkärtchen unter den verdeckten Stapel gelegt.
- » Falls schon sechs Tiere der gleichen Sippe auf dem Spielfeld sind, werden keine Jungen geboren.
- » Sobald die Runde vorbei ist, verlieren die Eltern ihr Geschlecht.

Überlebensregeln Konkurrenz

- » Wenn eine Spielerin/ein Spieler auf ein Feld kommt, auf dem schon eine andere Sippe lebt, setzt sie/er die dort lebenden Evomares unter Druck. Von den alteingesessenen Evomares überleben nur jene, deren eingeklammerte Eigenschaften die Qualität von unterstrichenen Eigenschaften haben (je mindestens ein erwünschtes Gen).

Tiefsee	Uferbereich	Küstenwiese	Gebirge
(Augen) 	(Augen) 	(Augen) 	(Augen)
(Haare) 	(Haare) 	(Haare) 	(Haare)
(Beine) 	(Beine) 	(Beine) 	(Beine)
(Kiemen) 	(Kiemen) 	(Kiemen) 	(Kiemen)
(Flossen) 	(Flossen) 	(Flossen) 	(Flossen)

Überlebensregeln Umwelt

Um auf dem neu gewürfelten Spielfeld überleben zu können, müssen die in der Tabelle aufgeführten Eigenschaften mit den Genen des Tieres übereinstimmen. Das heißt:

- » **Unterstrichene Eigenschaft:** Sie muss als Gen auf mindestens einem Chromosom vorhanden sein.
- » **(Eingeklammerte Eigenschaft):** Es ist nicht entscheidend, welche Gene vorhanden sind.
- » **Durchgestrichene Eigenschaft:** Sie darf als Gen auf keinem der beiden Chromosomen vorhanden sein.