

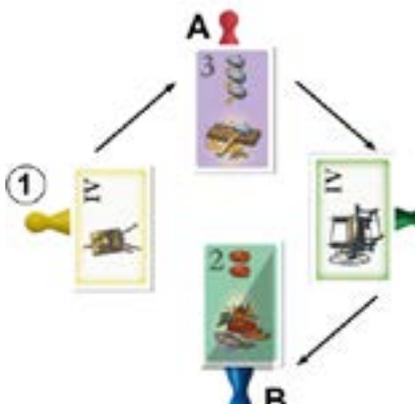
S-EVOLUTION Beispiele

SPIELVORBEREITUNG (Spielbeginn)



6 Fortschrittskarten (verdeckt) 24 Ressourcenkarten (gemischt)

2. STICHE

EINE KOMPLETTE RUNDE

Situation der Evolution (Runde 4 des Spiels)



Für Rot, Grün und Gelb hat die Kartenfarbe eine Bedeutung. Blau, zurückgeblieben in Zeitalter II, spielt mit «grauen» Karten, von denen nur der Kartenwert zählt.

1. Stich

Grün beginnt den 1. Stich, denn er hat in der vorherigen Runde als Letzter die Aktionsphase ausgeführt. Er spielt Orange und bestimmt so die Stichfarbe.

Blau, im Zeitalter der Barbaren, spielt ohne Farben. Er kann eine beliebige Karte spielen. Gelb muss die festgelegte Stichfarbe spielen, Orange. Rot auch, aber er hat kein Orange. Er spielt eine beliebige Karte.

Reihenfolge der Kartenwahl

- A Gelb: höchste Karte der Stichfarbe (wählt die orange 2 - Wissen).
- B Grün: zweithöchste Karte der Stichfarbe (wählt die violette 1 - Werkzeug).
- C Blau: andere Farbe (eigentlich keine), aber höherer Wert als Rot (wählt die orange 8 - Wissen).
- D Rot: andere Farbe, niedrigster Wert (wählt die orange 7 - Wissen).

3. Stich

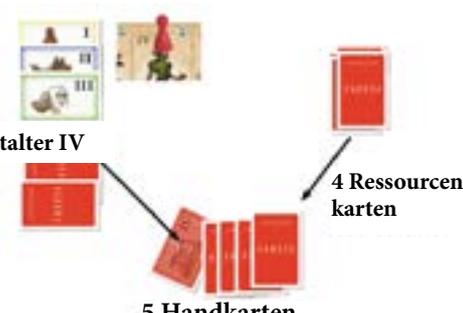
Gelb beginnt den Stich, da er den letzten Stich gewonnen hat. Er spielt seine Fortschrittskarte (und bestimmt keine Farbe).

Rot spielt Violett und bestimmt die Stichfarbe. Grün spielt seine Fortschrittskarte. Blau, für den Farben keine Bedeutung haben, spielt eine beliebige Karte.

Reihenfolge der Kartenwahl

- Grün hat eine größere Bevölkerung als Gelb. Er darf zuerst seine Fortschrittskarte wählen. Er könnte auch die Fortschrittskarte von Gelb nehmen, aber er bevorzugt die von ihm ausgespielte Karte zu nehmen.
- Gelb nimmt auch seine Fortschrittskarte.
- A Rot: höchste Karte der Stichfarbe (wählt die violette 3 - Werkzeuge).
- B Blau: andere Farbe (eigentlich keine) (wählt die grüne 2 - Nahrung).

1. KARTEN



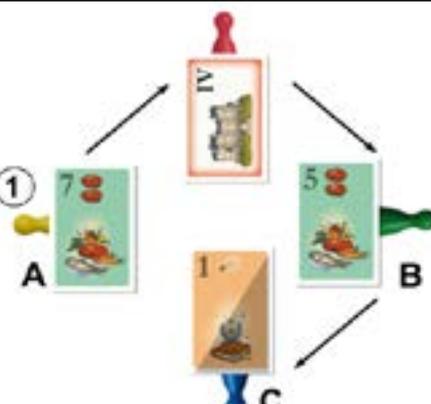
Zeitalter IV

4 Ressourcenkarten

5 Handkarten

Jeder Spieler nimmt die obersten 4 Karten seines Nachziehstapels (Ressourcenkarten) + die Fortschrittskarte des Zeitalters, in dem er sich befindet, auf die Hand.

AUSNAHME ZEITALTER I (URZEIT): Die Spieler schauen sich ihre 5 Handkarten nicht an und legen sie verdeckt auf den Tisch, um sie nach Gefühl auszuspielen. In allen anderen Zeitaltern nehmen die Spieler ihre Karten auf die Hand. Sie spielen ganz normal, indem sie sie sehen.



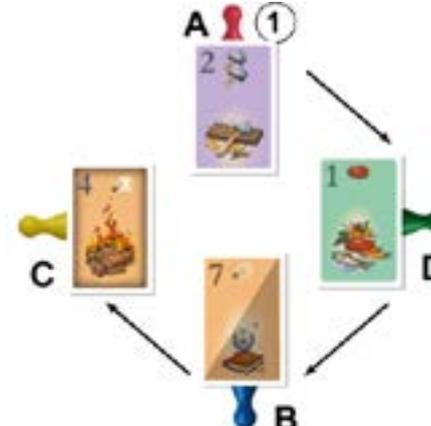
2. Stich

Gelb beginnt den Stich, denn er hat den letzten Stich gewonnen.

Er spielt Grün und bestimmt so die Stichfarbe. Rot entschließt sich, seine Fortschrittskarte zu spielen. Grün muss die Stichfarbe spielen. Blau, für den Farben keine Bedeutung haben, spielt eine beliebige Karte.

Reihenfolge der Kartenwahl

- Rot hat als Einziger eine Fortschrittskarte gespielt. Er erhält diese Karte und legt sie offen neben sein Tableau.
- A Gelb: höchste Karte der Stichfarbe (wählt die grüne 7 - Nahrung).
- B Grün: zweithöchste Karte der Stichfarbe (wählt die grüne 5 - Nahrung).
- C Blau: andere Farbe (eigentlich keine) (wählt die orange 1 - Wissen).



4. Stich

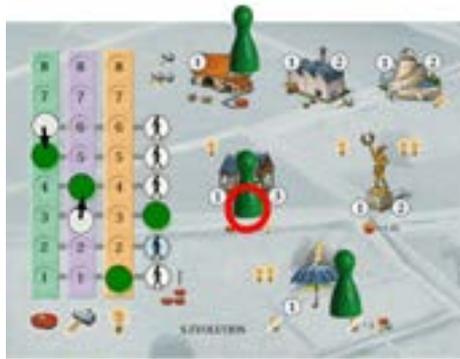
Rot beginnt den Stich, da er den letzten Stich gewonnen hat. Er spielt Violett und bestimmt so die Stichfarbe.

Grün muss die festgelegte Stichfarbe spielen, hat aber kein Violett. Blau, für den Farben keine Bedeutung haben, spielt eine beliebige Karte. Gelb muss die festgelegte Stichfarbe spielen, hat aber kein Violett. Er spielt eine orange Katastrophe.

Reihenfolge der Kartenwahl

- A Rot: höchste Karte der Stichfarbe (wählt die violette 2 - Werkzeuge).
- B Blau: andere Farbe (eigentlich keine) aber höchste Karte (wählt die grüne 1 - Nahrung).
- C Gelb: andere Farbe, zweithöchste Karte (wählt die orange 7 - Wissen).
- D Grün: andere Farbe, niedrigste Karte (wählt die Katastrophe).

b) HANDEL



Da Grün eine Spielfigur auf dem 2. Zahlenfeld bei « Handel » stehen hat, kann er zweimal Ressourcen tauschen, bevor er die Bedürfnisse seiner Bevölkerung erfüllt. Er tauscht nur einmal. Er gibt 1 Nahrung ab und erhält dafür 1 Werkzeug.

c) BEDÜRFNISSE

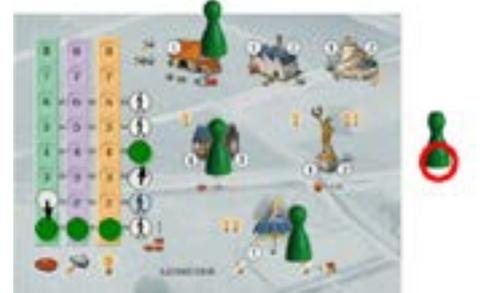


Grün befindet sich im Mittelalter. Seine Bevölkerung verlangt Nahrung und Werkzeug.

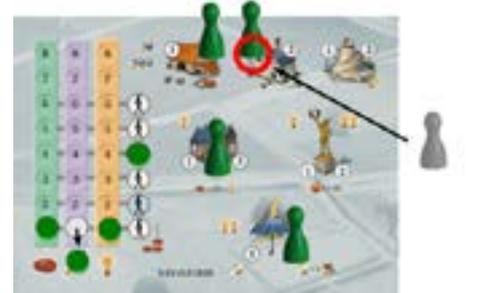


Da er ALLE Bedürfnisse seiner Bevölkerung erfüllt hat, zieht Grün seine Spielfigur auf das nächsthöhere Zeitalter, die Renaissance..

e) VERWALTUNG



Grün gibt 1 Nahrung aus, um seinen Bevölkerungsmarker ein Feld hochzuziehen und eine zusätzliche Spielfigur zu erhalten.



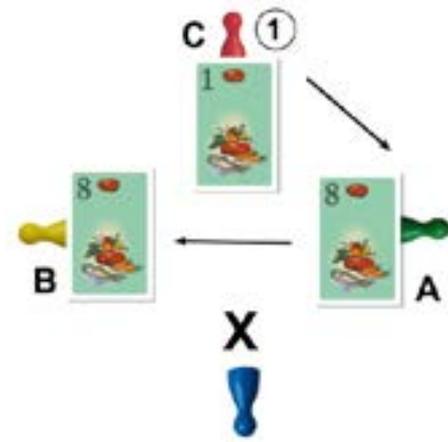
Grün gibt 1 Werkzeug aus, um seine neue Spielfigur auf das Zahlenfeld 1 der Fabrik zu stellen (Produktion von Werkzeug). Ab der nächsten Runde kann er 1 Werkzeug zu seinen Ressourceneinnahmen hinzufügen.



Grün gibt 1 Wissen aus, um seine Spielfigur von Zahlenfeld 2 auf Zahlenfeld 3 des « Handels » zu ziehen. Ab der nächsten Runde kann er bis zu 3 Ressourcen tauschen.

Ende der Aktionsphase von Grün

Grün hat seinen Zug beendet. Er behält auf seiner Ressourcenleiste 1 Nahrung für zukünftige Aktionen ...
Nun ist Blau mit seiner Aktionsphase an der Reihe, dann Gelb, dann Rot.
Rot beginnt den 1. Stich der folgenden Runde.



5. Stich

Rot beginnt den Stich, da er den letzten Stich gewonnen hat. Er spielt Grün und bestimmt so die Stichfarbe.

Grün muss die festgelegte Stichfarbe spielen. Blau, der kein Evolutionszeitalter aufgestiegen war, hatte nur 4 Karten auf der Hand (keine Fortschrittskarte). Er spielt bei diesem Stich nicht mit.

Gelb muss die festgelegte Stichfarbe spielen.

Reihenfolge der Kartenwahl

A Grün: höchste Karte der Stichfarbe - vor Gelb, da seine Bevölkerung größer ist (wählt die grüne 8 - Nahrung).

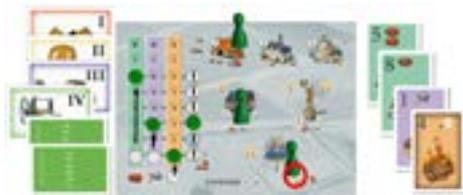
B Gelb: höchste Karte der Stichfarbe - aber nach Grün, da seine Bevölkerung kleiner ist (wählt die grüne 8 - Nahrung).

C Rot: niedrigste Karte der Stichfarbe (wählt die grüne 1 - Nahrung).

Blau: nichts.

3. AKTIONEN

a) EINNAHMEN



Grüns Ressourcenvorrat bestand aus 1 Nahrung und 1 Werkzeug. Er erhält die Ressourcen seiner Karten und seiner Gebäude und fügt 5 Nahrung (Karten 3, Gebäude 2) und 1 Werkzeug (Karte 1) hinzu.



Da er eine Spielfigur auf dem 2. Zahlenfeld bei « Schutz » stehen hat, wird aus seiner Katastrophe ein Joker für 2 Ressourcen: Er wählt 1 weiteres Werkzeug und 1 Wissen.



Sein Bevölkerungsmarker steht auf 3. Er gibt nun 3 Nahrung und 3 Werkzeuge ab.

d) SIEGPUNKTE & BONUS



Grün hat beide Bedürfnisse seiner Bevölkerung komplett erfüllt. Er erhält nun sofort:
2 (Anzahl der komplett erfüllten Bedürfnisse) x 3 (Bevölkerung) = 6 Siegpunkte.