

# エヴォリューション

## 種の起源

### ゲームのルール

この惑星に棲む生命体は、驚くほど多岐にわたっている。進化論はこれらの違いが、それぞれの種が生き残りのために成した異なるアプローチにより発生したことを示した。ある種はこれまでは不適切だった資源を食糧とすべく適応し、ある種は捕食者に対し身を守る術を学ぶことで優位を獲得し、またある種は自分だけが生き残れる環境へと移り住んだ。異なる動物のグループで、新たな適応が発生していた。例えば、恐竜と鳥とは乳類は、それぞれが独自に空を飛ぶ術を手に入れている。すべての適応は、自然淘汰の元に試され再統合される形で“発明”されてきたのだ。そのシステムの中で、ある種は絶滅し、ある種はこの惑星を制圧してきた。

「エヴォリューション」では、あなたは生物の様々な特徴（適応）を組み合わせ、変わり続ける食糧供給と折り合いをしながら、自分の種族を増やしていきます。生物の数を調整し、新たな役に立つ特徴を得て他のプレイヤーと争い、生き残りのための戦いを繰り広げながら種族を増やし、最後には惑星を制するのです！

### 勝利条件

ゲーム終了時に最も勝利ポイントの高いプレイヤーが勝利します。勝利ポイントは生き残った生物とその特徴に対して与えられます。

### 準備

デッキをよくシャッフルします。各プレイヤーにカードを6枚ずつ配ります。これがそのプレイヤーの手札です。テーブルの中央にその面を表にしてデッキを置きます。食糧トークンをデッキの近くに置きます。食糧は、赤（“食糧バンク”）、青（“追加食糧”）、黄（“脂肪”）の3種類です。各プレイヤーはダイスを1個ふります。数字が一番大きいプレイヤーからゲームを開始します。

### ゲームターン

各ターンは4つのフェイズからなります：

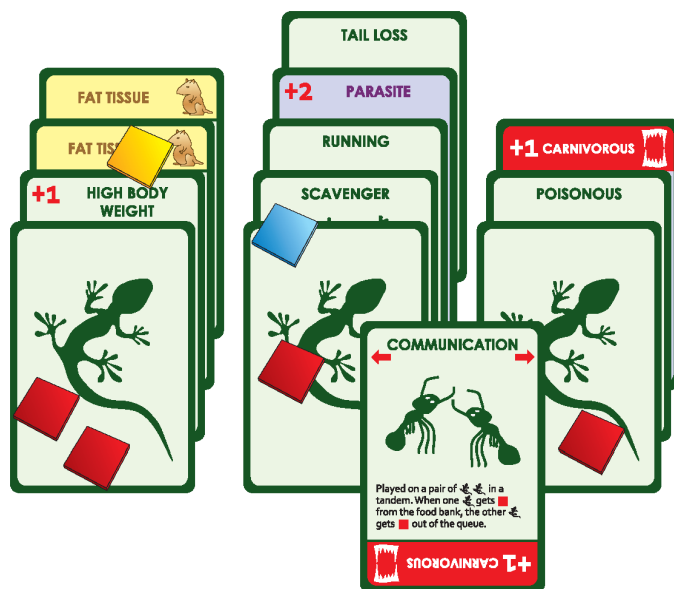
- 進化フェイズ
- 食糧バンク決定フェイズ
- 食餌フェイズ
- 絶滅/補充フェイズ

各フェイズ中、プレイヤーは開始プレイヤーから順に時計回りに行動を行います。進化フェイズと食餌フェイズではラウンドを何周か実行します（第1ラウンド終了後、再び開始プレイヤーが行動を行う等）。行動を行えないまたは望まないプレイヤーはパスをします。

### 進化フェイズ

このフェイズ中、あなたは自分の手札のカードを自分の前に出すことができます。各カードは、生物（その面を表）にして出すか、すでに出ている生物に対する特徴（その面を裏）として出すかを選べます。カードを特徴として出す場合、そのカードを対応する動物（あるいは動物の組）の下に置きます。

カードの中には、カードの上と下に別々な2つの特徴を持つものがあります。このようなカードを出す場合、2つの特徴のうちどちらを使うかを決めた上で、希望する特徴が上になるようにカードを置いてください。この決定は最終であり、ゲームの後の時点でもう一方の特徴に変えることはできません。



カードの中には、「意思疎通/Communication」等、動物2体の組にのみ出せる物があります。このようなカードは、2枚のカードの間に、それぞれに重なるように出してください。

進化フェイズは何回かのラウンドで実行されます。各プレイヤーは、開始プレイヤーから初めて時計回り順に、カードを1枚ずつ飲み出すことができます。このフェイズ中、あなたは最終的に望む枚数のカードを手札から出すことができます。新たな生物を出すことも、出ている生物に新たな特徴を加えることもしたくない場合、パスをします。手札にカードが残っていない場合は必ずパスをします。パスをした後は、このフェイズ中は再びカードを出すことはできません。全員がパスをしたらこのフェイズが終了します。

### 食糧バンク決定フェイズ

このターンに生み出される食糧の数はこの段階で決まります。実際の数は、プレイヤー数に応じて、以下の通りにダイスで決めます：

2人ゲーム — ダイス1個の目+2

3人ゲーム — ダイス2個の目の合計

4人ゲーム — ダイス2個の目の合計+2

ダイスは開始プレイヤーがふります。食糧の数が決まったら、その数の赤のトークンをテーブルの中央に置きます。これがこのターンの食糧バンクです。

### 食餌フェイズ

このフェイズ中、プレイヤーは順にフードバンクから赤の食糧トークンを1個取り、それをいずれかの自分の生物の上に置きます。開始プレイヤーが最初にトークンを1個取り、以降は時計回りに各プレイヤーが順番に1個ずつ取り、これをトークンが残っている間続けます。

1回の順番で食糧バンクから取れる赤のトークンは1個だけです。ただし、「意思疎通/Communication」等、一部の特徴によっては複数のトークンが取れる場合もあります。

また特徴によっては、このフェイズ中に生物が青の“追加の食糧”を得る場合もあります。

生物の上に食糧トークンが1個置かれている場合、その生物に必要な食糧が増える特徴が置かれていないかぎり、それは食餌済みであるとみなします。カードの左上に数字が書かれている場合、その動物が食餌済みになるまでにどれだけの追加の食糧トークンが必要かを意味します。例えば、ある生物（基本の必要食糧はトークン1個）が「巨体/High Body Weight」(+1)と「寄生/Parasite」(+2)の特徴を持っている場合、これは自身の上に食糧トークンが4個置かれている場合にのみ食餌済みであるとみなされます。

生物は赤と青のどちらの食糧トークンでも（両方の混合でも）食餌済みになります。

**重要！** 食餌済みの生物は、自身の「体脂肪/Fat Tissue」を埋める以外には、必要以上の食糧を得られません。その生物が食餌済みで、かつその体脂肪が埋まっている場合、その生物にはそれ以上の食糧トークンを、食糧バンクからもそれ以外の方法によっても置くことはできません。

すべての生物が食餌済みになりすべての体脂肪が埋まるか食糧バンクが空になり、すべてのプレイヤーが自分の生物の特徴のうち望む物を使用した後、食餌フェイズが終わります。食糧バンクに残った赤のトークンは脇に戻されます。

## 絶滅/補充フェイズ

このフェイズの開始時、食事済みになっていないの生物を、そこにつけられている特徴(組特徴を含む)と共に捨て札パイルに置きます。各プレイヤーは個別の捨て札パイルを待ちます。捨て札パイルでは裏の面を表にします。自分の捨て札パイルのカードを見ることはできますが、他のプレイヤーのカードは見ることはできません。

その後、開始プレイヤーは各プレイヤーに新たにカードを配ります。カードは開始プレイヤーから開始して、各プレイヤーに順に1枚ずつ配ります。各プレイヤーが得るカードの枚数は、**[1+そのプレイヤーの生き残っている生物の数]**枚です。デッキが空になる場合、一部のプレイヤーは本来より少ない枚数しか得られません。あるプレイヤーが生き残っている生物がおらず手札も空の場合、そのプレイヤーはこのフェイズ中にデッキから**カードを6枚**得ます。

カードを配り終えたらターンが終了します。体脂肪以外のすべての食糧トークンをカードから取り除いて脇に置きます。その後、新たなターンを進化フェイズから開始します。開始プレイヤーは直前のターンの開始プレイヤーの時計回りに隣のプレイヤーになります。

## ゲームの終了

デッキが空になったら、最後のターンが開始されます。

最後のターンの絶滅フェイズの後、勝利ポイントを計算します。各プレイヤーは以下の勝利ポイントを得ます：

- 生き残った生物1体につき**+2点**
- 生き残った生物の特徴1つにつき**+1点**
- 必要食糧が増える各特徴の**加点**。「肉食/Carnivorous」が+1点。「巨体/High Body Weight」は+1点。「寄生/Parasite」は+2点。

同点の場合、捨て札パイルに置かれているカードが最も多いプレイヤーが勝利します。

## 特徴

生物は複数の特徴を組み合わせることができます。ただし、**1つの生物が同一の特徴を複数持つことはできません**(「体脂肪/Fat Tissue」と組特徴を除く)。

特徴は自分の生物にのみつけることができます。「寄生/Parasite」は例外で、他のプレイヤーの生物にのみつけることができます。

特徴のカードに書かれている丸は“生物”を意味します。●の記号は食糧バンクの赤のトークンを意味します。●の記号は一部の特徴により得ることのできる青の追加の食糧トークンを意味します。

「巨体/High Body Weight」や「水棲/Swimming」といった特徴は継続的な効果を持ち、それ以外はゲーム中の任意の場合時点でのみ使用ができます。例えば、「逃走/Running」「尻尾切り/Tail Loss」「模倣/Mimicry」といった特徴は、この生物が肉食生物に食べられそうになった場合にのみ使用できます。

あなたの生物の複数の特徴が同時に使用できる場合、使用する順番はあなたが決めます。例えば、あなたの生物が肉食生物に攻撃された場合、あなたはまず「逃走」の特徴を使い(逃げ出そうとし)、それが失敗した場合に「尻尾切り」の特徴を使う(特徴を1つ捨てて生き残る)ことができます。

特徴の中には食餌フェイズでのみ使える物があります。これは、あなたが食糧バンクから赤のトークンを得る際に、この特徴を追加で、あるいはその代わりに使うことができることを意味します。これは、食糧バンクにトークンが残っていない場合でも可能です。

「肉食/Carnivorous」「強奪/Piracy」「冬眠/Hibernation Ability」等の一部の能力は、1ターンにつき1回、あるいは2ターンにつき1回しか使用できません。これらの特徴の使用後はこのカードを横向きに倒し、その特徴をこのターン使用したことを示してください。ターンの終了時に、そのカードを縦向きに戻します。

## 肉食/Carnivorous

この特徴は食餌フェイズでのみ使えます。このラウンドでは、この生物は食糧バンクからは食糧トークンを得ません。代わりに、肉食の生物を使って他の生物を攻撃し、成功した場合、この生物は青の追加食糧トークンを2個得ます。各肉食生物は、自身の肉食の特徴を1ターンに1回のみ使用できます。食餌の各ラウンドでは、あなたの肉食生物のうち1体のみが肉食の特徴を使えます。あなたの肉食生物は、何らかの特徴により守られていない任意の生物を攻撃できます。これには自身の生物や他の肉食生物を含みます。食べられた生物と、それにつけられていた特徴や組特徴はすべて捨て札パイルに置かれます。肉食生物は、自身が食餌済みで空いている体脂肪も無い場合、攻撃を行えません。肉食の特徴は、食糧バンクにトークンが残っていない場合でも使用できます。



## 体脂肪/Fat Tissue

1体の生物は複数の体脂肪の特徴を持つことができます。ゲーム中の任意の時点で、この特徴を持つあなたの生物がすでに食餌済みになっていて、さらに食糧トークンを1個受け取ることができる場合、それを捨てて体脂肪にすることができます。この場合、その食糧トークンを黄色の脂肪トークンに交換し、それを体脂肪カードの上に置きます。1枚の体脂肪カードには死亡トークンは1個までしか置けません。ある生物のすべての体脂肪上に脂肪トークンが置かれている場合、その体脂肪は埋まっているものとみなされ、その生物はこのターンは追加の食糧トークンを得られません。



この黄色の脂肪トークンは、食餌ラウンドでのみ使用できます。食糧バンクから赤のトークンを1個得る代わりに、あなたの生物1体の上の任意の数の黄色の脂肪トークンを青の追加食糧トークンと交換できます。この変換は食糧トークンの確保とはみなされず、その生物の他の特徴を使用したことにもなりません。

## 組特徴

組特徴は2体の動物1組に対して出します。同じ1組の生物に対し同じ組特徴を複数つけることはできません。ある生物が捨て札置場に置かれた場合、その生物につけられているすべての組特徴も捨て札置場に置き、食餌のラウンド中、各組特徴は1回しか使えません。あるラウンドに複数の組特徴を使うことは可能です。食糧トークンを得る際に使う組特徴の順番は自分で決めることができます。例えば、「意思疎通/Communication」と「共生/Symbiosis」の特徴が同じ1組の生物につけられている場合、まず食糧バンクの赤のトークン1個を共生元の上に置き、それで共生元が食餌済みになった場合、ただちに2個目の赤の食糧トークンをもう一体の生物に置くことができます。

ゲーム中に特定の色のトークンが不足した場合、他の色で代用するか、自作トークン等の代わりに何かを使用してください。

## 2セットでのゲーム

このゲームを2セット使ってカードを混ぜることで、最大8人までゲームが行えます。食糧バンクの数は以下の通りに決めます：

- 5人ゲーム — **ダイス3個の目の合計+2**
- 6人ゲーム — **ダイス3個の目の合計+4**
- 7人ゲーム — **ダイス4個の目の合計+2**
- 8人ゲーム — **ダイス4個の目の合計+4**

© D. Knorre, S. Machin, 2010-2011

Special thanks: D. Bazikin, E. Bulyskin, I. Gambashidze, A. Glagoleva, Richard Ham, L. Machina, A. Mironov, A. Pahomov, I. Tulovsky, D. Shahmatov.