



Auteur: Philippe Keyaerts, vertaling: Kurt Van den Branden.

In het jaar 217.453.883 voor onze tijdrekening verlaten de eerste dinosauriërs de zee om op het vaste land een vermoeiend maar ook opwindend leven te leiden. Het klimaat bezorgt hun de eerste problemen: Ze vluchten voor te grote hitte of koude. Dat is echter niet hun enige probleem, om te overleven moeten ze leren zich verder te ontwikkelen.

In EVO moet je zorgen voor het overleven en de ontwikkeling van een dinosaurussort. Je leidt de dino naar regio's met een mild klimaat en zorgt voor de geschikte genen om je diertjes te ontwikkelen en veranderen. Je overtreft andere soorten die duidelijk nog nooit van Darwin gehoord hebben. Je wint het spel als je er in slaagt om je soort sneller en beter te ontwikkelen dan je medespelers.

## 1 Spelverloop

Bij het begin van het spel heeft elke speler één dino, wiens soort je moet proberen uitbreiden en ontwikkelen. Het klimaat bezorgt de spelers het eerste probleem. Op het speelbord zijn er 4 verschillende landschappen die onderworpen zijn aan regelmatige klimaat-veranderingen. Het klimaat verandert elke ronde en de dino's zijn gedwongen om regio's met een levensbedreigend klimaat te ontvluchten.

Een speler ontwikkelt zijn soort door genen te verwerven. Met het gen *Poot* kunnen dino's zich verder bewegen, met het gen *Ei* kan de soort zich sneller voortplanten, *Pels* beschermt tegen de koude, ...

In elke ronde bepaalt het toeval een klimaatverandering. Veel dino's moeten naar andere regio's uitwijken als het klimaat levensbedreigend wordt. De dino's planten zich voort. Soorten gaan ten onder door extreme hitte of koude. Overlevende dino's bezorgen je ontwikkelingspunten die verzameld kunnen worden als zegepunten of kunnen gebruikt worden om nieuwe genen te verwerven.

Het inslaan van een meteoriet bepaalt het einde van het spel. De speler met de meeste ontwikkelingspunten wint.

## 2 Spelmateriaal

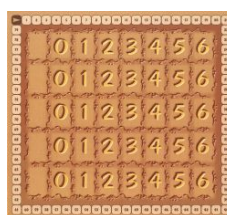
- 2 Spelborden, aan beide zijden bedrukt. Afhankelijk van het aantal spelers dat aan de partij deelneemt worden de borden op een bepaalde manier aan elkaar gelegd.
  - Gele velden: woestijn.

- Bruine velden: heuvel.
- Groene velden: vlakke.
- Grijs velden: gebergte.

- 50 Houten speelstukken in 5 kleuren: de dino's.
- 1 Bord met de tabellen klimaat (midden van het bord), initiatief (onderaan) en spelronde (links, boven en rechts).



- 1 Bord met de bied-tabel en de puntenlijst voor ontwikkelingspunten.



- 1 *Klimaat*- en 1 *Meteoriet*-speelstuk.
- 5 *Initiatief* speelstukken om de speelvolgorde aan te duiden.
- 5 speelstukken om de ontwikkelingspunten aan te duiden.
- 62 *Gen* kaartjes.
- 5 Portretten van de dinosauriërs.



- 26 Gebeurtenis kaarten.
- 1 Buidel waaruit de genen getrokken worden.
- 1 Dobbelsteen.
- 1 Spelreglement.

## 3 Spelvoorbereiding

De grootte van het speelveld hangt af van het aantal spelers dat aan een partij deelneemt. Het speelveld wordt altijd uit de 2 spelborden samengesteld. (Zie pagina 3 van het Duitse reglement voor een afbeelding.)

- Bij 3 spelers worden het kleinste en het middelgrote spelbord gebruikt.
- Bij 4 spelers gebruikt men het kleinste en het grootste spelbord, of beide middelgrote spelborden.
- Bij 5 spelers worden het grootste en het middelgrote spelbord gebruikt.

Als de spelborden correct aan elkaar gelegd zijn moeten er evenveel witte sterren naast woestijngebieden zichtbaar zijn als er spelers meedoen. (De velden met sterren zijn ook de startvelden.)

De verschillende tabellen worden naast het spelbord gelegd.

Het *Klimaat*-spelstuk wordt op de klimaat-tabel boven in het gele veld gelegd.

Het *Meteoriet*-spelstuk wordt overeenkomstig het aantal spelers op de speelronden lijst gelegd. (Op het grote cijfer 3, 4 of 5 aan de linkerkant.)

De 62 gen-kaartjes worden in de buidel gelegd.

De gebeurtenis kaarten worden geschud. Elke speler krijgt 3 kaarten. De rest wordt als stapel naast het spelbord gelegd.

Elke speler krijgt 10 dinos in zijn kleur, het initiatiefstuk in zijn kleur en een dino-portret. De puntentellers worden op veld 6 van de puntenlijst gelegd.

De startregios (met witte ster) worden onder de spelers verdeeld en elke speler legt op zijn regio 1 dino in zijn kleur.

## 4 Verloop van een spelronde

Elke spelronde bestaat uit 6 fazen:

1. **Initiatief:** Bepalen van de speelvolgorde.
2. **Klimaat:** Het klimaat van deze ronde wordt bepaald.
3. **Beweging en gevechten:** De spelers kunnen hun dinos bewegen en gebiedsbetwistingen worden uitgevochten.
4. **Voortplanting.**
5. **Overleven en ontwikkelingspunten:** Sommige dinos moeten van het bord verwijderd worden en de spelers krijgen ontwikkelingspunten.
6. **Meteoriet en bieden:** De meteoriet wordt een veld opgeschoven. Als het spel nog niet ten einde is kunnen de spelers hun soort verder ontwikkelen door het verwerven van extra genen.

### 4.1 Initiatief

Het aantal gen-speelkaartjes met een *Staat* dat de spelers in hun bezit hebben bepaald de speelvolgorde. De speler met de meeste van deze kaartjes speelt eerst, dan de tweede, . . . Bij een gelijkstand beslist het aantal dinos op het spelbord. De speler met de meeste dinos speelt eerst. Als er dan nog een gelijkstand is bepaald de dobbelsteen de volgorde, de speler die het hoogste aantal ogen werpt speelt eerst. Bij het begin van het spel wordt de volgorde volledig bepaald door de dobbelsteen omdat alle soorten nog gelijk zijn.

De speelvolgorde wordt met de *initiatief* spelstukken van de spelers aangeduid op de initiatief-lijst (onder de klimaat-tabel). De volgorde wordt elke ronde opnieuw bepaald en geldt dan voor de volledige ronde.

### 4.2 Klimaat

De startspeler werpt met de dobbelsteen. Afhankelijk van het aantal geworpen ogen wordt het *klimaat* spelstuk op de klimaat-tabel aan de hand van de pijlen bewogen.

- **3, 4, 5 of 6:** Bewegen in een richting.

- **1:** Beweegt in de tegenovergestelde richting.
- **2:** Geen verandering.

Vóór met de dobbelsteen geworpen wordt hebben alle spelers de mogelijkheid om door gebeurtenis-kaarten het klimaat te beïnvloeden.

De 4 gekleurde velden in de klimaat-tabel komen overeen met het gelijk gekleurde landschap op het spelbord. Het klimaat spelstuk op de klimaat-tabel toont aan in welk landschap een *mild* klimaat heerst. In het veld onmiddellijk links van het klimaat spelstuk heerst een *warm* klimaat. Het veld onmiddellijk rechts heeft een *koud* klimaat. De velden die 2 of 3 stappen naar links verwijderd zijn van het klimaat spelstuk hebben een *heet* klimaat, 2 of 3 stappen naar rechts betekent een *ijskoud* klimaat. In een *heet* of *ijskoud* klimaat kunnen de dinos niet overleven. (Dit wil zeggen dat het nergens warmer kan zijn dan in de woestijn en nergens kouder dan in de bergen.)

**Voorbeeld 1:** Als het klimaat spelstuk zich op het groene veld bevindt heerst op de vlakte een mild klimaat. In de heuvels heerst een koud klimaat en in de woestijn een warm klimaat. In de bergen heerst een ijskoud klimaat.

**Voorbeeld 2:** Als het klimaat spelstuk zich op het grijze veld bevindt heerst in de bergen een mild klimaat. In de heuvels heerst een warm klimaat. Op de vlakte en in de woestijn heerst een heet klimaat.

Het klimaat dat in de verschillende regio's heerst beslist over het overleven van de dinos.

In regio's met een mild klimaat overleven de dinos. In koude en warme regio's is overleven afhankelijk van de genen. In ijskoude en hete regio's kan geen enkele dino overleven.

Dinos die zich in regio's bevinden met een ijskoud of een heet klimaat worden onmiddellijk van het spelbord genomen en aan de spelers teruggegeven.

### 4.3 Beweging en gevechten

#### Beweging van de dinos

Het aantal *Poot*-kaartjes dat een speler bezit bepaalt hoeveel stappen zijn dinos in totaal mogen bewogen worden. 1 *Poot*-kaartje laat toe om 1 dino 1 regio te verplaatsen. Bij het begin van het spel beschikt elke soort over 1 *Poot*. Dit wil zeggen dat 1 dino 1 regio verplaatst mag worden. Als je soort over een tweede *Poot* beschikt mag 1 dino 2 regio's verplaatst worden of 2 dinos elk 1 regio.

Een beweging is altijd naar een aangrenzende regio, onafhankelijk van de kleur van de regio.

Bewegingen zijn altijd vrijwillig.

In elke regio kan zich maar 1 dino bevinden.

Als men een dino verplaatst naar een regio die al bezet is wordt onmiddellijk (vóór andere bewegingen) bepaald welke van de 2 dinos van het bord moet genomen worden.

Het is onmogelijk een regio te betreden waar zich al een dino van dezelfde kleur bevindt.

**Opmerking:** Tijdens de bewegingen speelt het klimaat geen rol. Men kan een dino door een regio bewegen waar een heet of ijskoud klimaat heerst. Als een dino echter zijn beweging stopt in een hete of ijskoude regio wordt hij in fase 5 van het bord genomen.

### Conflicten uitvechten

De speler die een al bezette regio betreedt werpt met de dobbelsteen.

De winnaar van het gevecht wordt beslist door de dobbelsteenworp en het aantal *Horen* kaartjes dat de betreffende soorten bezitten.

Als beide soorten (aanvaller en verdediger) even veel *Horens* hebben moet de aanvaller een 1 of een 2 werpen om te winnen. In alle andere gevallen verliest hij.

Als de aanvaller 1 *Horen* meer heeft dan de verdediger wint hij bij het werpen van een 1, 2, 3 of 4.

Als de aanvaller 2 of meer *Horens* meer heeft dan de verdediger wint hij bij het werpen van 1, 2, 3, 4 of 5.

Als de aanvaller 1 *Horen* minder heeft dan de verdediger kan hij enkel winnen door het werpen van een 1 met de dobbelsteen.

Als de aanvaller 2 of meer *Horens* minder heeft dan de verdediger mag hij dit veld niet betreden en is er dus ook geen conflict.

De verliezende dino wordt van het spelbord genomen en terug in de voorraad van de eigenaar gelegd.

Nadat een conflict uitgevochten is mag de speler nog verder bewegen, ook met de winnende dino.

## 4.4 Voortplanting

In speelvolgorde zet elke speler zoveel nieuwe dinos op het spelbord als hij *Ei*-kaartjes heeft (in de eerste speelronde is dat er dus 1).

Men kan nieuwe dinos enkel plaatsen in regio's grenzend aan een regio die al een eigen dino bevat sinds het begin van deze speelronde.

Het plaatsen van nieuwe dinos is verplicht. Enkel indien men geen dinos meer heeft of er geen dinos meer kunnen geplaatst worden mag deze stap overgeslagen worden.

## 4.5 Overleven en ontwikkelingspunten

### Bepalen welke dinos op het bord blijven

Alle dinos in de regio's met een mild klimaat overleven deze ronde en blijven dus op het bord.

Van de dinos in de koude regio's overleven er zoveel als de speler *Pels*-genen bezit. De speler bepaalt zelf welke dinos verwijderd worden.

Van de dinos in de warme regio's kan elke soort zoveel dinos op het spelbord behouden als hij *Zonnescherm*-genen heeft. De speler bepaalt zelf welk dinos van het bord worden genomen.

Dinos die zich in een regio met een ijskoud of heet klimaat bevinden worden allemaal van het spelbord genomen en komen terug in de voorraad van de spelers.

### Uitdelen van ontwikkelingspunten

Voor elke dino op het spelbord krijgt een speler 1 ontwikkelingspunt. Op de puntenlijst wordt de puntenteller het overeenkomstig aantal velden vooruit gezet.

De ontwikkelingspunten kunnen gebruikt worden om voor je soort nieuwe genen te bekomen. Overblijvende ontwikkelingspunten worden op het einde van het spel gebruikt om de winnaar te bepalen.

## 4.6 Meteoriet en bieden

In het begin van het spel zijn alle soorten gelijk. In deze fase kunnen de spelers genen verwerven die de eigenschappen van hun dinosoort veranderen. De gen-kaartjes die de spelers bekomen worden op het portret van de soort gelegd. In de laatste ronde wordt niet meer geboden voor de genen.

### Verplaatsen van de meteoriet

In deze fase wordt het *meteoriet* speelstuk een veld verder geschoven. Wanneer de *meteoriet* op een veld komt waarop dobbelstenen staan afgebeeld werpt de startspeler met de dobbelsteen. Als het geworpen aantal ogen overeenkomt met één van de afgebeelde dobbelstenen wordt het spel onmiddellijk beëindigd. Het spel eindigt ook als de *meteoriet* op het laatste veld van de spelrondenschaal komt.

### Bieden voor nieuwe genen

Als het spel niet ten einde is kunnen de spelers nu genen verwerven.

Men neemt uit de buidel zoveel gen-kaartjes als er spelers zijn en legt ze op de lege velden van de bied-tabel. Elk gen-kaartje ligt in een eigen rij.

De startspeler neemt zijn *initiatief* speelstuk en legt het in de rij van het gen dat hij wil bekomen. Hij legt zijn speelstuk op het cijfer dat overeenkomt met het aantal ontwikkelingspunten dat hij wil betalen voor dit gen. (0 is ook mogelijk.)

De andere spelers volgen in speelvolgorde. Een speler kan voor een gen bieden waarvoor nog niemand geboden heeft, of het bod van een andere speler verhogen door zijn speelstuk op een hoger cijfer in dezelfde rij te leggen. Een speler wiens bod overtroefd wordt door een andere speler moet onmiddellijk (vóór de volgende speler een bod doet) zijn speelstuk verplaatsen: Hij kan zijn bod verhogen of bieden voor een ander gen.

**Opmerking:** Het is toegelaten om meer te bieden dan het hoogste getal op de bied-tabel (6).

Het doen van een bod is niet vrijwillig. Een speler kan hierbij niet passen, als hij aan de beurt is moet hij een bod doen voor een gen of een bod verhogen.

De bied-faze is voorbij als alle spelers een bod gedaan hebben op een verschillend gen. De puntenteller van elke speler wordt achteruit gezet volgens de grootte van het gedane bod. Het verworven gen wordt op het portret van de soort gelegd.

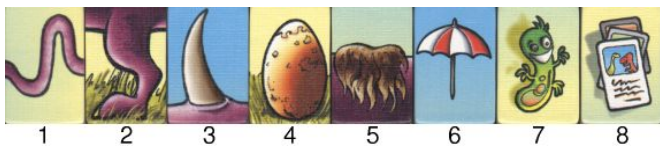
Spelers die in vorige rondes één of meerdere *Mutatie*-genen hebben verworven betalen 1 ontwikkelingspunt minder per *Mutatie*-gen. Het is niet mogelijk op deze manier punten bij te krijgen door 0 te bieden.

Het portret van je dinosoort moet altijd openliggen zodat iedereen kan zien over welke genen je beschikt.

Het *Kaart*-gen wordt niet op het portret gelegd, maar de speler die dit gen verkregen heeft neemt een nieuwe gebeurteniskaart. Het gen wordt uit het spel genomen.

**Opmerking:** Op elk portret staan verschillende genen afgebeeld. De soort kan vanaf het begin de eigenschap van deze genen gebruiken. (1 Ei, 1 Poot, 1 Pels, 1 Zonnescherm en 1 Staart)

## 5 De verschillende genen



- 1. Staart:** Het aantal staarten bepaalt de speelvolgorde van de soorten. (faze 1)
- 2. Poot:** Elke poot maakt het mogelijk om 1 dino 1 regio te verzetten. (faze 3)
- 3. Horen:** Horens verbeteren de kans om gevechten te winnen. (faze 3)
- 4. Ei:** Elk ei-gen zorgt elke ronde voor 1 nieuwe dino. (faze 4)
- 5. Pels:** Pels beschermt dinos tegen de koude. Elk gen beschermt 1 dino in een koude (niet ijskoude) regio. (faze 5)
- 6. Zonnescherm:** Een zonnescherm beschermt dinos tegen de warmte. Elk gen beschermt 1 dino in een warme (niet hete) regio. (faze 5)
- 7. Mutatie:** Elk mutatie-gen vermindert de prijs van een bod met 1 ontwikkelingspunt. (faze 6)
- 8. Kaart:** Dit laat een speler toe om een nieuwe gebeurteniskaart te nemen. Daarna wordt het gen uit het spel genomen.

## 6 Gebeurteniskaarten

Bij het begin van het spel krijgt elke speler 3 kaarten. Men kan enkel nieuwe kaarten bekomen door het *Kaart*-gen.

Op elke kaart staat aangegeven wanneer ze mag uitgespeeld worden en welke uitwerking ze heeft. Gebruikte kaarten worden uit het spel genomen. Een speler kan in een ronde meerdere gebeurteniskaarten uitspelen.

**Opmerkingen:**

- In de eerste 2 spelrondes mogen geen gebeurteniskaarten gebruikt worden.
- In een ronde mag maar één kaart gespeeld worden die invloed heeft op het weer. Als meerdere spelers zulke kaart willen spelen bepaalt de speelvolgorde welke speler zijn kaart mag gebruiken.
- Kaarten worden in speelvolgorde uitgespeeld. Een speler kan dan ook beslissen geen kaart uit te spelen na gezien te hebben welke kaarten door de anderen gespeeld worden.

## 7 Einde van het spel

Het einde van het spel wordt bepaald door een dobbelsteenworp of door het bereiken van het laatste veld van de spelrondenschaal.

De speler met de meeste ontwikkelingspunten wint. Als meerdere spelers even veel ontwikkelingspunten hebben wint de speler die de meeste dinos op het spelbord heeft.

## 8 Variant

Om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen bevelen wij aan om bij het begin van faze 6 een gen minder op de bied-tabel te leggen. Bij deze variant is het ook toegelaten om te passen bij het bieden. Wie gepast heeft kan in deze ronde niet meer aan de bied-faze deelnemen.

## Gebeurtenissen

### **Eiskalt!** Ijskoud!

Bij elke soort telt deze ronde één gen *Pels* niet mee. *Deze kaart kan tijdens fase 5 uitgespeeld worden.*

### **Entwicklung der verhütung** Voortplanting verhinderen

In deze ronde wordt de fase voortplanting niet uitgevoerd. *Deze kaart kan bij het begin van fase 4 uitgespeeld worden.*

### **Flut** Overstroming

Werp 1 keer met de dobbelsteen voor elke dino die zich in een kustregio bevindt. Tel het aantal *Zonnescherm*-genen erbij op. Als het resultaat 3 of minder is wordt de dino van het bord genomen. *Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.*

### **Friedfertige dinos** Vredelievende dinos

In deze ronde wordt niet gevochten. *Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.*

### **Genetischer überflieger** Genetische hoogvlieger

Tijdens de biedfase telt deze kaart voor 3 ontwikkelingspunten. *Deze kaart kan bij het begin van fase 6 uitgespeeld worden.*

### **Genteilung** Gen-deling

Als een medespeler u wil overbieden moet hij minstens 3 ontwikkelingspunten extra bieden. *Deze kaart kan tijdens fase 6 uitgespeeld worden.*

### **Grosser bruder** Grote broer

Als uw dinos in deze ronde worden aangevallen hebben ze 2 extra *horens* ter beschikking voor de verdediging. *Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.*

### **Ich zuerst!** Ik eerst!

Tot het einde van deze ronde ben je eerste in de speelvolgorde. *Deze kaart kan bij het begin van elke fase uitgespeeld worden.*

### **Katastrophe!** Katastrofe!

Tijdens deze ronde wordt het klimaat niet door toeval bepaald. Verplaats het klimaat spelstuk 2 velden in de richting 3,4,5,6. *Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.*

### **Mein mann kommt!** Mijn man komt eraan!

Kies een dino uit die één van je medespelers deze ronde in het spel heeft gebracht en vervang hem door een dino uit je eigen voorraad. *Deze kaart kan op het einde van fase 4 uitgespeeld worden, maar enkel tegen spelers die minstens 5 dinos op het bord hebben.*

### **Missratene entwicklung** Mislukte ontwikkeling

Er wordt een gen minder op de biedtabel gelegd (dus spelers - 1). *Deze kaart kan bij het begin van fase 6 uitgespeeld worden.*

### **Neopren** Neopreen

Al je dinos die zich in een koude (maar niet ijskoude) regio bevinden overleven deze ronde. *Deze kaart kan tijdens fase 5 uitgespeeld worden.*

### **Nichts anbrennen lassen** Niets laten aanbranden

Bij elke soort telt deze ronde één gen *Zonnescherm* niet mee. *Deze kaart kan tijdens fase 5 uitgespeeld worden.*

### **Riesengen** Reuzen-gen

Als je dinos deze ronde iemand aanvallen hebben ze de beschikking over 2 extra *Horens*. *Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.*

### **Robuste jugend** Robuste jeugd

Je mag nieuwe dinos ook in reeds bezette regio's plaatsen. Voor deze onmiddellijk uit te vechten conflicten beschikt je soort over 1 extra *Horen*. *Deze kaart kan tijdens fase 4 uitgespeeld worden.*

### **Schlafgen** Slaap-gen

In deze ronde mogen geen kaarten meer uitgespeeld worden. *Deze kaart kan in elke fase uitgespeeld worden.*

### **Sportlicher nachwuchs** Sportief nageslacht

Nieuwe dinos mogen ook in regio's geplaatst worden die 2 of 3 stappen verwijderd zijn van dinos die al op het bord staan. *Deze kaart kan tijdens fase 4 uitgespeeld worden.*

### **Überlebensgen** Overlevings-gen

Op het einde van fase 5 verliezen je medespelers voor elke dino die ze van het bord moesten verwijderen ook een ontwikkelingspunt. *Deze kaart kan op het einde van fase 5 uitgespeeld worden.*

### **Unerwartetes gen** Onverwacht gen

Deze kaart telt op het einde van het spel voor 2 extra ontwikkelingspunten. *Deze kaart wordt na de laatste ronde uitgespeeld.*

### **Unfall** Ongeval

Verwijder één dino van een medespeler van het bord. *Deze kaart kan tijdens fase 2 uitgespeeld worden, maar enkel tegen een medespeler die minstens 5 dinos op het bord heeft.*

### **Urtrieb** Oerinstinct

Je mag je dinos zoveel stappen verzetten als je dinos op het bord hebt. Dus onafhankelijk van het aantal *Poten*. *Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.*

### **Verdopplung** Verdubbeling

Je krijgt de laatst uitgespeelde gebeurtenis-kaart en steekt ze bij je eigen kaarten. *Deze kaart wordt onmiddellijk na een andere kaart uitgespeeld.*

### **Verteidigungsgas** Verdedigings-gas

Je sluit een overeenkomst met een speler naar keuze: Je mag elkaar deze ronde niet aanvallen. *Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.*

### **Wettergen** Weer-gen

In deze ronde wordt het klimaat niet bij toeval bepaald. Je bepaalt zelf het resultaat van de dobbelsteenworp. *Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.*

### **Wetterumschwung** Weersomslag

Als het klimaat spelstuk op een groen of bruin veld ligt wordt het verplaatst naar het andere veld van dezelfde kleur (dus naar boven of naar onder). *Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.*

### **Zusätzlicher sonnenschutz** Extra zonnebescherming

Al je dinos die zich in een warme (maar niet hete) regio bevinden overleven deze ronde. *Deze kaart kan op het einde van fase 5 uitgespeeld worden.*