

THE RULES OF

evolution

エヴォリューション ルールブック



ルールを読むのが好きではない？
それなら、ルールの説明動画を見てください！
www.northstargames.com

NorthStarGames

evolution

- 進化 -

地球上には百万を超える異なる種類の動物が存在します。
進化論は、この素晴らしい生物たちの多種多様性の理由を教えてください。

チャールズ・ダーウィンは、自然淘汰による進化論を確立しました。
彼の理論では、環境で生き残るために適応した動物は、その特性を継ぐ可能性が高いです。

何千年もの世代をかけて、地球上で我々が見ることが出来る種族に至っているのです。

OVERVIEW - 概要 -

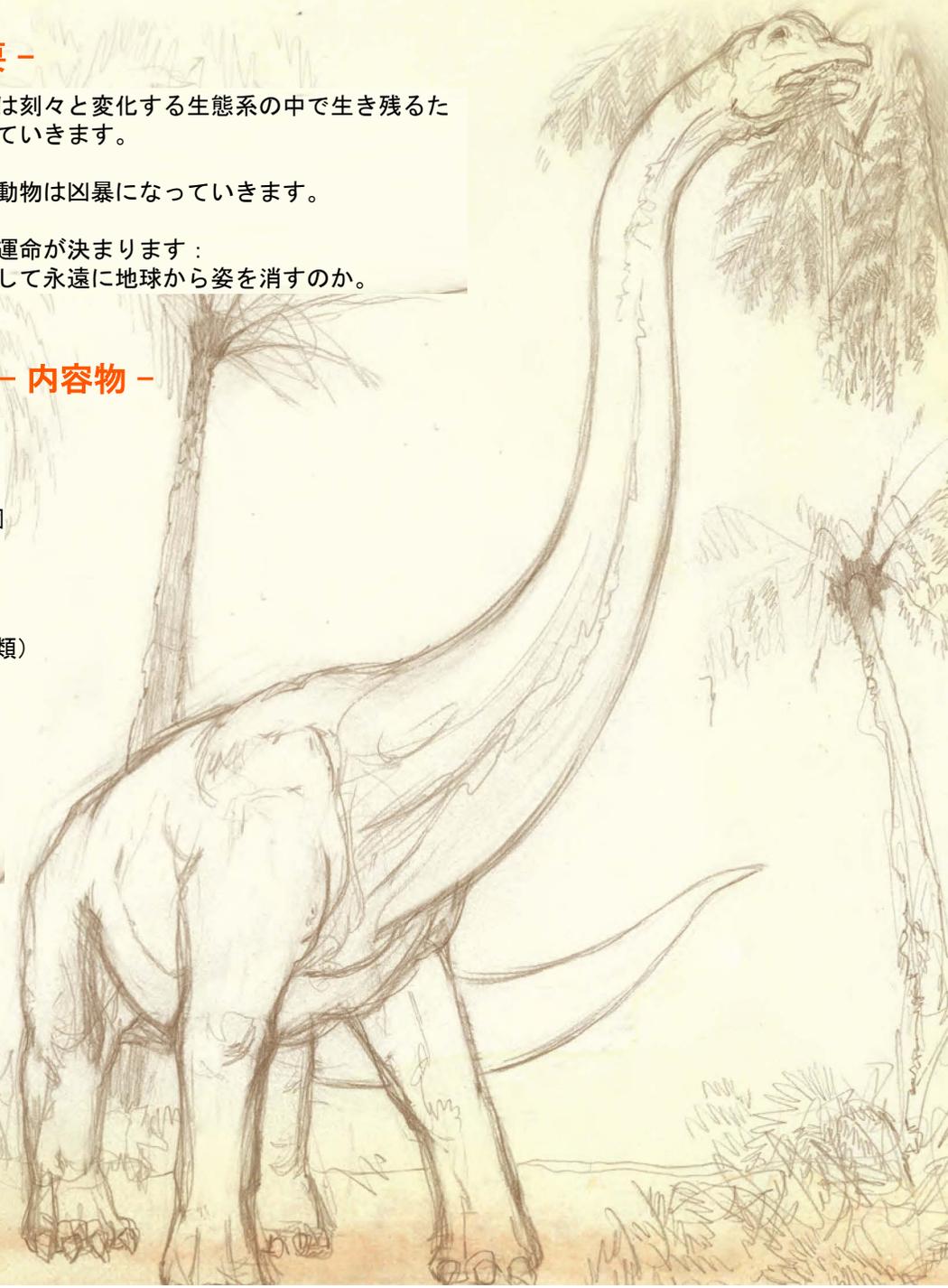
エボリューションは、プレイヤーは刻々と変化する生態系の中で生き残るために、その種族の特性を適応させていきます。

食物が不足することにより、肉食動物は凶暴になっていきます。

プレイヤーの選択で、世界の種の運命が決まります：
生き残るのか、繁栄するのか、そして永遠に地球から姿を消すのか。

COMPONENTS - 内容物 -

- ルールブック 1冊
- 水飲み場ボード 1枚
- スタートプレイヤーマーカー 1個
- 特性カード 129枚
 - 肉食動物の特性カード 17枚
 - 他の特性カード 各7枚 (16種類)
- 種族ボード 24枚
- 木製マーカー 48個
- 食料トークン 180個
- 食料トークン用の布袋 6枚
- プレイヤーエイド 6枚



SET-UP - ゲームの準備 -

- テーブルの中央に水飲み場ボードを置きます。
- 食料トークンは脇に置いて下さい。これが食料の銀行になります。
- 各プレイヤーは食糧袋を1つずつ受け取ります。
- 特性カードをシャッフルして裏向きにし、テーブルに置いて山札にします。
- ランダムでスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

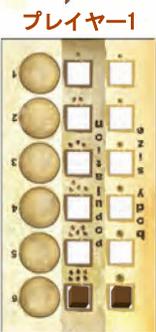


Food Bank
食料銀行



First Player Marker
スタートプレイヤーマーカー

Player 1 プレイヤー1



Species Board
種族ボード



Food Token Bag
食料袋

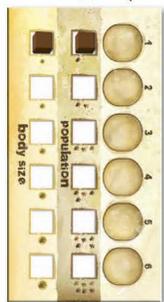
注意：捨てたカードは、山札の隣にある捨て札置き場に置かれます。

Note: The discard pile goes next to the draw pile.



Trait Card Deck
特性カード山札

種族ボード
Species Board

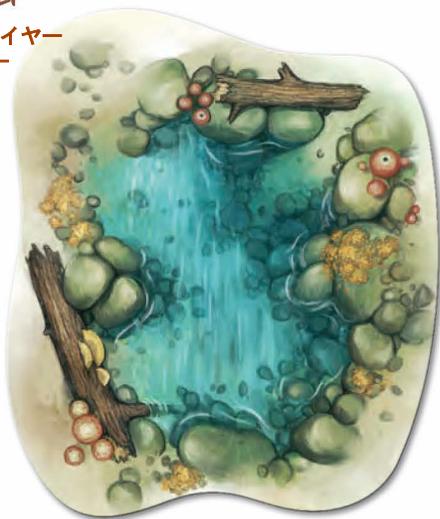


Player 4 プレイヤー4

プレイヤー4

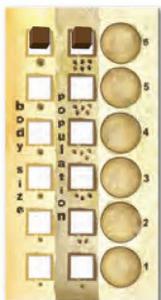


Food Token Bag
食料袋



Watering Hole
水飲み場ボード

Species Board

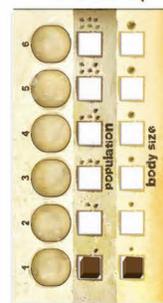


Player 3 プレイヤー3



Food Token Bag
食料袋

Species Board
種族ボード



種族ボード

Player 2 プレイヤー2

プレイヤー2



Food Token Bag
食料袋



Extra Wooden Markers
木製マーカー

GOAL - ゲームの目的 -

エボリューションの目的は、自分の種族の個体数を増やし、生き残るために進化をし続け、最も多くの勝利点を獲得することです。

ゲーム終了時に、プレイヤーは下記の勝利点を獲得します：

- 1 その種族がゲーム中に食べた食料。
- 2 生き残った種族の、個体数。
- 3 生き残った種族の、特色カード。



PLAYING THE GAME - ゲームの遊び方 -

エボリューションは、流動的なラウンド数で行われます。

各ラウンドは4フェイズで構成されます。

2人で遊ぶ場合は、2人用ルールで遊んでください。

6人で遊ぶ場合は、6人用ルールで遊んでください。

PHASE 1: DEAL CARDS - フェイズ1:カードを引く -

種族を持っていないプレイヤーの前に、種族ボードを（個体数 (Population)トラックと、体格 (Body Size)トラックの「1」スペースに木製マーカーをそれぞれ) 置きます。

1ラウンド目の場合は、全てのプレイヤーは好きな種族を獲得できます。

各プレイヤーはカードを3枚引き、目の前に置かれている各種族ごとにカードを追加で1枚引きます。

もし、このタイミングで山札がシャッフルされる場合は、このゲームの最終ラウンドになります。



- フェイズ2: 食料の選択 -

PHASE 2: SELECT FOOD

特性カードの右下には、食料植物の数が示されています。

各プレイヤーは秘密裏に自分の手札から特性カード1枚を選び、裏向きにして水飲み場ボードへ置きます。

これらのカードは、このラウンドで使える食料植物の数を決定するために、フェイズ4で公開する「食料カード」です。

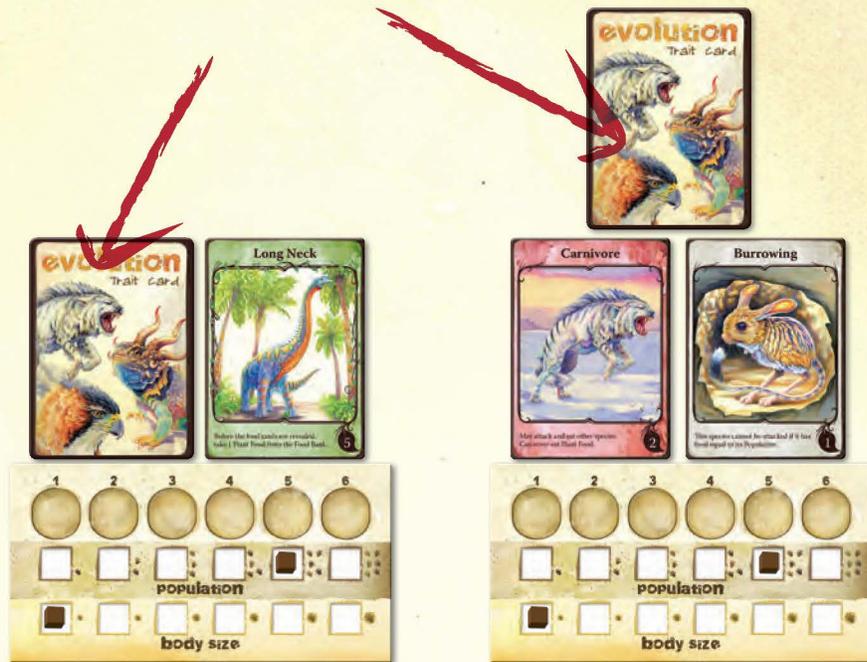


PHASE 3: PLAY CARDS - フェイズ3:カードのプレイ

スタートプレイヤーから始まり、プレイヤーは手札の特性カードを好きな枚数だけプレイするか、次のラウンドへ温存することが出来ます。

プレイヤーが自分のターン時に、各特性カードで出来ることは3つあります（任意）：

- 1 特性カードをプレイする**
プレイヤーは自分の種族ボード1つに、特性カード1枚を裏面で置きます。



1つの種族ボードに、同じ特性カードを複数枚置くことは出来ませんし、特性カードは3枚までしか置けません。

プレイヤーはこのタイミングで、自分の任意の種族ボードに置かれている特性カードを好きな枚数だけ捨てる事が出来ます。



2 新たな種族を作る

プレイヤーは新しい種族を手に入れるために、手札の特性カード1枚を表面で捨て札置き場に捨てます。新たに受け取った種族ボードの個体数 (Population)トラックと、体格 (Body Size)トラックの「1」スペースに木製マーカーをそれぞれ置きます：
新たな種族ボードは、既に存在している種族ボードの左右どちらかに置かなければなりません；
既に存在している種族ボードの間に置くことはできません。

3 体格、または、個体数を増加させる

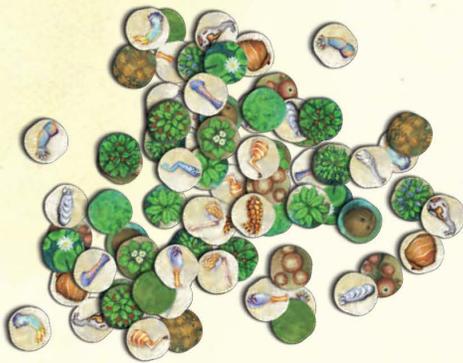
プレイヤーは自分の種族1つの、体格、または、個体数を1増やすために、手札の特性カード1枚を表面で捨て札置き場に捨てます。
体格、または、個体数のマーカーは「6」以上進ませることはできません。

手番を終えたら、左隣のプレイヤーの手番へ移り、同じように任意の枚数だけカードをプレイします。全員の手番が終了したら、裏向きに置かれていた特性カードを全て表向きにします。

PHASE 4: FEEDING - フェイズ4: 摂食 -

1. 食料カードを表面にする

スタートプレイヤーは水飲み場ボードにある食料カードを表面に向けます。食料カードの数字を合計し、その数だけ食料銀行から水飲み場ボードへ食料植物を置きます。食料カードの数字の合計がマイナスの場合は、水飲み場ボードからその数だけ食料植物を（可能であれば）取り除きます。



食料銀行



水飲み場ボード



食料カードは表向きで、山札の隣にある捨て札置き場に捨てます。

「背景が緑色」の特性カードは、食料カードが表面にされる前に効果を発動するものがあります。

各プレイヤーは、自分たちの種族ボードにこれらのカードが1枚以上置かれていれば、どの順番でカードの効果を発動させるかを決めます。



2.種族の摂食

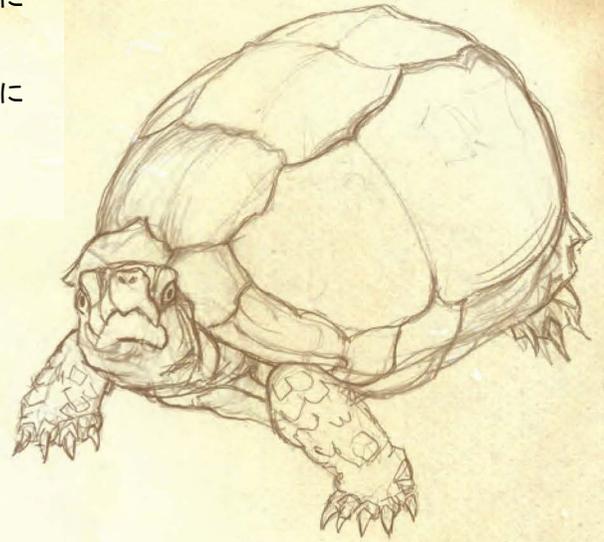
スタートプレイヤーから時計回りで、各プレイヤーは空腹の種族に食料を供給しなければなりません

個体数よりも少ない食料しか食べていない場合、その種族は空腹になります。

種族が食料を獲得する際、最初は個体数トラックの

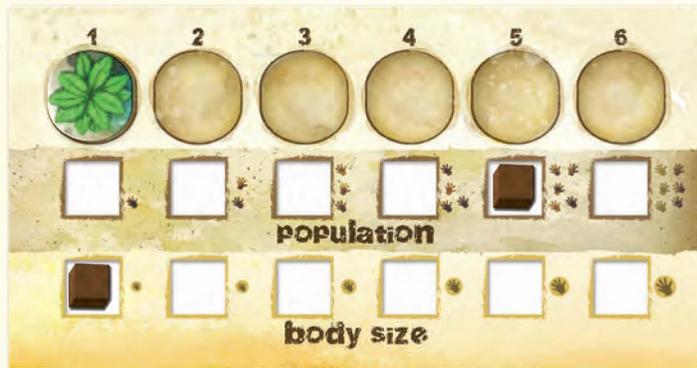
「1」スペースの上に配置します。

食べた食料はゲーム終了時に1勝利点になります。

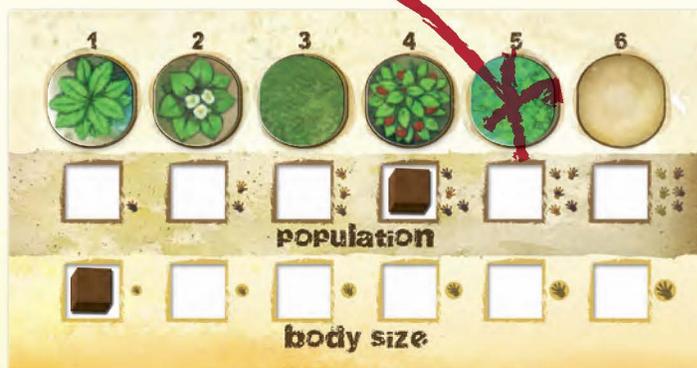


草食動物への食料供給

水飲み場ボードから食料を1つ取って、種族ボードに置くことにより、自分の種族がそれらを摂食します。



いくつかの特色 (like Foraging) は、水飲み場ボードから取る食料の数を修正することがあります。ただし、その種族の個体数よりも多く食料を取ってしまうのであれば、いかなる場合でも、水飲み場ボードから食料を取ることは出来ません。



肉食動物への食料供給

「長い首」または、「協調性」といった特色の助けを借りたとしても、肉食動物は食料植物を食べることが出来ません。

肉食動物は他の種族を攻撃することによって、捕食します。

プレイヤーはどの種族（自分と同じ種族を含む）に対しても攻撃することができます。

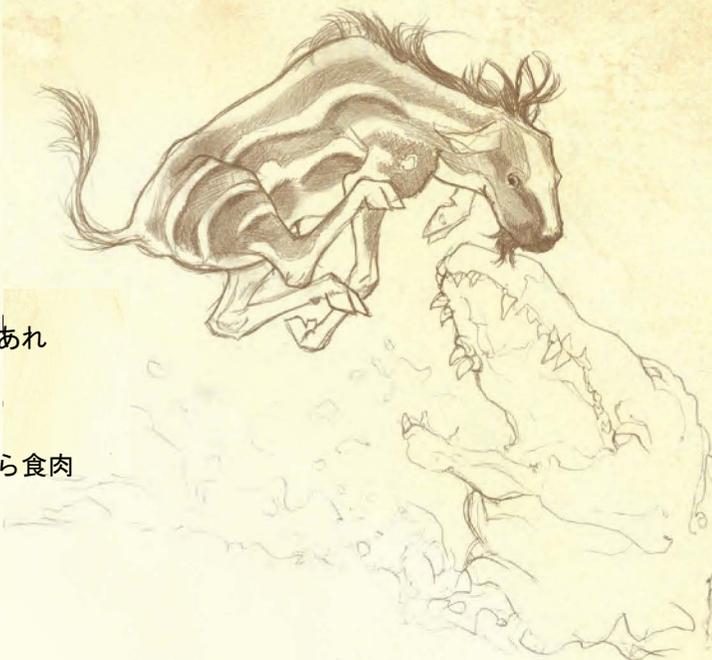
たとえ、水飲み場ボード上の食料植物が尽きていたとしても、肉食動物の攻撃は続きます。

攻撃を行うには：

- ・ 攻撃対象よりも、肉食動物の体格が大きい。
- ・ 攻撃対象の防御特性を克服するための特性を、肉食動物が持っている。

プレイヤーの攻撃が成功した場合：

- ・ 攻撃された種族は個体数を1減らします。
- ・ 既に食べている食料食物の数よりも個体数が下がるのであれば、余る食料植物を食料袋へ戻します。
個体数が「0」になった場合は絶滅します（絶滅を参照）
- ・ 攻撃した種族は、その体格と等しい数だけ、食料銀行から食肉を受け取り、その種族ボードの上に置きます。



摂食の重要ルール

・ 基本的に、草食動物は食料植物を食べますが「死体漁り」または「協調性」のような特性によっては食肉を食べることができます。肉食動物は食料植物を食べることはできません。

・ 種族が空腹の状態、食べることができる食料があるのであれば、それを食べなければなりません。これは、唯一の捕食対象が「角」の特性を持った種族でも食べなければなりません。たとえ、それが自分の種族だったとしてもです！

・ 種族は、自分の個体数を超える食料は取ることはできません。

3. 摂取の終了

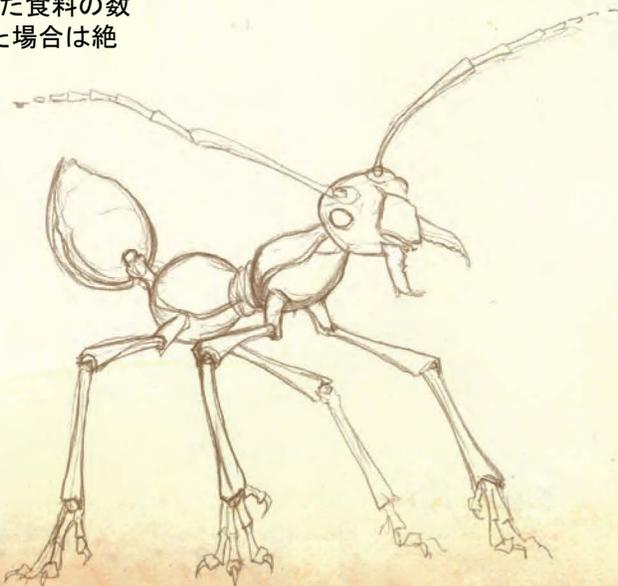
全ての種族が自分の個体数と等しい食料を獲得した時、または、空腹の種族がこれ以上食べることができない時、摂取は終了します。

・ その種族が個体数と等しい食料を獲得できなかった場合、獲得した食料の数まで個体数を減らします。その種族が1つも食料を獲得できなかった場合は絶滅します（絶滅を参照）

・ 各プレイヤーは、自分の種族が食べた全ての食料を、自分の食料袋に入れます。

・ 全ての種族が摂取を終えた上で、水飲み場ボードに残されている食料植物は次のラウンドに持ち越されます。

・ スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。



EXTINCTION 絶滅

種族の個体数が「0」に減少すると、その種族は絶滅します。
その種族の、種族ボードと特性カードを捨てて、捨てた枚数分だけ山札から特性カードを引きます。
絶滅した種族が、2つの種族の間に置かれていた場合は、空いた隙間を埋めるように種族同士を近づけてください。
山札をシャッフルする必要がある場合は、次のラウンドがこのゲームの最終ラウンドになります。
肉食動物の攻撃を受け、絶滅した種族の上に置かれている食料は、持ち主のプレイヤーの食料袋に入れます。



END OF GAME SCORING ゲーム終了時の勝利点計算

カードを引くフェイズで山札をシャッフルするのであれば、そのラウンドが終わると、勝利点計算が始まります。もし、この他のフェイズで山札がシャッフルされた場合は、もう1ラウンド行います。

勝利点計算

- ・各プレイヤーの食料袋にある食料ごとに、1勝利点。
- ・各種族の個体数と等しい分だけ、勝利点。
- ・生き残った各種族に置かれている、特性カードごとに、1勝利点。

勝者を決めるため、各プレイヤーの勝利点を合計します。
同点がある場合は、最も多く特性カードの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者です。
それでも同点がある場合は、最も多く個体数の勝利点を獲得したプレイヤーが勝者です。
まだ同点がある場合は、あなたはすぐにピザを注文し、再びゲームを遊ばなければなりません。

2-PLAYER RULES 2人用ルール

2人で遊ぶ場合、下記の例外を通常ゲームと同じルールで遊んでください。

- ・遊ぶ前に、特性カードをランダムで40枚取り除きます。
- ・種族が持てる特性は3つではなく、2つです。

6-PLAYER RULES 6人用ルール

6人で遊ぶ場合、短縮ヴァリアントルールを使ってください。

QUICK PLAY VARIANT

短縮ヴァリアントルール

フェイズ3時に：
全プレイヤーは、対戦相手の様子を見ずに、同時に自分のカードをプレイします。

TABLE SPACE ISSUES

テーブルの広さ問題

テーブルの広さに問題がある場合は、プレイヤーは自分の種族ボードを縦になるようにひっくり返して遊んでください。



vertical orientation



待ち伏せ (Ambush)

警戒音の特性で防御している種族に対して、攻撃を行えます。



穴掘り (Burrowing)

個体数と同じ数の食料を持っていれば、肉小動物の攻撃対象にはなりません。



肉食 (Carnivore)

攻撃を行う肉食動物の体格が、攻撃対象よりも大きければ、この種族は摂取フェイズの間、別の種族を攻撃することが出来ます。

これは、防御特性を持つ種族に対抗するのに必要な特性です。

「長い首」「協調性」 または、「採餌」のような他の特性があったとしても、肉食動物は食料植物を食べることはできません。



登攀 (Climbing)

登攀の特性を持たない肉食動物の攻撃は受けなくなります。



協調性 (Cooperation)

この種族が食料を取る時は常に、この種族の右に種族ボードがあれば、その種族は同じ食料（食料植物、または、食肉）を同じ場所（水飲み場ボード、または、食料銀行）から1つ受け取ります。

協調性の効果は、特性の「長い首」「死体漁り」「知性」、そして、別の協調性でも発生します（脂肪組織では発生しません）





防衛の群れ (Defensive Herding)

攻撃をしてくる肉食動物の個体数が、自分の個体数を上回らない限り、攻撃をされることはありません。



脂肪組織 (Fat Tissue)

この種族は、体格と同じ数の食料を取った後、食料を脂肪組織の上に置き続けることができます。

脂肪組織に保存する食料の数は、自分の体格を超えてはいけません。

脂肪組織に保存する食料は、食料植物でも、食肉でもありません - それは脂肪です。食料カードが表面にされる前に、種族の体格を超えないように、脂肪組織の上にある食料トークンを種族ボードへ移動させます。

協調性、または、他の特性によって食料を「取る」場合、この効果は発動しません。

種族が絶滅する、または、ゲームが終了し、特性の上に食料が置かれている状態でカードが捨てられた場合、その食料は自分の食料袋へ入れます。



繁殖 (Fertile)

食料カードを表面にする前に、水飲み場ボードに食料があれば、この種族は個体数を1得ます。

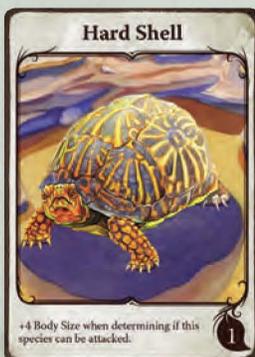


探餌 (Foraging)

この種族が食料植物を取る場合は常に、同じ場所（水飲み場ボード、または、食料銀行）から、追加で1食料を受け取れます。

（これは、受け取るのに十分な個体数が無い場合を除きます）

探餌の効果は、他の特性である「協調性」「長い首」または「知性」によっても発動します。



堅い殻 (Hard Shell)

肉食動物が自分の種族を攻撃してくる場合、この種族の体格を4追加します。

この種族の体格が6だった場合、堅い殻により、体格は10になります。

堅い殻は、自らが肉食動物となり攻撃をする時は効果が発動せず、受け取る食肉の数は増加しません。



角 (Horns)

この種族を攻撃する肉食動物は、個体数を1減らさなければなりません。肉食動物は攻撃によって食肉を取る時に、個体数の減少が起きます。



知能 (Intelligence)

知能を持つプレイヤーは摂食フェイズの間、以下の効果を得る為に手札からカードを1枚以上捨てることができます：

- ・ 知能を持つ種族が草食動物だった場合、カードを1枚捨てるごとに、食料銀行から食料植物を2つ取ります。これは、プレイヤーたちの通常摂取ターンの前後で行えます。
- ・ 知能を持つ種族が肉食動物だった場合、カードを1枚捨てるごとに、肉食攻撃のために、1つの特性の全効果を無効化します。
(例えば、「警告音」の特性を持つ種族が両側にある場合、または、「死体漁り」のコピーが複数ある場合)

知能を持つ種族が空腹であっても、この効果を強制的に発動させられることはありません。

※BGGフォーラムより抜粋※

知能の効果は手番扱いではないので、効果発動後に、水飲み場ボードから食料植物を得るか、捕食攻撃を行えます。無効化したい効果が複数ある場合は、その分のカードを一度に複数枚捨てます。



長い首 (Long Neck)

食料カードが表面になる前に、食料銀行（水飲み場ボードではなく）から食料植物を1つ取ります。





パックハンティング (Pack Hunting)

別の種族が自分を攻撃できるか判断する場合、この種族の体格は、個体数を加えた合計の数になります。

例えば、別の種族が自分を攻撃できるか判断した場合、個体数5、体格3の種族であれば、体格は8になります。

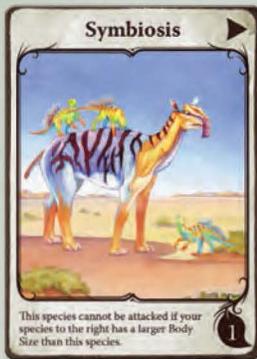


死体漁り (Scavenger)

この種族は常に、肉食動物の攻撃を受けて、個体数が1以上減ったのであれば、食料銀行から食料を1つ取ります。

攻撃をしてくる肉食動物（肉食動物は追加の食料を得ます）、または、攻撃をしてくる種族に対して、死体漁りは効果を通常通り発動します。

（攻撃をされた種族は体格を1減らした後に、食料を1つ取って下さい）



共生 (Symbiosis)

この種族の右に、より大きい体格の種族がいる場合は、この種族を攻撃することはできません。



警戒音 (Warning Call)

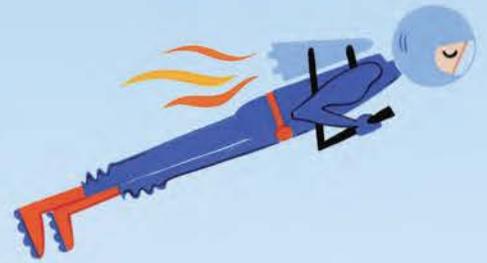
警戒音を持っている種族が、左と右に、または片方にいる場合、肉食動物は待ち伏せを持っていない限り、攻撃することは出来ません。

警戒音は、警戒音を持つ種族に対して効果を防ぎません。

For more information please email
Evolution@northstargames.com

North Star Games[®]

Never Stop Playing[™]





Go to www.NorthStarGames.com and become a Fan.

You'll get free replacement parts, the chance to test future games,
and get notified when we release Evolution expansions.



GAME CREDITS

Game Designers: Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin
Project Manager: David Lipman
Game Developers: Andrew Chen, Dominic Crapuchettes, David Lipman, Luke Warren
Card & Box Cover Artist: Catherine Hamilton
Secondary Artist: John Ariosa
Graphic Designer: Jacoby O'Connor
Card Layout Design: Giorgio De Michele
Rules: Dominic Crapuchettes, David Lipman
Editing: David Lipman, Ryan Metzler, Matt Mariani, Erik Capps
Production Manager: Edoardo Kulp, Tom Strom
Playtester Coordinator: Ryan Metzler
Official Playtesters: Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Ilham Bouzidane, Ryan Metzler, Pedro Goins, Liz Burton, Michael Burton, Bayard Catron, Jason Carr, Jim Jones, Patrick Johnston, Blake Durtschi, Brandon Kempf, Dan Cristelli, John Newall, Mike Cook, Carmelo Sgobio, Alessandro Vichi
Special Thanks to: Liz and Mike Burton for their work on the 2-Player Rules. Stevan Corrêa for creating the Scientific Names. Brandy Goins, Hannah Carr, Laura Van Orden, Karen Litsinger, Heather Newall and countless others who provided valuable feedback, and to all our Kickstarter backers for helping us evolve!



NorthStarGames

www.NorthStarGames.com