

**SCHMIDT: EVOLUTION: DER EINSTIEG** von Dominic Crapuchettes für 2 - 5 Entwicklungshelfer

## FRESSEN UND GEFRESSEN WERDEN

*Ob Gottes fünfter und sechster Tag wohl so oder so ähnlich abgelaufen sind? Nahrung ins Wasserloch legen, eine neue Tierart erschaffen, Eigenschaften nachziehen, Tiere vermehren, Tiere mit neuen Eigenschaften versehen, füttern, und zu guter Letzt: sehen, dass es gut ist (= werten).*

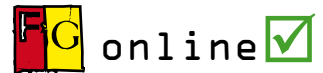
Was das mit *Evolution: Der Einstieg* zu tun hat? Nun, genau so läuft dein Spielzug ab. Und es ist gar nicht so leicht, Gott zu spielen. Das größte Problem ist, genug Futter für die Tiere zu beschaffen. Der Zuwachs an Nahrungschips ist nämlich jede Runde gleich. Die Population wächst aber kontinuierlich an. Um aus diesem Spagat ohne Verluste durch verhungerte Tiere heraus zu kommen, hilft nur eines: Lass eine deiner Spezies zum Fleischfresser mutieren. Das kannst du in deinem Spielzug ganz leicht machen, indem du deiner Tierart als einer von maximal drei Eigenschaftskarten den „Fleischfresser“ zuteilst. Voraussetzung ist allerdings, dass du diese Karte auch zum richtigen Zeitpunkt auf deiner Hand hast. War dir das Glück hold und deine Rasse verzichtet ab sofort auf Grünfutter, machst du dich damit bei deinen Mitspielern unbeliebt. Denn dein Fressen bedeutet für sie ab sofort: gefressen werden. Also werden sie wohl auch den ei-

nen oder anderen Fleischfresser heranzüchten – oder besser noch – sie werden ihre friedlichen Pflanzenfresser nachtaktiv machen, vor Dir verbergen oder sie zu Vögel mutieren lassen. Wenn nun deine hungrigen Fleischfresser weder in der Nacht jagen, noch fliegen oder in kleine Höhlen kriechen können, müssen sie vielleicht sogar deine eigenen anderen Tierarten fressen.

Eine friedlichere Überlebensstrategie bei steigender Population ist, den Tieren einen langen Hals zu verleihen oder Aasfresser aus ihnen zu machen. So bekommen sie entweder zusätzliche Nahrung, die andere Tiere nicht erreichen, oder profitieren von jedem erfolgreichen Beutezug der Fleischfresser.

Und hast du nach Aufbrauchen des Nachziehstapels die größte Gesamtsumme aus verzehrtem Futter und abgelegten Karten, darfst du dich ab sofort „König der Tiere“ – oder vielleicht auch Sieger von *Evolution: Der Einstieg* nennen.

Was hier so einfach klingt, hängt auch von den Karten ab, die man nachzieht. Daher wirst Du, um das Spiel zu gewinnen, auch ein wenig Kartenglück benötigen.



### FAZIT

8/5\*

R. W. LANGER

*Evolution: Der Einstieg* ist ein schnell erlernbares Kartenspiel für die ganze Familie ab acht Jahren, das große Ähnlichkeiten zu seinem großen Bruder hat. Der Mix aus Angriffs- und Verteidigungskarten erlaubt unterschiedliche Strategien, die jedoch stark durch das Glück beim Nachziehen der Karten bestimmt werden. Je mehr Spieler teilnehmen, umso geringer wird das Glücksmoment, da jeder Spieler dann mehr Möglichkeiten zum Fressen vorfindet. Die Karten sind gefällig designt und die Regel ist kurz und leicht verständlich.

\* wenn Du dieselbe Tiefe des Brettspiels *Evolution* erwartest



### Vergleich zu *Evolution*

Wer den großen Bruder *Evolution* bereits in seiner Spielesammlung hat, sollte vom kleinen Verwandten nicht dasselbe erwarten. Das „Feeling“ gibt das flott gespielte, etwas angriffslustigere Kartenspiel jedenfalls mit, große Spieltiefe bietet „Der Einstieg“ bezeichnenderweise nicht. Mehr Spannung, ob die richtigen Karten gezogen und ob die Mitspieler es gut mit den eigenen Rassen meinen werden, steht im Vordergrund als cleveres Planen – jedenfalls eine ideale Einstiegshilfe, um sich an den großen Bruder (wieder) heranzutasten.



Das Originalspiel *Evolution* wurde von uns im Heft fg 2/2015 vorgestellt.