

SCHMIDT: EVOLUTION von Dominic Crapuchettes u.a. für 2 - 5 Artenentwickler

FRESSEN, ABER NICHT GEFRESSEN WERDEN!

Anpassung ist das halbe Leben und es heißt, sich möglichst zu vermehren und weiterzuentwickeln! Ein Schutzpanzer muss her, Klettern lernen ist sicher kein Fehler, genauso wie sich eine Fettschicht zuzulegen – oder soll man vielleicht gar zum Fleischfresser mutieren und die Gegner einfach verpeisen?

Am Anfang steht sie ganz nackt da – will man sagen – die eigene erste Spezies. Noch ohne Art prägende Kennzeichen oder Eigenschaften, doch das ändert sich gleich. Vier Eigenschaftskarten stehen zur Verfügung, die jedoch in Doppelfunktion auch zur Bestimmung des allgemeinen Nahrungsvorrats erhalten müssen, der mal höher oder niedriger ausfallen kann und großen Einfluss auf das Spiel nimmt. Denn (gefressene) Nahrung sind Siegpunkte, die origineller, wie sinnvoller Weise im eigenen Stoffsackerl gesammelt werden und so den exakten Spielstand im Unklaren lassen – durchaus ein wichtiges Detail, besonders wenn Fleischfresser zuschlagen, aber dazu später. Außerdem sind am Ende Populationsgröße und Entwicklungsstufe aller eigenen Spezies relevant, was den Wettbewerb ankurbelt und weitere Tierarten hervorbringt, das passiert ebenso mittels Eigenschaftskarten.

BLOSS NICHT AUSSTERBEN!

Doch was, wenn nicht genug Nahrung da ist? Nun ja, vielleicht „lange Häse“ entwickeln oder in Symbiose leben, um so als erster am Futtertrog der Natur zu sein. Ansonsten schrumpft eben die Population auf das ernährbare Level – im Extremfall heißt das Aussterben. Und das kommt durchaus vor, mitunter taktisch forciert durch von manchen bewusst knapp gehaltenes Nahrungsangebot. Aber noch eine Alternative gibt es, wenn pflanzliche Nahrung zum Problem wird: Fleischfresser werden. Oder eine

solche Spezies neu einführen und sich nicht dem allgemeinen Futtertrog, sondern den fremden Herden „widmen“ und deren Population – sagen wir – zurückstutzen. Hilflös ausgeliefert sind die Spezies jedoch keineswegs, Flucht- oder Schutzzeigenschaften entwickeln ist möglich, allen voran steht wachsen, was Aktionspunkte kostet. Denn was will ein Marder-Artiges gegen ein Kuh-Artiges ausrichten. Und so kann das unüberlegte Fleischfresser-Abenteuer bald ausgeträumt sein. Wird dennoch gerissen, weil vielleicht im Rudel gejagt wird, die Intelligenz erhöht oder ein Hinterhalt gelegt wird, so empfiehlt es sich Aasfresser zu entwickeln, da nascht man billig an den Überresten der Opfer mit. Welche Möglichkeiten sich so bieten, bestimmen die jede Runde nachgezogenen Eigenschaftskarten, wobei mehr erhält, wer mehr Tierarten verwaltet.

Wem gelingt eine gute Gegenstrategie, wer fügt sich in sein Schicksal und baut neu auf? Und wer steht am Beginn der Nahrungskette und schafft am Ende eine ansehnliche Population?



FAZIT

9

THOMAS BAREDER

Evolution ist ein einfach zugängliches, strategisch-taktisches, sehr interaktives Entwicklungsspiel für etwas ambitioniertere Familienspiel-Kenner ab Teenageralter. Ansprechendes Design, parallel durchgeführtes Handling, moderater Glücksfaktor und gut abgestimmte Mechanismen runden das positive Gesamtbild der immer anders verlaufenden Evolutionssimulation ab, das Vorausdenkende bevorzugt.

