

# evolution

## 1. Kurzbeschreibung

Evolution ist ein Denkspiel für zwei Personen. Der Spielablauf zeigt in abstrakter Form Phasen einer Entwicklung: Wachsen, Bewegen, Schlagen. Evolution ist ein Spiel mit **Gruppen von Spielsteinen**. Das Spiel beginnt mit leerem Spielfeld. Jeder Spieler setzt zunächst einen Spielstein. In der folgenden Runde kann dieser Spielstein zu einer Gruppe von zwei Spielsteinen wachsen. Zusätzlich kann eine neue Gruppe begonnen werden. Jede Gruppe kann bis zu 5 Spielsteinen anwachsen.

Nach der Wachstumsphase folgt die Bewegungsphase, in der jeder Spieler seine Gruppen bewegen kann. Jede Gruppe mit mehr als zwei Steinen kann sich bewegen – indem sich die Steine gegenseitig überspringen. So kann eine Gruppe mit drei Steinen dreimal springen, eine Gruppe mit vier Steinen viermal.

Nach der Bewegungsphase folgt die Schlagphase. Der Spieler, der an der Reihe ist, greift automatisch an. Und zwar schlägt jeder eigene Spielstein, der stärker ist als ein direkt angrenzender gegnerischer Spielstein, diesen Stein. Die Stärke eines Steins richtet sich nach der Anzahl der **eigenen** Spielsteine, die direkt an den schlagenden Stein **angrenzen**. Das Spiel endet nach Absprache. Es gewinnt der Spieler, der die größte Fläche (Anzahl der Kreuzungspunkte) besetzt.

## 2. Ausstattung des Spiels

### Die Spielsteine:

60 weiße Spielsteine  
60 blaue Spielsteine  
60 rote Hindernissteine

### Ein Spielplan

### Eine Spielanleitung

## 3. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, das heißt, Kreuzungspunkte entweder zu besetzen oder sie zu beherrschen. (Siehe auch „Ende des Spiels“.)

## 4. Vorbereitung des Spiels

Das Spiel beginnt mit leerem Spielfeld. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Die Farben der Spielsteine werden ausgekostet.

## 5. Der Spielablauf

Jede Runde eines Spielers läuft in drei Phasen ab, die direkt aufeinander folgen:

### 5.1 Wachsen

Das Spielfeld ist leer, Weiß setzt einen Stein auf einen beliebigen Kreuzungspunkt. Mehr kann in dieser ersten Runde nicht getan werden. Dieser erste Stein darf aber nicht weiter als 4 Linien vom Rand entfernt gesetzt werden, wobei der Rand als Linie 1 zählt. Damit wird der leichte Vorteil des Startzuges ausgeglichen.

Nun kann Blau ebenfalls einen Stein setzen. Der Stein darf auf jeden beliebigen Kreuzungspunkt gesetzt werden, mit Ausnahme der Punkte, die **direkt an den bereits gesetzten weißen Stein angrenzen**.

In der zweiten Runde kann Weiß jetzt eine neue Gruppe anfangen und die bereits begonnene Gruppe um einen Stein wachsen lassen.

Die neue Gruppe wird angefangen auf einem freien Kreuzungspunkt. Nicht besetzt werden dürfen alle die Kreuzungspunkte, die direkt an einen bereits gesetzten Stein – egal ob Weiß oder Blau – angrenzen.

Die bereits begonnene Gruppe wächst, indem ein Stein auf einen direkt angrenzenden Kreuzungspunkt gesetzt wird.

Dabei dürfen wiederum alle Punkte nicht besetzt werden, die an einen gegnerischen Stein oder an einen eigenen Stein einer **anderen Gruppe** angrenzen.

Eine Gruppe von Spielsteinen darf höchstens bis zu 5 Steinen anwachsen; größere Gruppen sind nicht erlaubt.

### 5.2 Bewegen

Hat ein Spieler die Wachstumsphase abgeschlossen, so folgt direkt die Bewegungsphase. **Bewegen** können sich nur Gruppen von Spielsteinen; das heißt, eine Gruppe muß mindestens aus 2 Steinen bestehen, um sich bewegen zu können.

Das Bewegen geschieht durch **Überspringen von Spielsteinen der eigenen Gruppe**.

Es kann immer nur ein einzelner Stein in gerader Richtung übersprungen werden, wobei mehrere Sprünge hintereinander erlaubt sind.

Eine Gruppe von 2 Spielsteinen kann zwei Sprünge machen. Eine Gruppe von 3 Spielsteinen kann drei Sprünge machen usw.

Jeder Spieler kann innerhalb seiner Runde beliebig viele seiner Gruppen bewegen. Er ist nicht gezwungen, alle seine Gruppen zu bewegen. An der Bewegung einer Gruppe müssen nicht alle Steine einer Gruppe beteiligt sein.

### 5.3 Schlagen

Das Schlagen findet am Ende jeder Runde eines Spielers statt – nach der Bewegungsphase. Jeder eigene Spielstein, der stärker ist als ein direkt angrenzender gegnerischer Stein, schlägt den schwächeren gegnerischen Stein. Dieses Schlagen geschieht automatisch; die geschlagenen Steine werden sofort vom Spielfeld genommen und dem Spieler zurückgegeben.

### 5.3.1 Die Hindernissteine

Hindernissteine kommen ins Spiel, wenn die angreifende Gruppe **mindestens zwei Spielsteine stärker** ist als die verteidigende Gruppe.

Greift zum Beispiel eine Gruppe von 5 Steinen eine Gruppe von 2 Steinen an, und wird ein Stein der kleineren Gruppe geschlagen, so wird ein Hindernisstein gesetzt.

Das heißt, der geschlagene Stein wird vom Spielfeld genommen und zurückgegeben; aber auf den Platz dieses Steins wird sofort ein roter Hindernisstein gesetzt.

Ein Kreuzungspunkt, der von einem Hindernisstein besetzt ist, kann für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden. Kein Stein darf diesen Punkt betreten oder überspringen.

## 6. Ende des Spiels

Das Ende des Spiels wird von den Spielern abgesprochen. Der Zeitpunkt dafür ist gekommen, wenn beide Spieler der Meinung sind, daß kein Spieler seine Position weiter verbessern kann. **Ein Spieler kann auf einen ganzen Zug verzichten**, wann immer er es für richtig hält. Er kann trotzdem weiter am Spiel teilnehmen.

Wird das Spiel als beendet erklärt, so erhält jeder Spieler einen Punkt für:

- Jeden Kreuzungspunkt, den er besetzt hält;
- Jeden Kreuzungspunkt, der direkt an einen (oder mehr) seiner Steine angrenzt, aber nicht an einen gegnerischen Stein.

Kein Spieler erhält Punkte für Hindernissteine oder Kreuzungspunkte, die an Steine beider Spieler angrenzen.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.