

Is the evolution baby!!!

Introducción

En un cierto planeta, conviven varias especies de animales, los cuales lucharán por la supervivencia.

Elementos

Especies

Corresponde al personaje asignado a cada jugador. Cada especie tiene características particulares:

- Fuerza

Es la cantidad de individuos que cada especie puede utilizar para defenderse o atacar.

- Energía

Representa la cantidad de comida que cada especie debe de poseer para poder atacar y/o reproducirse.

- Poblacion

Es la cantidad de individuos de cada especie.

- Comida

Todas las especies cuentan con la misma cantidad de individuos, la cual se podrá incrementar o decrementar hasta la extinción de la misma.

Periodos (vuelta)

El periodo se corresponde a una vuelta del juego.

Condiciones climatologicas

Luego de cada periodo, las condiciones climatologicas del planetan se modifican pudiendo afectar o no a cada especie.

Evoluciones

Al finalizar cada periodo de tiempo, cada especie tiene la capacidad de evolucionar.

Caza

Cada especie debe de poder alimentarse para poder atacar y/o poder reproducirse.

Objetivo

Extingir las especies oponentes.

Reglas

1. Inicialmente se mezclan las cartas de Especie, Ambiente y Evolución.
2. Cada jugador tira el dado con la finalidad de determinar quien empieza jugando. El que obtenga el numero mas alto comienza, en caso de empate, tiraran nuevamente los que empataron hasta que haya un ganador.
3. Mezclan y reparten las cartas de especie, una por jugador.
4. Se reparten 5 cartas de evolución por jugador.
5. Comienzan los períodos de juego:
 - a. Se determina el Jugador que empieza el turno. En el primer turno es quién ganó la tirada de dados anterior, en los subsiguientes se rotará en sentido antihorario.
 - b. Después se pone en juego una carta de Ambiente. Los efectos de la carta en juego duran hasta que se ponga en juego una nueva carta de Ambiente al principio del siguiente período.
 - c. Luego se recupera un punto de Población. Hay que recordar que los puntos de Población no pueden superar en ningún momento los puntos de Energía.
 - d. A continuación se reparte una nueva carta de Evolución por jugador.

Una vez recibida la carta, el jugador puede optar por cambiar dos de sus cartas de evolución por una nueva.

- e. En ese preciso momento el jugador puede colocar, o no una carta de evolución sobre su Especie, o sobre la Especie de un otro Jugador
- f. Al terminar la vuelta, todos los jugadores deben quedarse con un máximo de 5 cartas de Evolución en su mano, y descartar el resto.
- g. Ahora sigue el ciclo de Caza. Esto consiste en cazar Especies para conseguir comida, la que luego se usará para atacar las Especies de otros Jugadores, recuperar Población o jugar cartas de Evolucion más allá de las permitidas.
- h. En el orden de juego, cada jugador puede decidir cazar hasta dos Especies. Para hacer esto debe:
 - i. Poner en juego una carta de Especie del mazo de Especies.
 - ii. Una vez en juego la carta es afectada por la carta de Ambiente actual.
 - iii. En orden de juego, los jugadores pueden elegir jugar una carta de Evolución por Jugador, solamente sobre la Especie cazada.
 - iv. Si sus puntos de Comida lo permiten, también pueden jugar cartas de Evolución extra, también solamente sobre la Especie cazada, pagando por cada carta de Evolución jugada una cantidad de comida equivalente a la Energía actual de la Especie del Jugador.
 - v. Una vez que todos los Jugadores han jugado las cartas de Evolución que deseaban jugar, comienza la Caza.
 - vi. El Jugador atacante tira una cantidad de dados equivalentes a la Fuerza de su Especie.
 - vii. El Jugador a la izquierda del atacante hace lo propio, usando la Fuerza de la criatura cazada.
 - viii. Para resolver el combate se ordenan las tiradas de ambos jugadores por separado de mayor a menor, eliminando los dados sobrantes, y se comparan de a pares: los dos dados mayores entre sí, los que siguen entre sí, etc.
 - ix. Por ejemplo:
 1. La Especie del Jugador A posee Fuerza 4, y la Especie cazada (B) posee Fuerza 3.
 2. A tira 4 dados, y B tira 2 dados.
 3. A ordena de mayor a menor su tirada (6, 4, 2, 2) y B también (5, 5, 2).
 4. A descarta todos los dados de menor valor, hasta que las dos tiradas posean la misma cantidad de dados. En este caso descarta solamente un dado.
 5. Se comparan el 6 de A con el 5 de B, el 4 de A con el 5 de

- B, y el 2 de A con el 2 de B.
6. En la primera comparación gana A, en la segunda gana B y en la tercera hay un empate.
 7. Si la tirada de A hubiera sido (6,5,3,2), la tercera comparación hubiera sido ganada por A, resultando en que A ganó la Caza.
 - x. Si el Jugador cazador gana el ataque, suma a la Comida de su Especie un valor equivalente a la Energía de la Especie cazada.
 - xi. Si el Jugador pierde, debe restar un punto a su Población.
 - xii. Si el Jugador empata, no sucede nada.
 - i. Una vez que el Jugador decide no cazar más, o ya ha cazado dos veces, se procede con el siguiente Jugador de la misma forma.
 - j. Al finalizar la ronda de Caza, se procede con la ronda de Extinción.
 - k. En esta ronda cada Jugador, en el orden de la ronda, puede decidir atacar a las Especies de los otros Jugadores.
 - l. Para atacar a otro Jugador, el Jugador de turno debe pagar tanta Comida como la puntuación de Energía de su Especie.
 - m. Un Jugador puede atacar tantas veces como su Comida lo permita.
 - n. Al iniciar el ataque, tanto el Jugador atacante como el defensor pueden decidir poner en juego cartas de Evolución, tanto en sus propias Especies como en las de su oponente.
 - o. Al igual que en la Caza, la forma de hacerlo es pagando Comida. La diferencia es que en Extinción no se pueden jugar cartas de Evolución de forma gratuita. La única opción es pagarlas con Comida.
 - p. El ataque entre Especies de Jugadores se desarrolla en forma idéntica al ataque de la Caza, pero cambian sus resultados:
 - i. Si el jugador atacante gana, el jugador defensor pierde una cantidad de puntos de población iguales a la cantidad de comparaciones de dados que ganó, menos las que perdió y las que empató. Por ejemplo si el atacante tira (6, 4, 4, 3, 2) y el defensor tira (5, 5, 4, 2, 1), los primer, cuarto y quinto pares son ganados por el atacante, el segundo por el defensor, y el tercero es empatado. Por lo tanto el atacante gana, y el defensor pierde un punto de población (3 ganados - 1 perdido - 1 empatado = 1).
 - ii. Una Especie cuya Población se reduce a 0 se considera Extinta y su Jugador pierde el juego.
 - iii. Si el atacante pierde o empata en las tiradas, entonces no sucede nada, pero el atacante de todas formas pierde la Comida utilizada para atacar.
 - iv. Un jugador podrá seguir atacar tantas veces desee, siempre y cuando posea una cantidad de comida igual o mayor a su

energía.

- q. Una vez que el Jugador de turno decide parar de atacar, se procede de la misma forma con el jugador siguiente.
 - r. Una vez que todos los jugadores han terminado de atacar o pasado su ataque, el Período se da por concluído.
 - s. Los siguientes Períodos se resuelven de la misma manera, con la salvedad de que el jugador que comienza el siguiente Período será el de la derecha del Jugador que comenzó el Período actual.
6. Formas de recuperar Población:
- a. Un punto de Población se recupera automáticamente luego de revelarse la carta de Ambiente al principio del Período.
 - b. Un punto adicional de Población se recupera si durante el Período anterior el Jugador no cazó, atacó, ni fue atacado.
 - c. En cualquier momento del juego, un Jugador puede decidir gastar puntos de Comida equivalentes a su Energía para recuperar un punto de Población.
 - d. La población de una Especie no puede superar su valor de Energía en ningún momento.
7. Formas de usar cartas de Evolución:
- a. Durante la ronda de Evolución, cada jugador puede poner en juego una carta de Evolución de su mano sobre su propia Especie, o sobre una de un adversario.
 - b. Durante la ronda de Caza, cada Jugador puede poner en juego desde su mano un máximo de una carta de Evolución, solamente sobre la Especie cazada. Esto incluye al Jugador cazador.
 - c. Durante las rondas de Evolución, Caza y Extinción, cada Jugador, por turno, puede poner en juego cartas de Evolución en cualquier Especie en juego, pagando un coste de Comida equivalente al valor de Energía de la Especie de la que el Jugador es dueño.
 - d. Solamente se puede usar una carta de Evolución de un tipo determinado en cada Especie. Por ejemplo, una Especie con la Evolución Garras no puede recibir la Evolución Garras nuevamente.

Gana el Jugador que logra sobrevivir a sus oponentes.

Cartas

Cartas de evolucion

| |
|-----------|
| Titulo |
| Efecto |
| Condicion |