

The background of the entire page is a lush, prehistoric landscape with a large green dinosaur in the foreground. The dinosaur's head is in the upper right, and its body extends towards the center. The word "TERRA" is written in a golden, serif font on a dark, curved banner at the top left. The word "EVOLUTION" is written in a larger, golden, serif font on a dark, curved banner below it. The letter 'O' in "EVOLUTION" contains a small illustration of a dinosaur. In the top right corner, there is a red lightning bolt logo and the word "Mindwarrior" in a cursive font.

TERRA

Mindwarrior

EVOLUTION

Game design:

Tomi Rantala

Esa Wiik

Jaana Hintsanen

Graphics:

Esa Wiik

Charles R. Knight (cover illustrations)

Project management:

Matti Jokihaara

Special thanks: Jerry Parviainen, Jarkko Hjelm, Lauri Matikainen
and all the natives of Mindwarrior Store.

© 2011 Mindwarrior Games - www.mindwarriorgames.com

TERRA EVOLUTION

A Terra Evolution gyors és izgalmas kártyajáték bolygónk múltjáról. Az őstengerekben megjelennek az élet csírái, és idővel, ahogy mind változatosabb lények születnek, a szárazföldre is kimerészkednek. S bár a természeti katasztrófák fajokat és kontinenseket söpörnek el, az élet mégis élni akar, és még változatosabb formákká fejlődve tart a ragyogó jövő felé. Ti vagytok e bolygó őrizői, ti terelgetitek az állatokat az evolúció kacskarinogó ösvényein.

A KÁRTYÁK

Az alanti ábrán látható, hogyan épülnek fel a kártyák:

- 1) A kártya neve (a populációkártyáknak nincs nevük).
- 2) Populációpont (fajkártyákon).
- 3) Védekezőérték (faj- és kontinenskártyákon, a katasztrófaéknál számít).
- 4) A kártya ára (a katasztrófaéknál aktiválási költség is van).
- 5) A fajkártyákon itt láthatók az evolúciós lehetőségek, a katasztrófaéknál pedig a hatás típusa.
- 6) A kontinenskártyák típusa: óceán vagy szárazföld.
- 7) Populációkártya.



1) Kontinenskártyák (32 db)

A kontinenskártyák alkotják a játékosok játéktérét. A fajkártyákat csak kontinenskártyákra lehet lerakni. A játékban az óceán (amiből mindenkinek van egy a játék kezdetén) is kontinensnek számít. Minden játékos saját bolygót hoz létre a megszerzett kontinenskártyákból.

2) Fajkártyák (76 db)

A fajkártyák a játékosok bolygóin létrejövő faunát jelképezik. Hatféle fajkártya van: Bilateria (primitív puhatestűek), Insectum (rovarok), Pisces (halak), Reptilia (hüllők), Aves (madarak), Mammalia (emlősök). A fajkártyák révén fejlettebb fajkártyákat is ki lehet játszani.

3) Populációkártyák (60 db)

Egyfajta erőforrás. Populációpontokból lehet kártyákat vásárolni és katasztrófákat aktiválni, valamint a nagy populáció védelmet is nyújthat a katasztrófák ellenében.

4) Katasztrófaéknak (28 db)

A katasztrófaéknak az ellenfelek populációjára, fajaira és kontinenseire lehet hatni. A katasztrófaéknak megtalálható a lap hatása és aktiválási költsége, valamint az, hogy hol jöhet létre a katasztrófa (csak az óceánon, csak szárazföldön, vagy akár az óceánon, akár szárazföldön).

Végül minden játékosnak van három összegzőkártyája: fordulók, fajok, katasztrófaéknak (összesen 12 db).

Összesen 208 kártya.

A JÁTÉKTÉR

Minden játékosnak saját játéktere van, ez az alábbi részekből áll össze:

- 1) A játékos bolygója. Ez van legközelebb az asztal közepéhez. A bolygót kontinenskártyák sora alkotja, valamint a kontinenskártyákra lerakott fajkártyák. A játék elején csak egy kontinens van, az óceán (Oceanus), e mellé kerülnek majd a később kijátszott kontinenskártyák.
- 2) A játékos a saját húzópakliját képpel lefelé bal kezéhez, bolygója alá rakja.
- 3) A játékos maga elé, közepre játssza majd ki populációkártyáit.
- 4) A játékos fossziliapakliját (a fossziliapontokra beváltott fajkártyákkal) a jobb kezénél tartja.
- 5) Az asztal közepén elegendő helyet kell hagyni a megvásárolható kártyáknak, valamint a populációpaklinak. Ezek a közepén lévő lapok egyik játékoshoz sem tartoznak.



ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékosnak saját kezdőpaklija van, benne:

- 5 populációkártya
- 5 puhatestűkártya
- hét különböző (szárazföldi) kontinenskártya

Minden játékos előkészíti saját játékkerét:

- Megkeveri és bal kezéhez lerakja kezdőpakliját.
- Bolygósorába lerak egy óceánkártyát. Közvetlenül előtte és a jobb kezénél még nincsenek kártyák.

Az asztal közepén

Ide kell rakni a populációpaklit és a megvásárolható kártyákat. Hogy ez pontosan mennyi lap, az a játékosok számától függ:

- kétszer annyi puhatestűkártya, mint amennyi a játékosok száma (4, 6 vagy 8);
- háromszor annyi halkártya, mint amennyi a játékosok száma (6, 9 vagy 12);
- háromszor annyi hullókártya, mint amennyi a játékosok száma (4, 6 vagy 8);
- kétszer annyi rovarkártya, mint amennyi a játékosok száma (4, 6 vagy 8);
- kétszer annyi madárkártya, mint amennyi a játékosok száma (4, 6 vagy 8);
- mind a hétféle katasztrófkártyából annyit, amennyi a játékosok száma (2, 3 vagy 4);
- tízszer annyi populációkártya, mint amennyi a játékosok száma (20, 30 vagy 40).

Két vagy három játékos esetén a felesleges kártyákat vissza kell tenni a dobozba.

Minden játékos kap egyet-egyet mindhárom összegzőkártyából.

A játékosok megkeverik kezdőpaklijukat, lerakják a baljukra, majd felhúzzák a legfelső öt lapot. A kézben lévő kártyák sosem mutathatók meg a többieknek.

A JÁTÉK MENETE

Az evolúcióban legelől lévő játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást, amíg valaki nem teljesíti a győzelmi feltételeket.

Az győz, akinek elegendő fosszília pontja van:

- két játékos esetén legalább 15;
- három játékos esetén legalább 13;
- négy játékos esetén legalább 10.

Továbbá szükséges, hogy a játékos bolygóján legyen legalább egy madár- és legalább egy emlőskártya.

A játékos köre

Körében a soron lévő játékos különféle akciókat hajthat végre. Ezeket mindig az alábbi sorrendben kell végrehajtania, azonban minden akciónál dönthet úgy, hogy kihagyja azt:

- 1) Populációkártyák kijátszása
- 2) Fajkártya kijátszása
- 3) Kontinenskártya kijátszása
- 4) Katasztrófkártya kijátszása
- 5) Kártyavásárlás (vagy visszavétel a fossziliák közül)
- 6) A kör vége

AZ AKCIÓK

1) Populációkártyák kijátszása

A játékos a kezében lévő populációkártyák közül bárhányat kijátszhat, lerakva azokat maga elé. Nyilvános, kinek mekkora a populációja, mindig rá lehet kérdezni az ellenfeleknél; az asztal közepén lévő populációpakli lapjait is bármikor meg lehet számolni.

2) Fajkártya kijátszása

A játékos a kezében lévő fajkártyák közül egyet kijátszhat bolygójára. Ha puhatestűkártyát játszik ki, nem számít, milyen fajok vannak már bolygóján.

A többi fajkártya csak akkor játszható ki, ha vagy van már ilyen faj a bolygón, vagy van ott olyan faj, amiből ez kifejlődhet (a már meglévő faj kártyájának alján látható az új faj képe).

Az új fajkártyát vagy üres kontinensre kell lerakni, vagy egy már meglévő fajkártya helyére, de csak akkor, ha a lecserelt fajból az új faj kifejlődhet. A lecserelt faj kártyája a fosszília pakliba kerül.

A játékos, miután kijátszotta fajkártyáját, annyi populációkártyát húz az asztal közepén lévő populációpakliból, ahány populációpontot ér ez a faj. Ha már kifogyott a populációpakli, a játékos nem húz populációkártyákat.



1) A puhatestűek, halak és hullók védekezőértéke meghatározza, mennyi fosszília pontot érnek.

2) A madarakért és az emlősökért nem csupán fosszília pontok járnak, de a győzelemhez szükséges, hogy legyen belőlük a bolygón.

3) A rovarokért nem járnak fosszília pontok, a győzelemhez sem szükségesek, viszont rendkívüli mértékben megnövelik a bolygó populációját.

3) Kontinenskártya kijátszása

A játékos a kezében lévő kontinenskártyák közül egyet kijátszhat bolygójára. Egy játékos bolygóját minden kontinensből csak egy lehet. A játékos az új kontinenskártyát bolygója sorába, egy üres helyre rakja.

4) Katasztrófakártya kijátszása

A játékos a kezében lévő katasztrófakártyák közül kijátszhat egyet. Ehhez saját populációjából meg kell fizetnie az aktiválási költséget (ez ugyanynyi, mint a kártya ára) - a játékosnak ennyi populációkártyát kell visszavennie maga elől a kezébe.

- A játékosnak ki kell választania egy ellenfelét, illetve annak egy olyan kontinens-kártyáját, amin van fajkártya. Ez a kontinens és faj lesz a célpont.
- A katasztrófakártya megszabhatja, milyen kontinensre játszható ki: egyes katasztrófák csak az óceánra vagy csak szárazföldre hatnak, más katasztrófák bármilyen kontinensre.
- A katasztrófakártya bal alsó sarkában látható a katasztrófa ereje.
- A játékos, akinek kontinensét támadja a katasztrófa, annyi populációkártyát visszarak maga elől a populációpakliba, amennyi a katasztrófa ereje.
- Ha a játékosnak nincs ekkora populációja, a katasztrófa megmaradt ereje (az eredeti erő, mínusz a beadott populáció) a kontinenset és a fajt támadja.
- Ha a megmaradt erő ugyanannyi, mint a faj védekezőereje, a fajkártya visszakérül tulajdosa kezébe.
- Ha a megmaradt erő nagyobb, mint a faj védekezőereje, nem csupán a fajkártya, hanem a kontinenskártya is visszakérül tulajdonosa kezébe.

Ezután a katasztrófakártya kikerül a játékból.

1. példa: Jenő kijátszsa az Oceanus Anoxia katasztrófakártyát, visszavéve ennek aktiválási költségét, két populációkártyát. A katasztrófa csak óceánra hat, így Anita óceánját fogja támadni, ahol van egy halkártya. A katasztrófa ereje 5. Anitának 6 populációkártyája van az asztalon, amiből 5-öt visszarak a populációpakliba. Mivel a katasztrófa teljes erejét semlegesítette, nem veszíti el sem halkártyáját, sem óceánját.

2. példa: Ha viszont Anitának csak 4 populációkártyája lett volna az asztalon, mind a 4-et vissza kellett volna raknia a populációpakliba. A katasztrófa ereje 1-re csökkent volna, ami kisebb, mint a halak védekezőereje, így Anita nem vesztette volna el sem halkártyáját, sem óceánját.

3. példa: Ha Anitának csak 3 populációkártyája lett volna az asztalon, mind a 3-at vissza kellett volna raknia a populációpakliba. A katasztrófa ereje 2-re csökkent volna, ami ugyanannyi, mint a halak védekezőereje. Anitának vissza kellett volna vennie a kezébe halkártyáját, vagyis óceánja kiürült volna.

4. példa: Ha Anitának csak 2 populációkártyája lett volna az asztalon, mind a 2-öt vissza kellett volna raknia a populációpakliba. A katasztrófa ereje 3-ra csökkent volna, ami több, mint a halak védekezőereje. Anitának vissza kellett volna vennie a kezébe mind halkártyáját, mind óceánját.

5) Kártyavásárlás

A játékos megvásárolhat az asztal közepén lévő lapok közül vagy egy fajkártyát, vagy egy kontinenskártyát. A játék ezt a kártyát a kezébe veszi, valamint még maga elől annyi populációkártyát, amennyi a lap ára.

Ha a játékos úgy dönt, nem vásárol kártyát, fossziliapaklijából visszavehet egy lapot a kezébe (viszont így csökken fossziliapontjai száma).

6) A kör vége

A játékos megkeveri a kezében lévő lapokat, majd azokat húzópaklija aljára rakja; végül pedig felhúzza húzópaklija legfelső öt lapját (ha összesen nincs ott ennyi lap, összes kártyáját felhúzza).

Mikor már elkezd keverni a kezében lévő lapokat, bal oldali szomszédja elkezdheti a maga körét.

Fontos: Az akciók sorrendje miatt előfordulhat, hogy egy játékos nem tudja kijátszani felhúzott kártyáit. Ha így van, köre végén kártyáit visszatesszi húzópaklija aljára - talán majd a következő körében szerencséje lesz.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A győzelem egyik feltétele, hogy a játékosnak bizonyos számú (a játékoszám függvényében 15, 13 vagy 10) fossziliapontja legyen. Minden fajnak annyi fossziliapontja van, amennyi a védekezőereje (1-3).

A másik feltétel pedig az, hogy a játékos bolygóján legyen legalább egy madárkártya és legalább egy emlőskártya.

Ha egy játékos mindkét feltételt teljesíti, ezt azonnal bejelenti, és nyomban meg is nyeri a játékot.

CREDITS

Tervező: Tomi Rantala, Esa Wiik, Jaana Hintsanen

Illusztráció: Esa Wiik

Borító: Charles R. Knight

Fejlesztési vezető: Matti Jokihaara

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Köszönet Jerry Parviainennek, Jarkko Hjelminek, Lauri Matikainennek és a Mindwarrior Store populációjának.

© 2011 Mindwarrior Games
www.mindwarriorgames.com