

## 1. 遊戲背景：

地球上有著豐富的生命形式，歷經數十億年的演化，各種生物為了延續族群，分別發展出獨特的求生技能，有些生物用前所未見的方式汲取養分，另外一些則學會躲禦天敵的保命技巧，更有一些則是選擇在極端嚴苛的環境裡安身立命。不同的生物雖然各有妙招，但是偶爾也會不約而同發展出類似的性狀，例如翼手龍、飛禽，和某些哺乳類動物，都變成了在天空中翱翔的一份子。這些為了適應環境而發展出來的生存技能，讓適者生存、不適者淘汰，惟有通過大自然天擇的考驗，才能在地球上繁衍不絕。

在「演化論-物種起源」這個遊戲中，你將扮演物種演化的推手，讓你面前的動物演化出各種不同的性狀，同時要設法在有限的食物供給中求得溫飽。控制好你的動物數量，善用各種性狀的適應性，並且注意其他對手的競爭，讓你的動物們順利存活下來，成為地球上的優勢物種吧！

## 2. 遊戲目的：

遊戲結束時得到最高分的玩家獲得勝利，分數來自於玩家面前存活的動物及其演化出的性狀。

## 3. 遊戲配件：

性狀卡	x84張	● 紅色食物標記	x15個
骰子	x2個	● 藍色食物標記	x10個
說明書	x1張	● 黃色脂肪標記	x10個
計分表	x1張	計分棋	x4個

## 4. 起始設置：

4.1 將所有的卡片洗勻後發給每人6張手牌，剩餘卡片面朝下（蜥蜴圖案朝上）置於桌面中央作為抽牌堆。將三種顏色的標記放在一旁備用，在遊戲中：

- 紅色代表現有食物，
- 藍色代表額外食物，
- 黃色代表動物體內儲存的脂肪。

4.2 每位玩家輪流擲1顆骰，點數最大者為起始玩家。

## 5. 遊戲流程：

5.1 遊戲中每回合分為四個階段：

- a. 演化 ※請參考後文「6. 演化階段」
- b. 食物供給 ※請參考後文「7. 食物供給階段」
- c. 進食 ※請參考後文「8. 進食階段」
- d. 滅絕及抽牌 ※請參考後文「9. 滅絕及抽牌階段」

5.2 每個階段都由起始玩家開始，依順時針方向每人執行一次動作。

5.3 演化和進食階段通常會循環好幾輪，當每位玩家都執行過一次動作後，再輪回起始玩家繼續輪流執行一個動作，依此類推。

5.4 玩家若無法或是不想執行動作時，即宣告跳過該階段，他在此階段不能再執行行動。

## 6. 演化階段：（打出一張牌或跳過）

在此階段玩家可以從手中打出卡片到自己面前。

6.1 演化階段通常會循環好幾輪，從起始玩家開始，依順時針方向進行。每次輪到自己時都只能打出1張卡片，輪幾次就可以出幾張牌。

6.2 在演化階段中，玩家可以擁有的動物數量沒有限制。

6.3 打出卡片時有兩種方式：

- a. 蜥蜴圖案朝上打出時視為增加一隻新的動物。
- b. 蜥蜴圖案朝下打出時視為演化出一種新的性狀。

（關於演化性狀的細節，請參考後文「13. 演化性狀」的說明。）

6.4 當演化出新的性狀時，必須將該張卡片放置於一隻已經存在面前的動物卡片下方，將卡片邊緣的卡片名稱露出，讓所有人都能看到。

6.5 有些卡片上下兩側分別具有一種性狀，打出這種卡片時，玩家必須立刻決定要使用哪一種性狀，將該性狀朝上並置於動物卡片下方，一旦決定後即無法再改變該卡片的功能。

6.6 有些卡片（例如「溝通」）的性狀只能在一對動物之間發動效果，打出這類卡片時必須將其置於兩隻動物之間。（如右圖）



（這種性狀稱為互動型性狀，細節參考後文「16. 互動型性狀」的說明。）

6.7 如果輪到某位玩家時，他不想再打出任何卡片，或是他手中已經沒有任何卡片，他可以宣告「我跳過這個階段」。當玩家跳過此階段，他在這階段就不能再打出卡片。

6.8 在所有玩家都宣告「跳過」時，演化階段即結束。

## 7. 食物供給階段：（起始玩家擲骰）

由起始玩家擲骰決定當回合世界上●現有食物的數量：

- 兩人遊戲時-擲1顆骰子的點數+2
- 三人遊戲時-擲2顆骰子的點數
- 四人遊戲時-擲2顆骰子的點數+2

所得數字總和即為當回合的現有食物數量，將該數量的現有食物放到桌面中央。

## 8. 進食階段：（執行一個進食動作或跳過）

在此階段的主要目的是拿取食物餵飽自己的所有動物。

8.1 進食階段通常會循環好幾輪，從起始玩家開始，依順時針方向，玩家輪流拿取桌面中央的現有食物，置於自己面前其中一隻動物身上，模擬該動物的進食動作。若桌面中央還有剩餘的現有食物，則繼續輪流進行。

8.2 現有食物拿完就無法再拿取。

8.3 玩家每次只能拿取一個現有食物，除非某些性狀（例如「溝通」）讓玩家的動物具有可以多拿現有食物的特殊能力。

8.4 某些性狀可以讓動物在此階段得到●額外食物。

8.5 每隻動物的食量為**1**，當動物身上的食物標記和食量一樣多，即被視為「吃飽」。

8.6 有些性狀會增加動物的食量，在性狀卡的左上角會有數字標示此動物額外增加的食量。

※例如：一隻動物若具有「巨化(+1)」性狀，同時又具有「寄生蟲(+2)」性狀，加上原本的食量**1**，則牠的總食量變成**4**。

8.7 紅色和藍色食物都可用來滿足動物的食量需求。

8.8 已經吃飽的動物不可以再執行進食動作，除非牠具有「脂肪組織」性狀。

(關於脂肪組織的細節，請參考後文「15. 脂肪組織」的說明。)

8.9 如果一位玩家面前所有的動物都已經吃飽，而具有脂肪組織的動物也都儲存了脂肪，則他不能再透過任何方式獲得食物，但仍然可以執行特定的動物性狀能力。

8.10 當玩家面前的所有動物都不能再執行進食的動作，也將所有想使用的動物性狀能力都執行過，則他必須宣告「我跳過這個階段」。當所有玩家都跳過此階段時，就進入「滅絕及抽牌」階段。

8.11 進食階段吃剩的現有食物不會保留至下回合。

## 9. 滅絕及抽牌階段：(動物死亡與抽牌)

9.1.1 在滅絕階段開始時，所有還沒吃飽的動物，連同該動物的所有性狀卡片(包含互動型性狀)，都要棄掉，視為該動物已經從地球上滅絕。

9.1.2 每位玩家都有自己的棄牌堆，棄掉的牌都以蜥蜴圖案朝上置於棄牌堆。遊戲中玩家可以察看自己的棄牌堆，但是不能察看其他玩家的棄牌堆。

9.1.3 將滅絕動物與存活動物身上的食物標記全部移除，只有「脂肪組織」可以保留。

9.2.1 起始玩家從抽牌堆發新的卡片給所有玩家，從起始玩家自己開始，每次發給一位玩家**1**張卡片。每位玩家可以得到的卡片數量為「自己面前存活動物的數量+1」。(※若面前有**2**隻動物就抽**3**張。)

9.2.2 如果發牌過程中抽牌堆用完，會有某些玩家得到的卡片張數不足原本應得的張數。

9.2.3 若有玩家面前所有的動物都滅絕，且手上完全沒有手牌，則改為發給該玩家**6**張手牌。

9.3 發完卡後，此階段即結束。由此回合起始玩家左邊的玩家擔任下回合起始玩家，開始新的回合。

## 10. 遊戲結束：

當抽牌堆發完，就進入最後一回合。最後一回合滅絕階段結束後，遊戲就結束並進行計分。

## 11. 計分方式：

11.1 存活的動物每一隻**2**分。

11.2 動物身上每一張演化性狀卡片**1**分。

11.3 有標示「+1」或「+2」的卡片額外再加**1**或**2**分。(也就是說具有「肉食」和「巨化」性狀會加**1**分，而具有「寄生蟲」性狀會加**2**分。)

11.4 分數最高者獲勝！平手時，個人棄牌堆中卡片張數較多者獲勝(演化足跡較豐富)！

## 12. 變體規則：

12.1 有些玩家或許會覺得遊戲原本的計分規則太過於殘酷：只有最後存活的動物才會計分。這忽略了玩家們在演化過程中做出的努力，建議玩家們可以採用以下兩條變體規則。

12.2.1 將**9.2.1**規則修改為

a. 起始玩家從抽牌堆發新的卡片給所有玩家，從起始玩家自己開始，每次發給一位玩家**1**張卡片，共發給每位玩家各**2**張卡。

b. 玩家面前每有一隻存活動物，則玩家可選擇多抽**1**張卡或得**1**分。

※比如，玩家面前有三隻存活動物時，他可以選擇多抽**3**張卡，也可以選擇多抽**1**張卡並得到**2**分。選擇抽幾張卡須先聲明。

12.2.2 將**9.2.3**規則修改為

「若有玩家面前所有的動物都滅絕，則改為發給該玩家**6**張手牌。」

12.3 玩家可使用**計分棋**及**計分表**來記錄遊戲過程中的得分。

12.4 遊戲結束的計分方式和原本的規則相同。

## 13. 演化性狀：

13.1 每隻動物可以演化出任意數量的性狀，但是除了「脂肪組織」和「互動型性狀」之外，每隻動物**不得**有重複的性狀。

13.2 演化的性狀卡片只能放在自己的動物身上。惟一例外是「寄生蟲」，這張卡片只能演化在其他玩家的動物身上。

13.3 在卡片上的文字說明中，紅色圓形代表「現有食物」；藍色圓形代表透過某些性狀的功能而得到的「額外食物」。

13.4 卡片上的插圖左下角有一個圖示，代表此性狀功能的使用時機。

13.4.1  這個圖示代表「持續性使用」。

具有此類性狀的動物隨時都有這個功能，比如「水生」和「巨化」。而像「敏捷」、「擬態」這幾個性狀，只要每次被其他肉食動物獵食時，都要使用這些性狀來求生。


(關於獵食的細節，請參考後文「14. 肉食性狀」的說明。)

13.4.2.1  這個圖示代表「一階段限用一次」。

具有此類性狀的動物在進食階段只能使用一次這個功能，比如「肉食」和「冬眠」。

13.4.2.2 為了方便記憶，玩家在使用這些一階段限用一次的性狀後，可以將這些卡片稍微挪動位置作為紀錄(如右圖)，直到進食階段結束時，再挪回原本的排列方式。



13.4.3  這個圖示代表「一輪可用一次」。

具有此類性狀的動物在進食階段中，每次輪到其擁有玩家回合時，只要符合性狀上描述的狀況，都可選擇使用一次該性狀功能。比如「溝通」以讓動物在每次拿取現有食物●時使用。

13.5 一隻動物在同一時間有多種性狀可使用時，玩家可以選擇使用的順序。比如你的動物被獵食時，可以選擇先使用「敏捷」來躲避敵人，若是逃跑失敗，再使用「斷尾」能力來求生。

## 14. 肉食性狀：

### +1 肉食

- 14.1 此性狀只能在玩家**自己的進食階段**使用，並且在該階段中只能使用一次。
- 14.2 要使用肉食性狀時，該輪行動不可從桌面中央拿取現有食物。玩家改為選擇場上一隻其他動物(可選擇其他人或自己擁有的另一隻動物)，並進行獵食，若獵食成功，就吃掉該動物，將**2個額外食物**放在進行獵食的動物身上。
- 14.3 被吃掉的動物，以及其身上所有的性狀卡片(包含互動型性狀)，都要以蜥蜴圖案朝上，放在其擁有玩家的面前作為個人棄牌堆。
- 14.4 有些性狀可以保護動物不被獵食，比如「穴居」或「偽裝」。而像「敏捷」、「擬態」則是在被獵食時使用，讓動物不會被直接吃掉。
- 14.5 當肉食動物是「**吃飽**」狀態，而且身上的脂肪組織也都已經儲存了脂肪時，便不能進行獵食的行動。
- 14.6 桌面中央沒有現有食物時，肉食動物仍然能夠執行獵食的動作。

## 15. 脂肪組織：

### 脂肪組織

- 15.1 每隻動物身上的脂肪組織性狀數量沒有上限。
- 15.2 在遊戲中的任何時候，當一隻動物已經吃飽，但是牠身上的脂肪組織仍有儲存空間時，就可以繼續獲得食物，並暫時置於脂肪組織性狀卡上，準備轉換成脂肪。  
在進食階段結束時，將脂肪組織性狀卡上的食物(不論顏色)換成●脂肪。
- 15.3 每張脂肪組織卡片只能存放一個●。
- 15.4 如果一隻動物身上所有脂肪組織都已存放脂肪，該動物不可再獲得食物。
- 15.5 在玩家自己的進食階段中，可以選擇「燃燒脂肪」來滿足動物的食量需求。燃燒脂肪時，該輪行動不可從桌面中央拿取現有食物或進行獵食，改為選擇自己面前的一隻動物，將牠身上任意數量的脂肪換成額外食物，表示牠燃燒脂肪來提供自己所需的熱量。
- 15.6 燃燒脂肪不算是「獲得食物」，所以不會觸發動物身上的其他性狀。

## 16. 互動型性狀：(合作、溝通、共生)

- 16.1 互動型性狀必須打在自己面前的一對動物之間，**同一對動物間不能有重複的互動型性狀**。
- 16.2 當一隻動物要被移到棄牌堆時，與該動物相關的所有互動型性狀卡片也要全部移到棄牌堆。
- 16.3 在進食階段中，玩家進行行動時，每一個互動型性狀只能使用一次。但是在整個進食階段的每一輪，這些互動型性狀都可以使用一次。
- 16.4 玩家可以自行決定各個互動型性狀的使用順序。比如同一對動物之間有「溝通」和「共生」這兩個互動型性狀，玩家可以先從桌面中央拿取一個現有食物給「共生體代表」，若「共生體代表」因此而吃飽，則可以立刻使用「溝通」功能，再拿取一個現有食物給另一個「共生體」。

## 17. 食物配件不足：

遊戲過程中如果有某個顏色的食物數量不夠，可以暫時用其他顏色來代替，或是從手邊尋找適合的替代品。

## 18. 使用兩套演化論來進行遊戲：

玩家們可以同時使用兩套演化論的卡片來進行遊戲，如此就可支援**8人**同樂。

此時食物供給的計算方式如下：

五人遊戲-擲**3**顆骰點數總和**+2**

六人遊戲-擲**3**顆骰點數總和**+4**

七人遊戲-擲**4**顆骰點數總和**+2**

八人遊戲-擲**4**顆骰點數總和**+4**

雙數玩家時可以將玩家編為兩兩一隊分組對抗，同隊隊友坐在對面，並在遊戲結束時共同計分，會更有趣喔！

## 附錄：性狀卡片功能補充說明

### 腐食：

1. 每次有肉食動物獵食成功時，只能讓「一隻」腐食動物的性狀發揮作用。而誰的動物可以先執行「腐食」，則是以當時的遊戲順位來決定。比如：甲乙丙三位玩家，他們的遊戲進行順序就是「甲→乙→丙→甲」。  
※當乙的肉食獵食成功時，先檢查乙玩家自己是否擁有腐食動物？如果沒有，就再檢查丙玩家是否擁有腐食動物？最後則檢查甲玩家。
2. 在檢查發動順位時，只要有玩家擁有腐食動物，就可以發揮作用。而順位在後面的腐食動物則沒有任何效果。  
(只有一具屍體可以吃)
3. 當一位玩家同時擁有多隻腐食動物時，他只能選擇讓其中一隻獲得額外食物。
4. 不可以在具有肉食性狀的動物身上，演化出腐食性狀。

### 肉食：

1. 玩家輪到自己時，一次只能選擇一隻肉食動物進行獵食。
2. 玩家可以獵食自己擁有的另外一隻動物。但如果被獵食的動物身上有「敏捷」或「斷尾」，仍然會發揮作用。不會因為是自己的動物，就可以選擇主動犧牲。

### 冬眠：

1. 「冬眠」不會耗費玩家選擇進食或獵食的動作。玩家可在同一輪選擇執行進食或獵食，並同時讓自己具有冬眠性狀的動物執行「冬眠」(不限數量)。
2. 只要動物還沒吃飽，玩家都可以選擇使用「冬眠」，不必是「空腹」的動物才能冬眠。

### 遊戲設計：

Dmitry Knorre (莫斯科大學生物學碩士)

美術編輯：陳冠宇 翻譯：Smoox Chen

### 遊戲出版：

亞灣文具股份有限公司

**2Plus** 桌上遊戲設計工作室

**2plusgame@gmail.com**

**www.2plus.com.tw**

地址：10049 台北市中正區北平東路16號12F-1

電話：+886-2-77255002

玩坊有限公司

**morefun@morefun.com.tw**