

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЭВОЛЮЦИЯ ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

evolution



АВТОРЫ ИГРЫ:
DOMINIC CRAPUCHETTES, ДМИТРИЙ КНОРРЕ, СЕРГЕЙ МАЧИН



evolution

Более миллиона различных видов живых существ населяют все

уголки нашей планеты. Эволюционная теория Чарльза Дарвина объясняет причины такого биологического разнообразия.

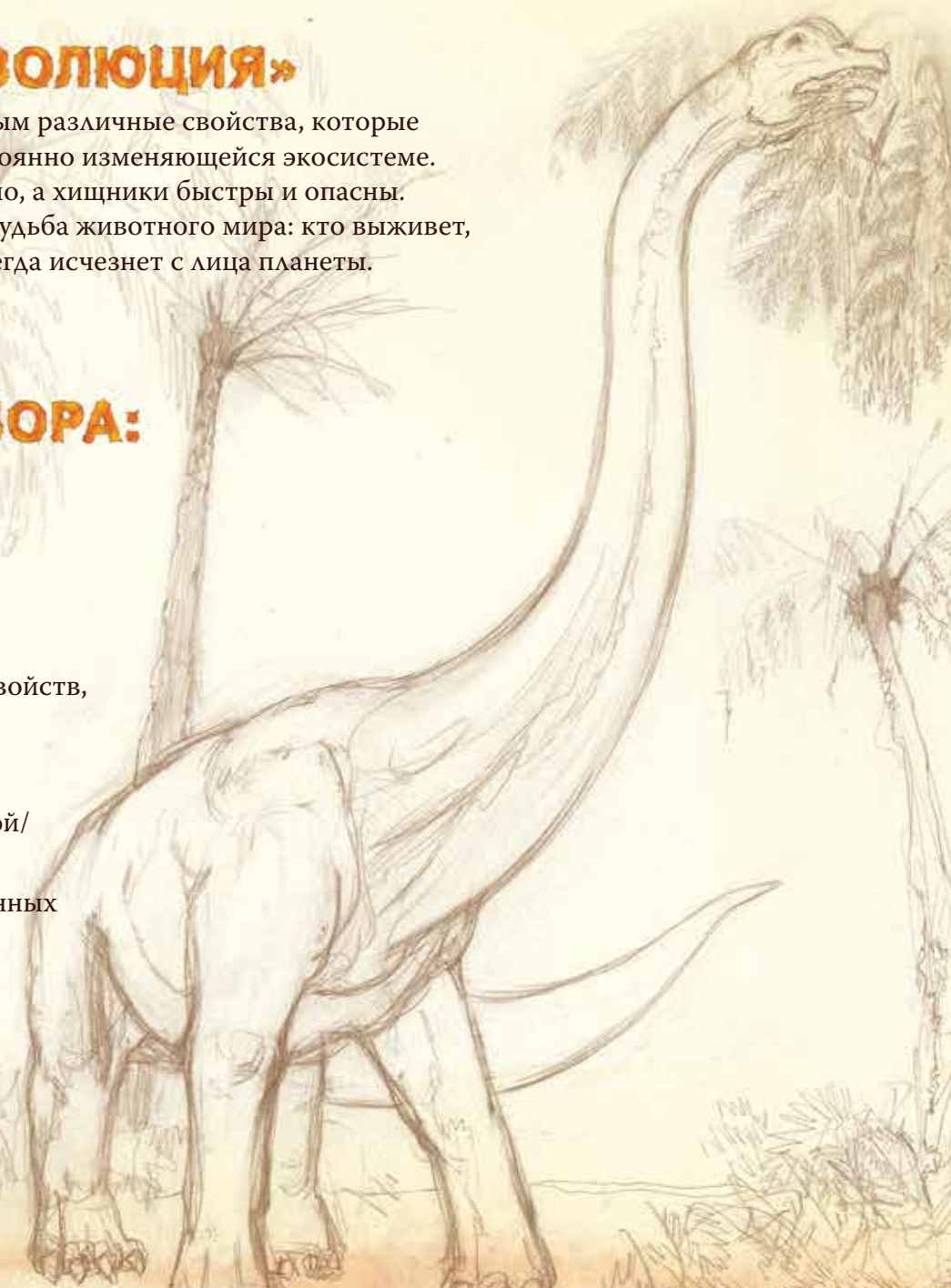
Благодаря естественному отбору особи, которые лучше приспособлены к среде обитания, выживают и передают свои полезные свойства потомкам. Через тысячи поколений это приводит к великому разнообразию живых организмов.

ОБ ИГРЕ «ЭВОЛЮЦИЯ»

Игроки дают своим животным различные свойства, которые помогают им выжить в постоянно изменяющейся экосистеме. Количество пищи ограничено, а хищники быстры и опасны. От вашего выбора зависит судьба животного мира: кто выживет, кто расплодится, а кто навсегда исчезнет с лица планеты.

СОСТАВ НАБОРА:

- 1 правила игры,
- 1 Поле с растениями,
- 1 маркер Первого игрока,
- 129 карт свойств:
 - 17 карт Хищников,
 - по 7 карт всех других свойств,
- 24 планшета животных,
- 48 деревянных маркеров,
- 180 фишек еды (растительной/ мясной пищи),
- 6 мешочков для использованных фишек еды,
- 6 памяток игроков.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берет один планшет животного и ставит по одному деревянному маркеру в отверстия «1» счетчиков размера тела животного и размера популяции.
- В центре стола разместите Поле с растениями.
- Рядом расположите фишки еды, они образуют Кормовую базу.
- Каждый игрок берет мешочек для использованных фишек еды.
- Тщательно перемешайте колоду карт свойств и разместите ее лицом вниз в центре стола.
- По жребию определите, кто будет ходить первым. Он получает маркер Первого игрока.

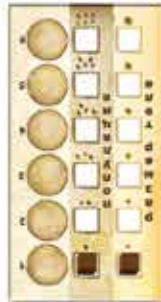
Игрок 1



Кормовая база



Маркер
Первого игрока



Планшет
животного



Мешочек для
использованной
еды

Сброс карт
размещается рядом
с колодой лицом вверх



Колода карт свойств

Планшет
животного



Игрок 4



Мешочек для
использованной
еды



Поле с растениями

Планшет
животного

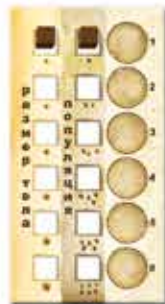


Игрок 2



Мешочек для
использованной
еды

Планшет
животного



Игрок 3



Мешочек для
использованной
еды



Запас деревянных
маркеров

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки стремятся получить как можно больше победных очков, давая своим животным пищу, увеличивая их популяцию и обеспечивая их выживаемость.

В конце игры победные очки начисляются за:

- 1) фишки еды, которые ваши животные получили за время игры;
- 2) размер популяции ваших выживших животных;
- 3) карты свойств ваших выживших животных.



КАК ИГРАТЬ?

Игра продолжается несколько раундов. Каждый раунд состоит из четырёх фаз. Если вы играете вдвоем, используйте, пожалуйста, правила, описанные в разделе «Игра вдвоем». Если игроков шестеро, используйте «Правила для 6 игроков».

ФАЗА 1: ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

Каждый игрок, начиная с Первого, берет с верха колоды 3 карты, и дополнительно по 1 карте за каждый планшет животного, который лежит перед ним на столе. Если при этом колода закончится, перемешайте сброс карт и сделайте новую колоду, но этот раунд станет последним и в его конце будут подсчитаны победные очки.



ФАЗА 2: ВЫРАЩИВАНИЕ ПИЩИ

Число в правом нижнем углу на каждой карте показывает количество растительной пищи.

Каждый игрок выбирает одну карту из своей руки и кладет ее на Поле с растениями **лицом вниз**. Эти карты называются картами еды, впоследствии они будут вскрыты и определяют, сколько новой растительной пищи добавится в этом раунде.



ФАЗА 3: РОЗЫГРЫШ КАРТ

Каждый игрок, начиная с Первого, может сыграть любое количество карт из руки (или оставить их все до следующего раунда). Каждую карту в этой фазе можно разыграть одним из трех способов (в любой последовательности).

1)

Сыграть свойство

Игрок может выложить карту лицом вниз над одним из своих планшетов животных, наделив животное соответствующим свойством.



Животному нельзя дать свойство, которое у него уже есть. У животного может быть не более 3 карт свойств. Если у животного уже есть 3 свойства, игрок может сыграть на него новую карту свойства, сбросив перед этим одну из этих трех карт.



2 Создать новое животное

Игрок может сбросить с руки одну карту, чтобы создать новое животное. Карта кладется в сброс лицом вверх. Игрок берет новый планшет животного и кладет его **справа или слева** от уже имеющихся у него планшетов животных (но не между ними!). Затем игрок ставит по одному деревянному маркеру из запаса в отверстия «1» счетчиков размера тела животного и размера популяции.

3 Увеличить размер тела или размер популяции животного

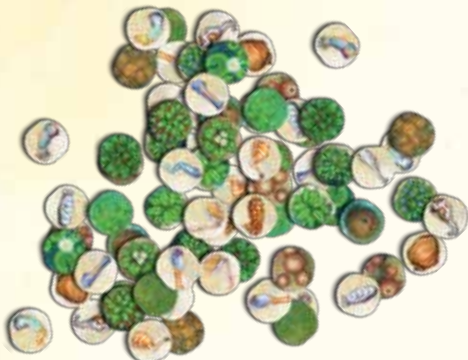
Игрок может сбросить с руки одну карту, чтобы увеличить на 1 размер тела ИЛИ размер популяции одного из своих животных. Карта кладется в сброс лицом вверх, а соответствующий деревянный маркер передвигается на одно деление в сторону увеличения. Максимально возможное значение счетчика – «6», сдвинуть маркер дальше нельзя.

Когда Первый игрок сыграл все карты свойств, которые хотел, ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Когда все игроки сыграли свои карты, переверните лицом вверх все карты новых свойств, сыгранные в этом раунде.

ФАЗА 4: ПИТАНИЕ

1. Определение количества еды

Первый игрок переворачивает карты еды, лежащие на Поле с растениями. Числа, указанные на картах в правом нижнем углу, суммируются; результат показывает, сколько новых фишек растительной пищи нужно добавить на Поле из Кормовой базы. Если результат отрицательный, с Поля нужно убрать соответствующее количество фишек растительной пищи (если это возможно). Вскрытые карты еды кладутся в сброс лицом вверх.



Кормовая база



Поле с растениями



Карты еды уходят в сброс лицом вверх

На этом этапе игроки, начиная с Первого, задействуют у своих животных свойства, на карте которых в правом верхнем углу изображен символ листа. Если у игрока несколько таких свойств, он сам решает, в каком порядке их использовать.



2. Кормление животных

Каждый игрок, начиная с Первого, должен дать еду **одному** из своих голодных животных. Животное считается **голодным**, если на нем лежит меньше фишек еды, чем размер популяции этого животного. Фишка еды кладется на планшет животного в специальную зону над счетчиком размера популяции. Первая фишка помещается в ячейку «1», следующая — в ячейку «2» и т. д.. Каждая полученная животным фишка еды приносит в конце игры 1 победное очко.



Как питаются травоядные

Возьмите одну фишку растительной пищи с Поля с растениями и поместите ее на планшет вашего голодного животного.



Некоторые свойства (например, «Прожорливость») позволяют взять с Поля больше фишек за один раз.

В любом случае животное не может получить больше фишек еды, чем его размер популяции.



Как питаются хищники

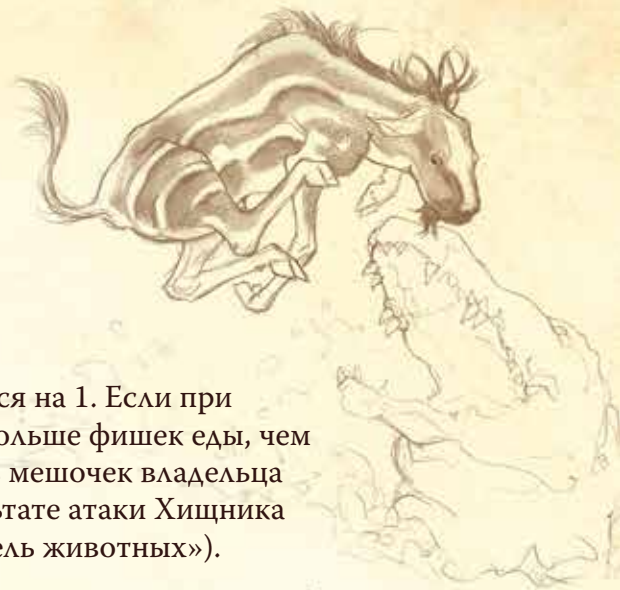
Хищник **ни при каких обстоятельствах** не может потреблять растительную пищу — даже с помощью таких свойств, как «Длинношеее» и «Сотрудничество». Хищник питается, только нападая на других животных. Игрок может атаковать своим Хищником любое животное, даже свое собственное.

Атаковать можно только при следующих условиях:

- Хищник голоден;
- размер тела Хищника больше, чем размер тела животного, которое он атакует;
- у Хищника есть свойства, которые позволяют ему преодолеть действие всех защитных свойств животного, которое он атакует.

Что происходит, если Хищник атаковал успешно?

1. Размер популяции атакованного животного уменьшается на 1. Если при этом оказывается, что на планшете животного лежит больше фишек еды, чем размер его популяции, лишние фишки еды убираются в мешочек владельца животного. Если размер популяции животного в результате атаки Хищника уменьшается до нуля, это животное погибает (см. «Гибель животных»).
2. Возьмите из Кормовой базы фишки мясной пищи (фишки еды, повернутые изображением мяса вверх) в количестве, равном размеру тела атакованного животного, и положите на планшет Хищника.



Правильное питание – это важно!

- Травоядные животные обычно потребляют растительную пищу, но они могут получить и фишки мясной пищи в результате действия свойств «Падальщик» и «Сотрудничество». Хищники же вообще не могут получать фишки растительной пищи.
- Голодное животное должно питаться, если имеется подходящая еда. Это значит, в частности, что Хищник обязан атаковать животное со свойством «Рога», если это единственное животное, которое он может атаковать в этот момент.

3. Завершение фазы питания

Игроки продолжают кормить животных, действуя по часовой стрелке, до тех пор пока все животные не получают еду в соответствии с размером их популяции, либо никто из голодных животных не сможет больше получить фишек еды.

- Если животное осталось голодным, размер популяции этого животного сокращается и становится равным количеству полученных им фишек еды. Передвиньте соответствующий маркер. Если животное вообще не получило фишек еды в этом раунде, оно погибает (см. «Гибель животных»).
- Каждый игрок складывает в свой мешочек все фишки еды, полученные его животными в этом раунде.
- Если на Поле с растениями остались фишки растительной пищи, они сохраняются там до следующего раунда.
- Если у игрока не осталось животных, он получает один новый планшет животного.
- Маркер Первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке.



ГИБЕЛЬ ЖИВОТНЫХ

Если размер популяции животного сокращается до нуля, оно погибает. Игрок убирает планшет животного, сбрасывает все его карты свойств и берет в руку такое же количество новых карт из колоды. Если при этом колода закончится, перемешайте сброс карт и сделайте новую колоду, но следующий раунд будет последним. Если животное погибло из-за атаки Хищника, владелец погибшего животного кладет в свой мешочек все оставшиеся у него фишки еды.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Если колода карт закончилась в **фазе получения новых карт**, сброс замешивается и **текущий раунд** становится последним раундом игры. Если карты в колоде закончились в любой другой момент игры, сброс замешивается и **следующий раунд** становится последним раундом игры. После завершения последнего раунда производится подсчет очков:

- каждая фишка еды в мешочке игрока приносит 1 победное очко;
- каждое выжившее животное приносит столько очков, каков размер его популяции;
- каждая карта свойства выживших животных приносит 1 очко.

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт свойств у животных. Если и тут ничья, победитель определяется по общему размеру популяции всех его животных. Все еще ничья? Заказывайте пиццу и играйте еще раз!

ИГРА ВДВОЕМ

Если вы играете вдвоем, используйте общие правила с некоторыми изменениями:

- перед началом игры отсчитайте из колоды 40 случайных карт и отложите их, они не будут использоваться в игре;
- у каждого животного может быть максимум два свойства вместо трех.

ПРАВИЛА ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

При игре вшестером мы рекомендуем использовать вариант «Быстрая игра».

БЫСТРАЯ ИГРА

Чтобы ускорить игру, в фазе розыгрыша карт все игроки могут действовать одновременно. При этом никто не должен смотреть, как именно играют оппоненты.

ЕСЛИ НА СТОЛЕ МАЛО МЕСТА

Если на столе не хватает места для всех животных, действуйте следующим образом: переверните планшеты животных другой стороной и расположите их вертикально, карты свойств можно разместить друг над другом и положить под планшет.



Вертикальное расположение



Засада!

Позволяет Хищникам атаковать животных, защищенных свойством «Сигнал опасности».



Норное

Это животное нельзя атаковать, если количество фишек еды на его планшете равно размеру популяции.



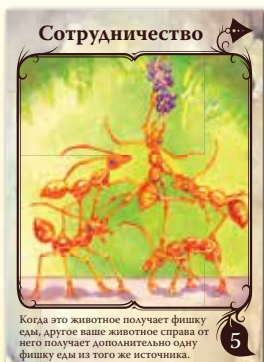
Хищник

Животное с этим свойством может атаковать других животных в фазу питания. Хищник должен иметь больший размер тела, чем жертва. Кроме того Хищник должен иметь свойства, которые позволят ему нейтрализовать действие защитных свойств жертвы. Хищник не может получать фишки растительной пищи, даже с помощью таких свойств, как «Длинношеее», «Сотрудничество» и «Прожорливое».



Лазящее

Животное со свойством «Лазящее» не может быть атаковано Хищником не имеющим свойство «Лазящее».



Сотрудничество

Каждый раз, когда животное со свойством «Сотрудничество» получает фишку еды, соседнее животное справа от него также получает одну фишку еды. Еда берется из того же источника, то есть либо с Поля с растениями, либо из Кормовой базы. «Сотрудничество» срабатывает и тогда, когда животное получает еду с помощью свойств: «Длинношеее», «Падальщик», «Интеллект» или даже другое «Сотрудничество» (но не «Жировой запас»).





Стадность

Животное со свойством «Стадность» не может быть атаковано Хищником, если только Хищник не превосходит это животное также и по размеру своей популяции.



Жировой запас

Вы можете помещать фишки еды на эту карту после того, как животное с этим свойством полностью наелось (получило фишки еды в количестве, равном его популяции). Фишки еды накапливаются на карте «Жировой запас», но их не может быть больше, чем размер популяции этого животного. Не имеет значения, растительная или мясная это пища — она считается жиром. После вскрытия карт еды переместите все фишки еды с «Жирового запаса» на планшет животного (не больше, чем размер его популяции). Обратите внимание, что свойство «Сотрудничество» при этом не срабатывает. Если в конце игры на «Жировом запасе» лежат фишки еды, они не учитываются при подсчете победных очков.



Плодовитость

Если перед вскрытием «карт еды» на Поле с растениями остались фишки еды с предыдущего раунда, размер популяции этого животного увеличивается на 1.



Прожорливость

Всякий раз, когда животное с таким свойством получает еду с Поля с растениями, оно берет две фишки вместо одной. Однако при этом число фишек на планшете животного не может превысить размер его популяции. «Прожорливость» срабатывает также, если еда получена с помощью других свойств (например, через «Сотрудничество»).



Панцирь

Когда определяется, может ли Хищник атаковать животное с «Панцирем», считается, что оно имеет размер тела на 3 больше. Таким образом, если Хищник собирается атаковать животное с размером тела 6 и этим свойством, считается, что животное имеет размер тела 9. Обратите внимание, что «Панцирь» не увеличивает количество фишек мясной еды, которое получает Хищник, когда съедает животное с этим свойством.



Рога

Хищник уменьшает размер своей популяции на 1, если атакует животное с этим свойством. Размер популяции уменьшается до того, как хищник получит фишки мясной пищи.



Интеллект

Игрок, у которого есть животное с этим свойством, может сбросить с руки любую карту, чтобы сработал один из следующих эффектов.

- Если животное со свойством «Интеллект» — не Хищник, игрок может сбросить карту с руки в любой момент фазы питания и и положить 2 фишки еды из Кормовой базы на планшет животного с «Интеллектом». Это можно сделать даже перед тем, как Первый игрок начнет кормить своих животных. Это свойство можно использовать несколько раз за раунд.
- Если животное со свойством «Интеллект» — Хищник, игрок может сбросить любую карту с руки, чтобы отменить действие одного свойства в игре на время атаки этого Хищника. При этом отменяется действие всех карт с этим свойством на столе, например, перестают действовать все карты «Сигнал опасности» или все свойства «Падальщик». Данный эффект действует только когда Хищник атакует и только во время одной его атаки. Однако, сбрасывая каждый раз новую карту, можно использовать этот эффект несколько раз за одну атаку, чтобы отменить действие сразу нескольких свойств. Также это свойство можно использовать несколько раз за раунд при каждой атаке этого Хищника.



Длинношеее

После вскрытия «карт еды» «Длинношеее» животное получает одну фишку растительной пищи из Кормовой базы (не с Поля с растениями)..





Охотничья стая

Когда определяется, может ли Хищник атаковать какое-либо животное, размер тела Хищника с этим свойством считается равным сумме размера его тела и размера его популяции. Например, если размер тела Хищника «5», а размер его популяции «3», когда он атакует другое животное, считается, что его размер тела «8».



Падальщик

Животное с этим свойством получает одну фишку еды из Кормовой базы каждый раз, когда популяция какого-либо животного на столе сократилась после атаки Хищника. Это свойство работает, даже если его обладатель сам был Хищником или его жертвой. В первом случае Хищник получает дополнительную еду (если остался голодным после атаки). Падальщик, которого атаковали, также получает еду, только если еще не накормлен полностью.



Симбиоз

Животное с этим свойством нельзя атаковать, если справа от него расположено другое **ваше животное** и **размер тела этого животного больше**, чем размер тела животного со свойством «Симбиоз».



Сигнал опасности

Ваши животные, расположенные рядом (справа и/или слева) с вашим животным, имеющим свойство «Сигнал опасности», не могут быть атакованы Хищником, не имеющим свойства «Засада!». Обратите внимание, что само животное со свойством «Сигнал опасности» не защищено от атаки.



Оригинальная игра «Эволюция» стала основой для множества игровых проектов (включая и тот, который вы держите в руках). Они рассказывают о принципах естественного отбора и причинах происхождения множества различных видов животных, в понятной и увлекательной форме объясняют теорию эволюции Чарльза Дарвина. Все игры и дополнения серии посвящены разным особенностям развития и существования животного мира нашей планеты и позволяют моделировать различные экосистемы в их биологическом развитии.



Борьба Шотландии за независимость началась в конце XIII века и продолжалась... впрочем, она не закончилась до сих пор. Хотите окунуться в историю и стать шотландским лордом? Теперь это возможно: мечи и волынки ждут вас!



Находя новые алхимические элементы, игроки создают разнообразные эликсиры, порошки и даже аватары магических животных. Точно следуя рецептам и используя особые карты заклинаний, каждый игрок пытается собрать как можно больше зелий. Чем сильнее зелье или эликсир, тем больше очков получит игрок.



Четыре расы сошлись в борьбе за сокровища Туманных гор. Гномы — первооткрыватели Великих копей. Гоблины и орки, мечтающие отнять и поделить неиссякаемые недра. И гиганты — древние хозяева горных вершин. Вожди каждой из рас стараются захватить самые богатые рудники.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Соавторы игры:	Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin
Менеджер проекта:	David Lipman
Разработка:	Andrew Chen, Dominic Crapuchettes, David Lipman, Luke Warren
Иллюстрации на картах:	Catherine Hamilton
Оформление игры:	Jacoby O'Connor
Изображение на коробке:	Kurt Miller
Художник:	John Ariosa
Верстка:	Giorgio De Michele
Правила:	Dominic Crapuchettes, David Lipman
Редактура:	David Lipman, Ryan Metzler, Matt Mariani, Erik Capps
Контроль производства:	Edoardo Kulp, Tom Strom
Координатор тестирования:	Ryan Metzler
Игру тестировали:	Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Ilham Bouzidane, Ryan Metzler, Pedro Goins, Liz Burton, Michael Burton, Bayard Catron, Jason Carr, Jim Jones, Patrick Johnston, Blake Durtschi, Brandon Kempf, Dan Cristelli, John Newall, Mike Cook, Carmelo Sgobio, Alessandro Vichi
Специальная благодарность:	Liz and Mike Burton за подготовку правил для двух игроков. Stevan Corrêa За создание научных названий. Brandy Goins, Hannah Carr, Laura Van Orden, Karen Litsinger, Heather Newall и всем остальным за их полезные советы и всем участникам нашего проекта на Kickstarter, которые помогли нам эволюционировать!
Перевод правил игры на русский язык:	Сергей Мачин
Редактура:	Федор Мячин, Петр Тюленев
Верстка русской версии:	Андрей Бордун
Специальная благодарность:	Любови Мачиной, Ивану Туловскому

NorthStarGames®

www.NorthStarGames.com



© North Star Games, 2014-2015
© «Правильные игры», 2014-2015