

настольная игра ЭВОЛЮЦИЯ

II редакция

Правила игры


Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, поистине поражает. Теория эволюции объясняет эти различия тем, что, стремясь к выживанию, различные виды использовали разные подходы: одни приспособивались использовать в пищу ранее недоступные пищевые ресурсы, другие - получали преимущество, научившись эффективно защищаться от хищников, третьи - переселялись в места, где никто кроме них не мог выжить. Новые приспособления возникли в различных группах животных: так, например, полет независимо появился у динозавров, птиц и млекопитающих. Все «изобретенные» эволюцией приспособления комбинировались и подвергались проверке естественным отбором. В результате некоторые биологические виды вымирали, а другие занимали доминирующее положение на планете.

В игре «Эволюция» вам предлагается самим комбинировать различные свойства (приспособления) животных и развить собственную популяцию в условиях постоянно меняющегося количества ресурсов – еды. Регулируя численность животных, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, популяция игрока должна выжить и к концу игры занять доминирующее положение в экосистеме.

Условие победы

Победителем становится игрок, получивший в конце игры наибольшее количество очков. Очки игрок получает за всех своих выживших животных и обретенные ими свойства.

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте колоду и выдайте каждому игроку с верха колоды по шесть карт – это будет рука игрока. Колоду положите в центре стола изображением  вверх. Рядом разместите фишки еды: красные – «кормовая база», синие – «дополнительная еда» и желтые – «жировой запас». Затем жребием определите, кто из игроков будет ходить первым (далее – первый игрок).

Порядок хода

Игра идет по ходам. Ход разделен на фазы:

- фаза развития;
- фаза определения кормовой базы;
- фаза питания;
- фаза вымирания и получение новых карт.

В каждой фазе игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Фаза развития и фаза питания животных включают в себя несколько кругов: после окончания первого круга снова действует первый игрок, и так далее. Игрок, который по какой-то причине уже не может действовать в текущей фазе, пропускает свою очередь.

Фаза развития

В этой фазе хода игроки могут выкладывать карты из руки на стол. Карты, используемые в игре, имеют с одной стороны изображение животного – , а с другой описание какого-то свойства. Каждая карта может быть сыграна либо как животное и в этом случае кладется изображением  вверх, либо как свойство. В этом случае карта со свойством подкладывается под карту того животного, на которое она сыграна.

Некоторые карты содержат два свойства (второе свойство указано в нижней части карты, например, «Хищник»). Выкладывая такую карту, игрок

должен решить, какое из двух свойств он будет использовать, и положить карту вверх той стороной, на которой указано нужное свойство. Это решение игрока окончательно, в дальнейшем он не сможет перевернуть карту и использовать второе свойство.

Карты, играемые на пару животных, например, «Взаимодействие», размещаются между картами животных, на которые они сыграны.

Фаза развития включает в себя несколько кругов. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке, затем начинается второй круг, и т.д. Таким образом игрок может сыграть из руки любое количество карт. Если игрок не хочет вводить в игру новое животное или новое свойство, он говорит «пас». Спасовавший игрок не может выкладывать в эту фазу хода новые карты, и будет пропускать свою очередь. Если у игрока кончились карты в руке - он обязан сказать «пас». Когда все игроки спасовали, данная фаза хода завершается.

Фаза определения кормовой базы

В этой фазе определяется, сколько еды будет доступно в текущем ходу. Это зависит от количества игроков и результатов броска шестигранного кубика:

- 2 игрока – результат броска **одного кубика +2**
- 3 игрока – результат броска **двух кубиков**
- 4 игрока – результат броска **двух кубиков +2**

Кубики бросает первый игрок. Когда определено количество еды, соответствующее число красных фишек кладется отдельной стопкой в центр стола – это **кормовая база** на этот ход.

Фаза питания

В этой фазе игроки по очереди берут по одной красной фишке еды из кормовой базы и кладут ее на одно из своих животных. Данная фаза включает в себя несколько кругов. Сначала фишку берет первый игрок и далее по часовой стрелке. Затем начинается второй круг, и т.д.

За раз игрок должен взять только одну красную фишку из кормовой базы, но некоторые свойства, например, «Взаимодействие», позволяют брать несколько фишек.

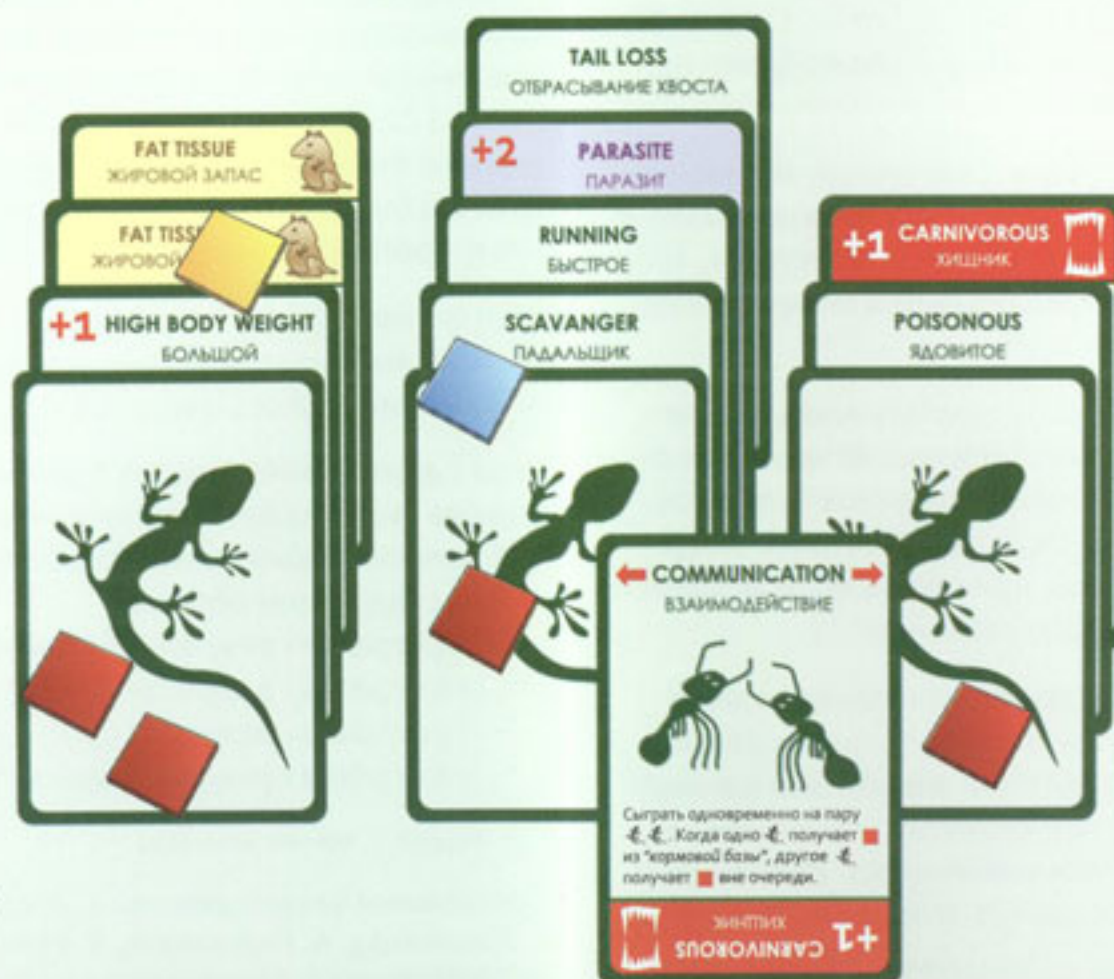
В результате действия определенных свойств животных игрок может в этой фазе получать также синие фишки дополнительной еды.

Животное, на котором лежит **одна фишка еды**, считается **НАКОРМЛЕННЫМ**, если не имеет свойств, повышающих потребность в пище. На картах таких свойств цифра в верхнем левом углу указывает, сколько еще требуется фишек еды, чтобы животное было накормлено. Например, животное (требует одной фишки

еды) со свойством «Большое» (+1) и с «Паразитом» (+2) будет считаться накормленным, если на его карте будет лежать 4 фишки еды.


Любое животное может быть накормлено красными и/или синими фишками еды, их цвет в данном случае не имеет значения.

Важно! Накормленное животное не может получить новые фишки еды, кроме как для пополнения «Жирового запаса» (см. «Жировой запас»). Если все животные игрока накормлены, а их «Жировой запас» заполнен, игрок больше не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате применения каких-либо свойств.



Когда все животные накормлены и их «Жировой запас» заполнен либо закончилась кормовая база и игроки сыграли все свойства, которые хотели сыграть в этой фазе хода – фаза питания завершается. Если в кормовой базе остались красные фишки – они сбрасываются.

Фаза вымирания и получение новых карт

В начале данной фазы все животные, оставшиеся ненакормленными, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в снос. Снос каждого игрока кладется отдельно. Карты в снос кладутся изображением  вверх. Игрок может просматривать карты в своем сносе, но не в сносе у других игроков.

Затем игроки получают новые карты с верха колоды. Карты раздаются по одной, начиная с первого игрока. Каждый игрок получает в итоге из колоды карты в количестве: **1 + количество выживших животных игрока**. Если колода кончилась, один или несколько игроков получают меньшее число карт.

Если у игрока не осталось ни одного животного на столе и нет ни одной карты в руке он берет из колоды в эту фазу **сразу 6 карт**.

Когда карты розданы, ход завершается. Фишки еды, кроме «Жирового запаса», снимаются с карт животных и складываются на столе. Новый ход начинается снова с фазы развития, при этом первым становится игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего хода, т.е. право ходить первым передается по часовой стрелке.

Завершение игры и определение победителя

Когда карты в колоде закончились, начинается последний ход. После фазы вымирания последнего хода производится подсчет очков. Каждый игрок получает:

- **2 очка** за каждое свое выжившее животное;
- **1 очко** за каждое свойство выживших животных;
- **дополнительные очки** за те свойства, которые требуют дополнительной еды для прокорма животного: «Хищник» и «Большое» **+1 очко**; «Паразит» **+2 очка**.



Если у нескольких игроков очки равны, побеждает тот, у кого больше карт в сносе.

Свойства животных

В процессе игры на каждое животное может быть сыграно неограниченное количество свойств. Однако **на одно животное нельзя сыграть два одинаковых свойства**. Исключением являются парные свойства и «Жировой запас».

Игроки могут добавлять свойства только собственным животным. Исключением является свойство «Паразит» - оно играет только на животное другого игрока.

Символ  в описании свойства на карте означает «животное».

Символ  - красную фишку еды из «кормовой базы». Символ  - синюю фишку дополнительной еды, которую игрок получает при использовании какого-либо свойства.

Некоторые свойства действуют постоянно, например, «Большое» или «Водоплавающее», другие могут быть использованы только в определенный момент игры. Например, свойства «Быстрое», «Отбрасывание хвоста» и «Мимикрия» срабатывают в момент, когда животное должно быть съедено хищником.

Если у животного есть несколько свойств, срабатывающих одновременно, игрок сам определяет, в какой последовательности он будет их использовать. Например, если его животное пытаются съесть, можно сначала использовать свойство «Быстрое» (попытаться убежать), а если это не удалось, применить «Отбрасывание хвоста» (выжить, потеряв какое-то одно свойство).

Некоторые свойства игрок может использовать только «в свою фазу питания»: это значит, что в тот момент, когда игрок должен взять красную фишку еды из кормовой базы, **вместо или одновременно** с этим он может сыграть данное свойство. Это возможно, даже если фишки в кормовой базе уже закончились. Используя свойство, рекомендуется повернуть карту с этим свойством на 90

градусов, показав тем самым, что это свойство уже использовано в текущем ходу. Это важно для свойств, которые могут быть использованы только один раз за ход или через ход, например, «Хищник», «Пиратство» или «Спячка». В конце хода карты использованных свойств можно будет развернуть в вертикальное положение.

Хищник

Это свойство может быть использовано в свою фазу питания. В эту фазу игрок **не берет красной фишки** из кормовой базы, вместо этого его «Хищник» может атаковать одно животное на столе и съев его **получить две синие фишки** дополнительной еды. Каждое животное может использовать свойство «Хищник» только один раз за ход. В каждую свою фазу питания это свойство может использовать только одно животное игрока. Атаковать можно любое не защищенное соответствующими свойствами животное на столе, в том числе и собственное животное игрока и даже другого хищника. Съеденное животное, все его свойства и относящиеся к нему парные свойства помещаются в сброс. «Хищник» не может атаковать и есть других животных, если уже полностью накормлен и не имеет незаполненных свойств «Жировой запас». Свойство «Хищник» может использоваться, даже если в кормовой базе уже не осталось фишек.



Жировой запас

На одно животное может быть сыграно несколько свойств «Жировой запас». В любой момент игры, когда животное с таким свойством, будучи уже **накормленным**, может получить фишку еды, оно использует ее для заполнения «Жирового запаса». В этом случае фишка еды меняется на желтую и кладется непосредственно на карту этого свойства. На каждую карту со свойством «Жировой запас» можно положить только одну желтую фишку еды. Если на всех картах «Жировой запас» у данного животного лежит по желтой фишке, считается, что «Жировой запас» заполнен, и животное больше не может в этот ход получать фишки еды.



«Жировой запас» используется в свою фазу питания. **Вместо** получения красной фишки из кормовой базы игрок может преобразовать **на одном** из своих животных **любое количество** желтых фишек со свойством «Жировой запас» в синие фишки еды. Такое преобразование **не является получением фишек еды** и не связано с действием других свойств карты.

Парные свойства

Парные свойства играют сразу на пару животных, но на одну и ту же пару животных нельзя сыграть два одинаковых парных свойства. Если одно из животных помещается в сброс – парное свойство также помещается в сброс. В каждую свою фазу питания каждое парное свойство может быть использовано игроком только один раз, но в течение всей фазы питания оно может использоваться неоднократно. Игрок сам решает, в какой последовательности будут действовать парные свойства и получать за них фишки еды. В частности, если свойства «Взаимодействие» и «Симбиоз» сыграны на одну и ту же пару животных, игрок может сначала взять красную фишку из кормовой базы для «симбионта», и если он в результате будет накормлен, сразу же взять еще одну красную фишку для второго животного.

Если фишек определенных цветов, входящих в состав набора, в какой-то момент игры будет недостаточно, игроки могут заменить их фишками другого цвета или самодельными маркерами.

Игра с двумя наборами (до 8 человек)

Смешав карты из двух наборов игры, одновременно смогут играть до 8 человек. Размер «кормовой базы» в этом случае будет определяться следующим образом:

- 5 игроков - результат броска **трех кубиков +2**
- 6 игроков - результат броска **трех кубиков +4**
- 7 игроков - результат броска **четырёх кубиков +2**
- 8 игроков - результат броска **четырёх кубиков +4**

КАК СДЕЛАТЬ ПЕРВЫЙ ХОД?

Игра началась. Участвуют Митя (♂) и Ваня (♀). У каждого на руках по 6 карт. Первым ходит Митя.

ФАЗА РАЗВИТИЯ

1

Митя выложил первую карту - животное (🐸).

Ваня тоже выложил животное (🐸).

2

Митя добавил своему 🐸 новое свойство - "Ядовитое".

Ваня выложил второе 🐸.

3

Митя тоже выложил второе 🐸.

Ваня сыграл на обоих 🐸 парное свойство "Взаимодействие".

4

Митя сыграл на свое ядовитое 🐸 новое свойство - "Хищник".

Ваня одному из 🐸 добавил свойство "Камуфляж", чтобы защитить его от хищника.

5

Митя ввел в игру третье 🐸.

Ваня добавил "замуфлированному" 🐸 свойство "Топотун", чтобы лишить противника "кормовой базы".

6

Митя сказал "Пас", решив сохранить одну карту до следующего хода.

Ваня добавил 🐸 свойство "Жировой запас", рассчитывая запастись едой на следующий ход.

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

Митя бросает кубик. На кубике выпало 2. Поскольку в игре участвуют 2 игрока, к результату броска прибавляем "2". Итого на этом ходу кормовая база - **6 фишек еды**.

♂ 2 + 2 = 6

ФАЗА ПИТАНИЯ

1

Первым 🍖 берет Митя и кладет ее на одно из своих 🐸.

Ваня берет 🍖🍖 для 🐸🐸 за "Взаимодействие" и сразу же уничтожает еще одну 🍖, используя свойство "Топотун".

2

Митя атакует животное со свойством "Хищник" и съедает одно из ваниных 🐸. Хищник получает 🍖.

Ваня теряет съеденное 🐸, связанные с ним свойства и полученную им на предыдущем круге 🍖.

2

Ваня превращает одну 🍖🟡, заполняя "Жировой запас" на выжившем 🐸, и уничтожает вторую 🍖 своим Топотуном.

ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

Фишки еды в "кормовой базе" закончились. Все животные, оставшиеся ненакормленными, вымрут.

1

У Мити умирает одно из 🐸, которое осталось ненакормленным.

Ванино 🐸 выжило.

2

Фишки еды (кроме жирового запаса) убираются с 🐸. Игроки получают из колоды новые карты в количестве: **1 + ЧИСЛО ВЫЖИВШИХ ЖИВОТНЫХ**. Митя получает 3 карты, а Ваня - 2 карты.

На этом ход завершается. В следующем ходу во всех фазах первым будет действовать Ваня.

Примечание: Для победы в игре очень важно обдуманно выкладывать карты в фазу развития и правильно распределять еду в фазу питания. Заметьте, что в нашем примере Митя во втором круге фазы питания мог взять красную фишку еды для своего второго животного, а хищника использовать на третьем круге. Тогда все его животные были бы накормлены, и к концу хода он имел бы определенное тактическое преимущество.

SWIMMING

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

☞ может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Хищник со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не может атаковать ☞ без свойства ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.

☞ can only be attacked by a carnivorous possessing SWIMMING trait. A carnivorous with SWIMMING trait can only attack an ☞ with SWIMMING trait.

RUNNING

БЫСТРОЕ

Когда ваше ☞ с этим свойством атаковано хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 - ☞ не съедено. Атаковавший хищник в этот ход не может атаковать другое ☞.

When your ☞ with this trait is attacked by a carnivorous, roll one dice. If the die roll is 4, 5 or 6, ☞ survives. The attacking carnivorous can't attack another ☞ during this turn.

MIMICRY

МИМИКРИЯ

Когда это ☞ атаковано хищником, владелец ☞ может перенаправить атаку хищника на другое свое ☞, которое этот хищник способен атаковать.

When your ☞ with this trait is attacked by a carnivorous, you can choose another ☞ to be attacked by the carnivorous instead. If you don't have ☞☞ that can be eaten by the attacking carnivorous, this trait can't be used.

SCAVENGER

ПАДАЛЬЩИК

Когда съедено другое ☞, ☞ с этим свойством получает ■. ■ может получить только одно ☞ на столе, начиная с ☞ игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Это свойство нельзя сыграть на ☞ со свойством "Хищник" и наоборот.

When any other ☞ has been eaten, ☞ possessing this trait gets ■. ■ can be only received by one ☞ on the table, starting from the ☞ of the player who owns the carnivorous, and proceeding clockwise. This trait can't be played on ☞ with carnivorous trait and vice versa.

SYMBIOSIS

СИМБИОЗ

Сыграть одновременно на пару ☞☞. Одно из ☞ указывается как "симбионт". Другое ☞ не может быть атаковано хищником, пока жив "симбионт", но может получать ■\■, только если "симбионт" уже НАКОРМЛЕН.

Played on a pair of ☞☞ in a tandem. Choose the first ☞ as a "symbiont". The second ☞ can not be attacked as long as the "symbiont" survives, and can receive ■\■ only after the "symbiont" has been FED.

PIRACY

ПИРАТСТВО

Использовать это свойство в свою фазу питания. Получить ■, забрав один ■\■ у другого ☞ на столе, которое уже получало в этот ход ■\■, но еще не НАКОРМЛЕНО. ☞ может использовать это свойство только один раз за ход.

Use this trait in your feeding phase. Get ■ by taking one ■\■ from any other ☞ on the table that has received ■\■ in this turn, but hasn't yet been FED. ☞ can use this trait only once in a turn.

TAIL LOSS

ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА

Когда ☞ атаковано хищником, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у ☞ свойства. ☞ остается в живых. Хищник получает только один ■.

When ☞ is attacked by a carnivorous, discard the card of this or any other trait of ☞. ☞ survives. The carnivorous gets only one ■.

COMMUNICATION

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Сыграть одновременно на пару ☞☞. Когда одно ☞ получает ■ из "кормовой базы", другое ☞ получает ■ вне очереди.

Played on a pair of ☞☞ in a tandem. When one ☞ gets ■ from the food bank, the other ☞ gets ■ out of the queue.

GRAZING

ТОПОТУН

Можно использовать в каждую свою фазу питания - уничтожить один ■ из "кормовой базы".

Can be used during each of your feeding phases. Destroy one ■ from the food bank.

+1 HIGH BODY WEIGHT

БОЛЬШОЙ

Данное ☞ может быть атаковано только "БОЛЬШИМ" хищником.

This ☞ can only be attacked by a carnivorous with HIGH BODY WEIGHT.

HIBERNATION ABILITY

СПЯЧКА

Использовать в свою фазу питания - ☞ считается НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя использовать два хода подряд и в последний ход игры.

Use in your feeding phase. ☞ is then considered FED. This trait can not be used for two turns in a row and within the last turn of the game.

POISONOUS

ЯДОВИТОЕ

Хищник, съевший это ☞, в фазу вымирания текущего хода погибает.

The carnivorous who has eaten this ☞ dies in the extinction phase of the current turn.

COOPERATION

СОТРУДНИЧЕСТВО

Сыграть одновременно на пару ☞☞. Когда одно ☞ получает ■\■ - второе ☞ сразу же получает один ■.

Played on a pair of ☞☞ in a tandem. When one ☞ receives ■\■, the second ☞ immediately receives one ■.

BURROWING

НОРНОЕ

Когда ☞ НАКОРМЛЕНО, оно не может быть атаковано хищником.

☞ can't be attacked by a carnivorous when it is FED.

CAMOUFLAGE

КАМУФЛЯЖ

☞ может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.

☞ can only be attacked by a carnivorous possessing SHARP VISION trait.

SHARP VISION

ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ

Хищник, имеющий это свойство, может атаковать ☞ со свойством КАМУФЛЯЖ.

A carnivorous possessing this trait can attack a ☞ with CAMOUFLAGE trait.

+1 CARNIVOROUS
ХИЩНИК



+2

PARASITE
ПАРАЗИТ

FAT TISSUE
ЖИРОВОЙ ЗАПАС

