

ЭВОЛЮЦИЯ

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

evolution

КЛИМАТ

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ



NorthStarGames

evolution КЛИМАТ

Климатические изменения – явление настолько масштабное, что затрагивает все элементы экосистемы, от флоры до фауны. Это одна из главных движущих сил эволюции. Крупные виды могут вымереть в жарком климате, ведь им трудно издвигаться от избыточного тепла. Мелким же, напротив, нелегко сохранять тепло во время сильных холодов.

«Эволюция. Климат» моделирует многие подобные процессы и вводит климатические изменения в динамическую экосистему игры.

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

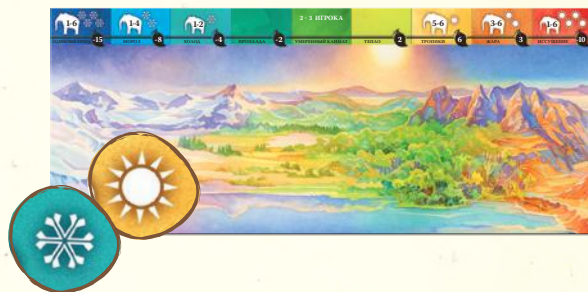
Карты со свойствами

На новых картах свойств изображено от 1 до 4 черных климатических значков. Солнце (☀️) символизирует потепление, а снежинка (❄️) — похолодание.



Планшет Климата

Планшет Климата заменяет собой Водопой. Верхняя его часть поделена на зоны, в которых указан текущий климат и его эффекты, срабатывающие каждый раунд. Белые снежинки на трех экстремальных зонах со стороны *холода* показывают потери популяции в результате *холодов*. Белые солнца на трех экстремальных зонах со стороны *жары* показывают потери популяции в результате *жары*.



Жетон Климата

Позиция жетона Климата показывает текущий климат.



Карты климатических событий

В игре используются две колоды климатических событий по 15 карт в каждой. Одна из них соотнесена с жарой (колода *жаркого климата*), другая — с холодом (колода *холодного климата*). Рубашки климатических карт указывают на места этих колод на планшете Климата.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проводится почти так же, как описано в правилах базового набора «Эволюция». Естественный отбор», но есть несколько отличий.

- Удалите карты базового набора со свойствами «Норное», «Стадность», «Засада!» и «Хищник». Затем смешайте карты со свойствами из дополнения «Эволюция. Климат» с оставшимися картами базового набора.
- Соберите на столе планшет Климата. Одна сторона предназначена для 2–3 игроков, другая — для 4–6 игроков.
- Положите фишки еды туда, где любой игрок сможет до них дотянуться. Это Кормовая база. Считается, что запас пищи в Кормовой базе неограничен.
- Выдайте каждому игроку мешочек для фишек еды.
- Перемешайте карты со свойствами. В зависимости от того, сколько в игре участников, отложите в сторону следующее количество карт:
 - 2 игрока: отложите половину карт (необязательно с точностью до карты);
 - 3 игрока: отложите 60 карт;
 - 4 игрока: отложите 30 карт;
 - 5–6 игроков: потребуются все карты.
- В последнем раунде, когда колода закончится, берите карты из стопки отложенных. Таким образом, при игре вдвоем, втроем или вчетвером вам не потребуются перемешивать сброс, чтобы добрать карты в конце игры.



Отложив лишние карты со свойствами, поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на стол.

- Перемешайте карты в колодах климатических событий. Колоду холодного климата положите на левую часть планшета Климата, а колоду жаркого климата — на правую.

Затем снимите по одной карте с каждой из этих колод и поместите их лицевой стороной вверх под климатическими зонами планшета, указанными на этих картах.

- Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему знак Первого игрока.



Жетон Климата



Колода холодного климата

Планшет Климата

Колода жаркого климата



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель остается неизменной: обеспечить своим видам процветание в условиях постоянно меняющейся экосистемы!

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Эволюция. Климат» использует те же правила, что и «Эволюция. Естественный отбор», но с четырьмя изменениями. Основное из них — добавление фазы изменения среды между фазами розыгрыша карт и питания.



ФАЗА 1: ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

Раздайте каждому игроку по 4 карты со свойствами из колоды (вместо трех) и по одной карте за каждый вид, имеющийся у игрока.

ФАЗА 3: РОЗЫГРЫШ КАРТ

- Каждый вид может иметь до 4 различных свойств (вместо трех).
- Когда игрок сыграет все карты свойств, какие хотел, он может поместить любое количество карт с руки под низ колоды свойств и взять из нее столько же новых карт. Игрок не может положить под низ колоды больше карт, чем в ней есть, и не может использовать взятые новые карты как свойства до фазы розыгрыша карт следующего раунда.

ФАЗА 4: ИЗМЕНЕНИЕ СРЕДЫ

В эту фазу выясняется, сместится ли жетон Климата в другую зону, а также то, сколько фишек еды будет добавлено на Водопой или убрано с него во время фазы питания (напомним, что планшет Климата одновременно выполняет роль Водопоя).

Откройте «карты еды» на Водопое и по порядку выполните перечисленные ниже действия.

1) Определите климат

- Сдвиньте жетон Климата на одну зону в сторону потепления, если на «картах еды» больше значков солнца, чем снежинок, или в сторону похолодания, если снежинок больше, чем значков солнца.
- Жетон Климата остается на месте, если на «картах еды» поровну значков с солнцем и со снежинкой.



2) Выполните климатическое событие

Позиция жетона Климата определяет текущую климатическую зону. Если в этой зоне на планшете есть карта климатического события — прочтите текст на карте и выполните то, что там предписывается. Про каждую карту подробно написано в конце этих правил.

Когда действие карты будет завершено, поместите ее под низ соответствующей колоды. Обратите внимание: событие «Похолодание» или «Потепление» заменяет собой климатические эффекты, указанные на планшете.

3) Потери популяции из-за климатических условий

В шести из девяти зон планшета изображены значки размера тела и климатические значки (солнца или снежинки).



Популяция видов, у которых размер тел находится в указанном интервале, сокращается на 1 за каждый значок солнца или снежинки в этой зоне планшета.



Значки солнца показывают потери популяции из-за жары, а снежинки — из-за холода.



- **ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД** Каждый вид теряет 4 единицы популяции из-за *холода*.
- **МОРОЗ** Каждый вид с размером тела от 1 до 4 теряет 2 единицы популяции из-за *холода*.
- **ХОЛОД** Каждый вид с размером тела 1 или 2 теряет 1 единицу популяции из-за *холода*.
- **ТРОПИКИ** Каждый вид с размером тела 5 или 6 теряет 1 единицу популяции из-за *жары*.
- **ЖАРА** Каждый вид с размером тела от 3 до 6 теряет 2 единицы популяции из-за *жары*.
- **ИССУШЕНИЕ** Каждый вид теряет 4 единицы популяции из-за *жары*.

Популяция всех присутствующих в игре видов сокращается одновременно. При этом виды, чья популяция падает до нуля, вымирают. См. главу «Гибель животных» в правилах базового набора игры (стр. 9).

Виды могут иметь защитные свойства, снижающие или вовсе предотвращающие потери популяции. Эффекты защитных свойств складываются. Например, вид со свойствами «Норное», «Миграция» и «Ночное» избежит до 3 единиц потерь популяции в жару.



4) Определите количество еды

Добавьте на Водопой (или уберите с него) фишки еды в соответствии с указаниями на «картах еды» и согласно текущей климатической зоне.

Сперва суммируйте числа, приведенные в углу каждой «карты еды» на значках в виде листьев. Затем добавьте к получившемуся результату значение, указанное на листке в текущей климатической зоне. Положительный итог определяет, сколько фишек еды надо добавить на Водопой, а отрицательный — сколько надо убрать.

Случается, что на Водопое за время раунда пища либо не появляется вовсе, либо же полностью с него удаляется. Это вполне типично для очень холодного климата.

5) Замените карту климатического события

Вне зависимости от того, продолжает ли карта сыгранного события влиять на игру, удалите ее с планшета (если нужно, положите рядом). Откройте новую карту с верха соответствующей колоды (холодного или жаркого климата) и положите в зону, которая на ней указана.

Таким образом, в начале каждого раунда на планшете всегда открыты две карты (одна для холодного климата, другая для жаркого), и только одно событие может случиться в течение раунда.

Завершение игры

Если играет от 2 до 4 человек, не перемешивайте сброс в последнем раунде, а вместо этого доберите нужное количество из карт, отложенных при подготовке к игре. Подсчет очков происходит так же, как и в базовом наборе «Эволюция. Естественный отбор».

Игра вдвоем

Вдвоем в «Эволюцию. Климат» играют по обычным правилам, с той лишь разницей, что виды могут иметь максимум 3 свойства, а не 4.

Вариант без климатических событий

Изначально «Эволюция. Климат» создавалась без карт климатических событий. Мы советуем исключить эти карты, если за столом есть те, кто играет впервые. Вы получите идеально сбалансированную игру с чуть меньшей долей хаоса (и, возможно, с чуть меньшей сюжетной составляющей).





Грязевые ванны

Игрок должен сбросить карту с руки, чтобы его Хищник мог атаковать вид со свойством «Грязевые ванны». Карту следует сбрасывать перед каждой атакой.

Потери популяции у этого вида меньше на 1 в жару. Например, в климатической зоне «Иссушение» изображены 4 солнца, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за жары. Этот вид игнорирует 3 значка солнца благодаря свойству «Грязевые ванны» и теряет только 3 единицы популяции.

Некоторые животные валяются в грязи, чтобы регулировать температуру тела и не перегреться. Вода, содержащаяся в грязи, испаряется медленнее, что позволяет дольше охладить тело. Кроме того, вывалявшись в грязи, животное становится менее заметным для хищников.



Густая шерсть

Потери популяции у этого вида меньше на 4 в холода. Например, в климатической зоне «Ледниковый период» изображены 4 снежинки, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за холодов. Вид с «Густой шерстью» игнорирует все 4 снежинки, и его популяция не сокращается.

Потери популяции у этого вида больше на 1 в жару. Например, в климатической зоне «Иссушение» изображены 4 солнца, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за жары. Популяция вида с «Густой шерстью» в такой ситуации сокращается на 5 единиц.



Засада!

Позволяет Хищникам атаковать виды, защищенные свойством «Сигнал опасности».

Кроме того, Хищник со свойством «Засада!» может проигнорировать одно защитное свойство вида с «Миграцией», когда определяется, может ли он атаковать этот вид.





Миграция

Во время фазы питания, когда все виды закончат кормиться, вид с «**Миграцией**» получает до 2 фишек растительной пищи из Кормовой базы, если на Водопое не осталось еды (и если вид еще голоден). «**Миграция**» срабатывает и в том случае, если на Водопое вообще не было фишек еды в течение раунда.

Потери популяции у этого вида меньше на 1 в **холода** и в **жару**. Например, в климатической зоне «Ледниковый период» изображены 4 снежинки, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за холодов. Этот вид игнорирует одну из снежинок благодаря «Миграции» и теряет только 3 единицы популяции.

Многие виды мигрируют, перемещаясь на новые местообитания и оставаясь, таким образом, в комфортном для себя климате. Но такие передвижения очень опасны. Мигрирующие виды подвергаются частым нападениям хищников, прореживающих их ряды в ходе долгих и тяжелых путешествий через материки и океаны.



Норное

Хищники не могут атаковать этот вид, если он полностью накормлен. В обычном случае это означает, что количество фишек еды на планшете этого вида равно численности его популяции. Вместе с тем вид, наделенный свойствами «**Норное**» и «**Спячка**», считается защищенным, даже если 1 или 2 единицы его популяции не накормлены.

Потери популяции у этого вида меньше на 1 в **холода** и в **жару**. Например, в климатической зоне «Ледниковый период» изображены 4 снежинки, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за холодов. «**Норный**» вид игнорирует одну из снежинок и теряет только 3 единицы популяции.

Норность позволяет животному избежать хищников, благодаря чему оно уязвимо лишь когда покидает логово в поисках пищи. Также это свойство защищает от экстремальных температур.

Норное животное избегает прямых солнечных лучей в прохладном подземном убежище. Аналогично, в утепленном логове такое животное укрывается от зимних холодов.



Ночное

Перед каждым вашим ходом во время фазы питания этот вид (будь он хищным или травоядным) может кормиться вне очереди, если в игре нет Хищников, способных на него напасть. При этом срабатывают свойства «**Сотрудничество**» и «**Прожорливость**». А когда наступает время вашего полноценного хода, вы можете покормить этот вид (или другой) в обычном порядке.

Определяя, действует ли свойство «**Ночное**», считайте, что Хищник с «**Интеллектом**» способен атаковать, если у его владельца на руке хватает карт для преодоления защитных свойств этого вида. Учитывайте, что накормленные Хищники не способны атаковать другие виды.

Потери популяции у этого вида меньше на 1 в **жару**. Например, в климатической зоне «Иссушение» изображены 4 солнца, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за жары. «**Ночной**» вид игнорирует 3 значка солнца и теряет только 3 единицы популяции.



Спячка

Когда определяется, голоден ли этот вид, можно игнорировать до 2 единиц ненормальной части его популяции. Таким образом, в фазу питания 1 или 2 единицы его ненормальной популяции обходятся без пищи и не гибнут от голода. Вид со свойствами «Спячка» и «Норное» считается защищенным, даже если 1 или 2 единицы его популяции не накормлены.

Потери популяции у этого вида меньше на 1 в холода. Например, в климатической зоне «Ледниковый период» изображены 4 снежинки, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за холодов. Вид игнорирует одну из снежинок благодаря «Спячке» и теряет только 3 единицы популяции.



Стадность

Вид со свойством «Стадность» не может быть атакован Хищником, если только Хищник не превосходит этот вид также и по численности своей популяции.

Потери популяции у этого вида меньше на 1 в холода. Например, в климатической зоне «Ледниковый период» изображены 4 снежинки, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за холодов. Этот вид игнорирует одну из снежинок благодаря «Стадности» и теряет только 3 единицы популяции.

Стадность — не только защитный механизм. Это свойство позволяет животным согревать друг друга в период холодов. Императорские пингвины собираются в большие колонии и тесно прижимаются друг к другу, чтобы сберечь тепло и защититься от ледяных антарктических ветров. Пингвины по очереди перемещаются то во внешний ряд, то обратно внутрь колонии, чтобы согреться.



Термогребень

Когда определяется, может ли Хищник атаковать вид с «Термогребнем», считается, что этот вид имеет размер тела на 2 больше. Как частный случай, если Хищник атакует вид с размером тела 6 и «Термогребнем», считается, что атакованный вид имеет размер тела 8. Обратите внимание, что «Термогребень» не увеличивает количество фишек мясной еды, которое Хищник получает, съедая животных этого вида.

Потери популяции у этого вида меньше на 3 в жару. Например, в климатической зоне «Иссушение» изображены 4 солнца, что символизирует потерю 4 единиц популяции из-за жары. Вид с «Термогребнем» игнорирует 3 значка солнца и теряет только 1 единицу популяции.

Наиболее эффективный способ рассеивать избыточное тепло для животных — это иметь как можно более высокое соотношение поверхности тела и массы. Большой гребень, наподобие того, каким обладает плащеносная ящерица, позволяет животному охлаждать себя, распуская гребень, поскольку при этом временно увеличивается поверхность его тела, рассеивающая тепло. Дополнительная польза от гребня состоит в том, что он позволяет обмануть хищника, зрительно увеличивая размер тела животного.



Извержение вулкана

Если произошло «**Извержение вулкана**», то после фазы питания передвиньте жетон Климата на климатическую зону, указанную на карте. Таким образом, в начале следующего раунда жетон Климата будет находиться в этой новой зоне.

При масштабных извержениях в стратосферу выбрасываются гигантские столбы пепла и серы. В верхних слоях атмосферы сера вступает в химические реакции и образует дымку, задерживающую солнечные лучи. Это на многие годы охлаждает планету. Скажем, извержение вулкана Кракатау в 1883 году заметно снизило среднюю летнюю температуру во всем северном полушарии на следующие пять лет.



Лесные пожары

Когда в силу вступает событие «**Лесные пожары**», популяция всех видов, кроме «**Норных**», уменьшается на 1. Свойства, защищающие от жары, не спасают от потерь популяции при «**Лесных пожарах**».

Жетоны еды, которые при обычных обстоятельствах следовало бы добавить на Водопой, откладываются в сторону. Поместите их на Водопой перед фазой получения новых карт в следующем раунде.

Хотя лесные пожары опустошают обширные территории, они чрезвычайно важны для развития окружающей среды в целом. Огонь разлагает органические вещества на элементарные компоненты, которые вместе с дождем вновь проникают в почву, удобряя ее. Семена некоторых видов растений прорастают только после того, как пройдет лесной пожар.



Опустынивание

Когда в силу вступает «**Опустынивание**», размер тела уменьшается на 1 у всех видов, кроме тех, у кого он и так равен 1.

В этом раунде фишки еды на Водопой не добавляются. Если, наоборот, требуется сократить количество фишек еды на Водопое, руководствуйтесь обычными правилами.

Погодные условия меняются в соответствии с геологическими изменениями. Смещаются материки, изменяют направление течения в океанах, вздымаются и разрушаются горные хребты. Поднявшаяся горная гряда может на сотни тысяч лет перекрыть дождевым облакам путь в соседнюю область, и прежде цветущие территории превратятся в бесплодную пустыню. Если посмотреть через призму времени, вы заметите, что всё находится в движении. Даже пустыня Сахара некогда была саванной, покрытой буйной растительностью.



Падение метеорита

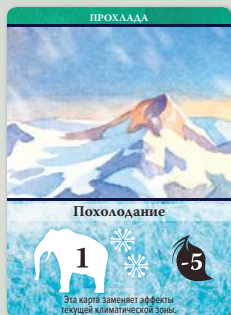
Начиная с раунда, когда происходит «**Падение метеорита**», и до конца игры не добавляйте жетоны еды на Водопой. Если же требуется сократить количество фишек еды на Водопое — руководствуйтесь обычными правилами. Потери популяции из-за **холодов** и **жары** происходят в обычном порядке.

Падение крупного метеорита — один из самых страшных катаклизмов, какие только бывают на Земле. Теоретически столкновение с метеоритом способно изменить орбиту планеты из-за выброса огромных масс материи. Часть этой материи упадет на Землю и вызовет множественные лесные пожары. Мелкие же частицы будут годами летать в атмосфере, не позволяя солнечному свету пробиться к поверхности Земли. Считается, что массовое вымирание растений и животных примерно 66 миллионов лет назад произошло в результате падения крупной кометы или астероида в конце мелового периода. Эта катастрофа известна как мел-палеогеновое вымирание.



Потепление

Когда в силу вступает «**Потепление**», игнорируйте эффекты текущей климатической зоны на этот раунд. Вместо них действуют эффекты карты «**Потепление**».



Похолодание

Когда в силу вступает «**Похолодание**», игнорируйте эффекты текущей климатической зоны на этот раунд. Вместо них действуют эффекты карты «**Похолодание**».



Таяние льдов

Когда происходит «**Таяние льдов**», поместите карту этого события в нижнюю часть планшета, где находится Водопой. В конце фазы изменения среды, как обычно, откройте новую карту климатического события. В следующую фазу изменения среды при корректировке климата учитывайте 3 солнца, изображенные на карте «**Таяния льдов**».



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Соавторы игры:	Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin
Менеджер проекта:	Dominic Crapuchettes
Разработка:	Jonathan D'Angelo, Ben Goldman, Nick Bentley, Scott Rencher
Иллюстрации:	Catherine Hamilton
Оформление игры:	Jacoby O'Connor, Ben Goldman
Дизайн карт:	Giorgio De Michele
Английские правила:	Dominic Crapuchettes
Редактура:	Jonathan D'Angelo, Edoardo Kulp, Kristen Rahman, Apinya Ramakomud Ken Goldman, Giles Young
Научные консультанты:	Dr Giles Young (палеоклиматолог, университет Суонси, Великобритания), Dr Joanne Demmler (старший аналитик и преподаватель, университет Суонси), Dr Stuart West (профессор эволюционной биологии, Оксфордский университет), Catherine Hamilton (художница, орнитолог)
Контроль производства:	Edoardo Kulp
Руководитель тестирования:	Dominic Crapuchettes
Официальные тестировщики:	John Lee, Dan Cain, Travis Morton, Jan Ivanauskas, Greg Cooksey, Adrian Koester, David Ahrens, David Chervony, Keith Abel, Nigel Buckle, Ariel Claire, Bryce Summers, Jonathan Brookbank, Liz Burton, Michael Burton, Pedro Goins, Randy Dykstra, Rex Moore, Tim Roza, Seth Locke
Участвовали в тестировании:	Kristen Rahman, Jeffrey Bennett, Vivek Kotecha, Luke Warren, Hammad Shaw, Jason Carr, Will Bowler, Gareth Thomas, Tyler Babcock, Eric Staswick, Blake Durtschi, Kristin Mink, Ryan Mink, Matt Boyer, Emily Boyer, Shannon Sanders
Продюсер локализации:	Денис Давыдов
Перевод:	Лев Емельянов
Корректурa:	Анна Полянская
Верстка русской версии:	Сергей Мачин
Специальная благодарность:	Любови Мачиной, Ивану Туловскому, Елене Прокудиной

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

«Эволюция. Климат» — это плод многолетнего сотрудничества девяти геймдизайнеров, одной художницы-натуралиста и одного российского ученого. Исходная концепция разработана **Дмитрием Кнорре**, чтобы наглядно показать студентам принципы эволюции. Позже **Доминик Крапучеттес**, некогда — профессиональный игрок в Magic: The Gathering, вместе с командой разработчиков создал альтернативную версию, отвечающую стандартам международных турниров. К работе над проектом присоединилась **Катрин Гамильтон**, знаменитая художница и орнитолог, выросшая в семье ученых (ее мать была исследователем-ракетчиком в НАСА, а отец — нейробиологом в Калифорнийском технологическом институте). Ее привлекла возможность сочетать свою страсть к естественной истории и любовь к рисованию.

© North Star Games, 2014–2018 © «Правильные игры», 2010–2018



NorthStarGames
WWW.RIGHTGAMES.RU

