

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ЭВОЛЮЦИЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

III редакция

Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, поистине поражает. Теория эволюции объясняет это изобилие тем, что, стремясь к выживанию, животные использовали разные подходы: одни виды стали потреблять ранее недоступные пищевые ресурсы, другие научились эффективно защищаться от хищников, третьи – переселялись в места, где никто кроме них не мог выжить. Одни и те же способности возникали у различных групп животных: например, полёт независимо появился у птиц и млекопитающих. Все «изобретённые» 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 животных в условиях постоянно меняющегося количества пищевых ресурсов. Регулируя численность, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, вы должны сохранить ваших животных и к концу игры занять доминирующее положение в экосистеме.

Условие победы

Победителем становится игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков. Игрок получает очки 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 жёлтые – «жировой запас». Затем жребием определите, кто будет ходить первым (далее – первый игрок).

Порядок хода

Игра идет по ходам. Ход разделён на четыре фазы:

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

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

Фаза развития

В эту фазу 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 (кладётся на стол изображением  вверх), либо как свойство (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, сыгранные на пару животных, например, ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, размещаются между картами этих животных.

Фаза развития включает в себя несколько раундов. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке, затем начинается второй раунд, первый игрок выкладывает новую карту 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, *фаза развития* завершается.

Фаза определения кормовой базы

В эту фазу определяется, сколько еды будет доступно в текущем ходу. Это зависит от количества игроков и результата броска шестигранных кубиков:

2 игрока – результат броска одного кубика +2

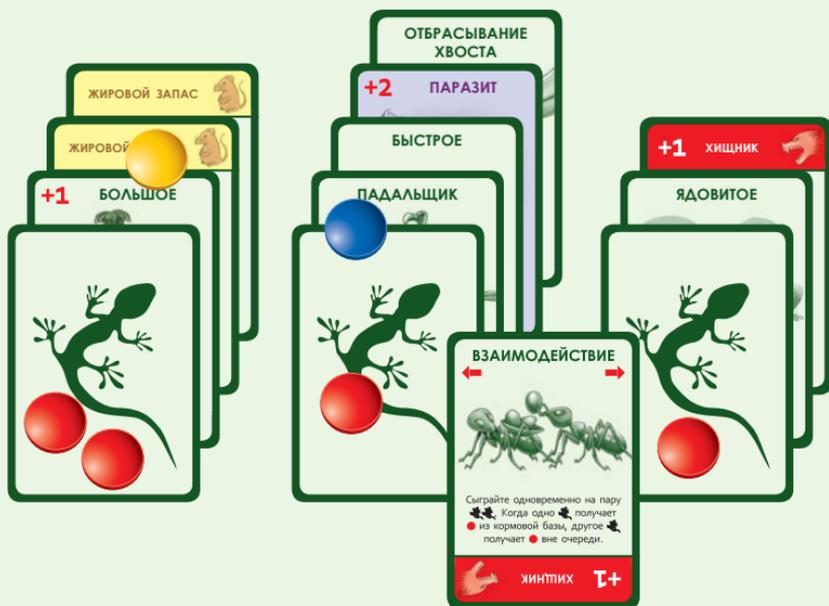
3 игрока – результат броска двух кубиков

4 игрока – результат броска двух кубиков +2

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

Фаза питания

В эту фазу игроки по очереди берут по одной красной фишке еды из кормовой базы и кладут её на одно из своих животных. Эта фаза также включает в себя несколько раундов. Сначала фишку берёт первый игрок, и далее по часовой стрелке. Затем начинается второй раунд, первый игрок берёт из кормовой базы ещё одну фишку, и т.д. Каждый раз, когда игрок берёт фишку еды из кормовой базы, наступает его *фаза питания*.



За один раз игрок может взять только одну красную фишку из кормовой базы, но некоторые свойства, например, **ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**, позволяют брать несколько фишек.

Некоторые свойства животных позволяют игроку в эту фазу 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 ещё требуется фишек еды, чтобы животное было **накормлено**. Например, животное (требует одну фишку еды) со свойствами **БОЛЬШОЕ (+1)** и **ПАРАЗИТ (+2)** будет считаться **накормленным**, если на нём будут 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.

Однако если в кормовой базе остались фишки еды, а у игрока ещё есть **не-накормленные** животные или животные с незаполненным жировым запасом, он обязан брать фишки из кормовой базы.

Когда все животные **накормлены** и их жировой запас заполнен, либо закончилась кормовая база и игроки сыграли все свойства, которые хотели использовать в эту фазу 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 игрока, оставшиеся **ненакормленными**, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в сброс изображением  вниз. Игроки могут смотреть карты в сбросе.

Затем каждый игрок должен получить количество карт, равное количеству его выживших животных + 1. Если у игрока не осталось ни одного животного в игре и ни одной карты в руке, он должен получить **6 карт**. Когда карты розданы, ход завершается. Фишки еды, кроме жирового запаса, снимаются с карт животных и складываются на столе. Новый ход начинает игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего хода, т.е. право ходить первым передаётся по часовой стрелке.



Завершение игры и определение победителя

Когда карты в колоде закончились, перемешайте карты из сброса и сформируйте новую колоду. Следующий ход будет последним ходом игры. После *фазы вымирания* последнего хода производится подсчёт очков. Каждый игрок получает:

- **2 очка** за каждое своё 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 несколько игроков набрали поровну очков, побеждает тот, у кого больше животных на столе, а при равенстве и этих показателей – игрок, чье животное имеет больше всего свойств.

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 трёх кубиков + 2
- 6 игроков – результат броска трёх кубиков + 4
- 7 игроков – результат броска четырёх кубиков + 2
- 8 игроков – результат броска четырёх кубиков + 4

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 животных 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 определённый момент игры. Например, свойства БЫСТРОЕ, ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА и МИМИКРИЯ срабатывают в момент, когда животное атаковано 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 (попробовать 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 в очередном раунде *фазы питания* игрок должен взять  из кормовой базы, вместо этого или одновременно с этим он может сыграть данное свойство. Это возможно, даже если фишки в кормовой базе уже закончились. Применив какое-либо 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 такие карты можно будет развернуть в вертикальное положение.

Хищники

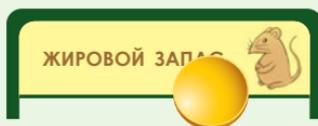
Свойство ХИЩНИК может быть использовано только один раз за ход, в *свою фазу питания*. В эту фазу игрок не берёт  из кормовой базы, вместо этого его ХИЩНИК может атаковать одно животное на столе и, съев его, получить   дополнительной еды. Каждое животное может использовать свойство ХИЩНИК только один раз за ход. В каждом раунде *фазы питания* это свойство может использовать только одно



животное игрока. Атаковать можно любое не защищённое 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 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 её для заполнения жирового запаса. В этом случае фишка еды меняется на жёлтую фишку и кладётся непосредственно на карту этого свойства. На каждую карту со свойством ЖИРОВОЙ ЗАПАС можно положить только одну жёлтую фишку еды. Если на всех картах ЖИРОВОЙ ЗАПАС у данного животного лежит по жёлтой 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 ● из кормовой базы игрок может преобразовать на одном из своих животных со свойством ЖИРОВОЙ ЗАПАС любое количество жёлтых фишек в синие фишки еды. Такое преобразование не является получением фишек еды и не связано с действием других свойств животного.

Парные свойства

Парные свойства играют сразу на пару животных: одно животное может быть связано одинаковыми парными свойствами с разными животными, но на одну и ту же пару животных нельзя сыграть два одинаковых парных свойства. Если одно из животных помещается в сброс, парное свойство также сбрасывается. В каждую *свою фазу питания* (т.е. в каждом раунде *фазы питания*) каждое парное свойство может быть использовано игроком только один раз, но в течение всей *фазы питания* оно, следовательно, может использоваться неоднократно. Игрок сам решает, в какой последовательности парные свойства будут действовать и приносить фишки еды. В частности, если свойства ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ и СИМБИОЗ сыграны на одну и ту же пару животных, игрок может сначала взять ● из кормовой базы для «симбионта», и если он в результате будет **накормлен**, сразу же взять ещё одну ● для второго животного.

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

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 своих парное свойство ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ 🐾

4





Митя сыграл на своё ядовитое 🐍 новое свойство - ХИЩНИК 🐍

Ваня одному из 🐾 добавил свойство КАМУФЛЯЖ, чтобы защититься от хищника 🐍

5





Митя ввёл в игру третье 🐾

Ваня добавил «камуфлированному» 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 8. Поскольку в игре участвуют 2 игрока, к результату броска прибавляем «2».
Итого на этом ходу кормовая база – 6 фишек еды.



 $8 + 2 =$


ФАЗА ПИТАНИЯ

1

Первым **●** берёт Митя и кладет ее на одно из своих **🐸**.

Ваня берёт **●●** для **🐸** за **ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ** и сразу же уничтожает ещё одну **●**, используя свойство **ТОПОТУН**.

2

Митя атакует животных со свойством **ХИЩНИК** и съедает одно из Ваняных **🐸**. Хищник получает **●●**.

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

2

Ваня превращает одну **●** в **●** в **●** заправляя 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**.

Ваняно **🐸** **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.

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 на 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 определённое тактическое преимущество.

СВОЙСТВА ЖИВОТНЫХ

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



🐢 может быть атаковано только хищником со свойством **ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ**. Хищник со свойством **ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ** не может атаковать 🐢 без свойства **ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ**.

БЫСТРОЕ



Когда 🐸 атаковано хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 – 🐸 не съедено. Нападавший хищник в этот ход больше не может атаковать.

МИМИКРИЯ



Когда 🐍 первый раз за ход атаковано хищником, владелец 🐍 должен перенаправить атаку хищника на другое своё 🐍, которое этот хищник способен атаковать.

+1 БОЛЬШОЕ



🐘 может быть атаковано только хищником со свойством **БОЛЬШОЕ**.

ТОПОТУН



Можно использовать в каждом раунде в свою фазу питания – уничтожить одну ● из кормовой базы.

ЯДОВИТОЕ



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

ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



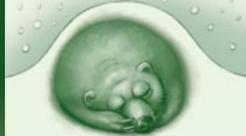
Когда 🐸 атаковано хищником, поместите в сброс карту этого или другого имеющегося у 🐸 свойства – 🐸 останется в живых. Хищник получает только одну ●.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



Сыграйте одновременно на пару 🐜🐜. Когда одно 🐜 получает ● из кормовой базы, другое 🐜 получает ● вне очереди.

СПЯЧКА



Можно использовать в свою фазу питания – 🐸 считается **накормленным**. Нельзя использовать два хода подряд и в последний ход игры.

ПАДАЛЬЩИК



☾ получает ●, когда съедено другое ☾. ● получает только один ПАДАЛЬЩИК в игре, начиная с ☾ владельца атакованного хищника, и далее по часовой стрелке. Нельзя сыграть на ☾ со свойством ХИЩНИК и наоборот.

СИМБИОНТ СИМБИОЗ



Сыграйте одновременно на пару ☾☾. Одно из ☾ указывает как «симбионт». Другое ☾ не может быть атаковано хищником, пока жив «симбионт», но может получать ●/● только когда «симбионт» уже накормлен.

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграйте одновременно на пару ☾☾. Когда одно ☾ получает ●/● – второе ☾ сразу же получает одну ●.

ПИРАТСТВО



Один раз в ход в свою фазу питания заберите одну ●/● у другого ненакормленного ☾ в игре.

НОРНОЕ



Когда ☾ накормлено, оно не может быть атаковано хищником.

КАМУФЛЯЖ



☾ может быть атаковано только хищником со свойством ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.

ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ



Хищник с этим свойством может атаковать ☾ со свойством КАМУФЛЯЖ.

+2 ПАРАЗИТ



Можно сыграть только на ☾ другого игрока.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НЕКОТОРЫХ СВОЙСТВ

БЫСТРОЕ. Вы не можете отказаться от использования этого свойства даже в том случае, если атакуете своё  своим же хищником.

МИМИКРИЯ. Это свойство используется только один раз, когда  впервые за ход атаковано хищником. Владелец  обязан перенаправить атаку на другое свое животное. Однако, если у него нет другого , которое этот хищник способен атаковать, например остальные  , хорошо защищены, МИМИКРИЯ не срабатывает.

НОРНОЕ. Обратите внимание, что  не считается **накормленным**, если имеет только жёлтые фишки еды в жировом запасе.

ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА. С помощью этого свойства можно отбросить любое другое свойство (если в тексте карты не указано противоположное), включая парные свойства и ПАРАЗИТА.

ПАДАЛЬЩИК. Если вы случайно сыграли свойство ПАДАЛЬЩИК на , уже имеющее свойство ХИЩНИК или наоборот, то вы обязаны отправить карту со свойством, которое было сыграно вторым, в сброс.

ПАРАЗИТ. На одно  можно сыграть только одного ПАРАЗИТА. ПАРАЗИТА можно отбросить с помощью свойства ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА.

ПИРАТСТВО. Используя это свойство,  может забрать себе одну фишку еды с другого **ненакормленного** . Свойство можно использовать одновременно с взятием фишки из кормовой базы или одновременно с атакой своего хищника. Если  уже **накормлено**, оно не может использовать ПИРАТСТВО.

СОТРУДНИЧЕСТВО. Вы можете создавать сложные комбинации из нескольких , соединённых картами СОТРУДНИЧЕСТВО и ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, но в каждый раунд *фазы питания* каждое такое свойство используется только один раз.

СПЯЧКА.  в СПЯЧКЕ считается **накормленным** и не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате действия других свойств, даже если у него есть незаполненный жировой запас.

ТОПОТУН. Если у вас несколько  с этим свойством, то вы можете в *свою фазу питания* одновременно использовать их все и уничтожить соответствующее число красных фишек еды из кормовой базы.

ЯДОВИТОЕ. Если  с этим свойством было атаковано хищником и использовало свойство ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА, то хищник получает одну синюю фишку еды и не умирает.



© Д. Кнорре, С. Мачин, 2010-2014

© ООО «Правильные игры», 2010-2014

© ТОВ «Видавництво «Третя Планета», 2013-2014

Специальная благодарность: М. Ахтариеву, Д. Базыкину, А. Глаголеву, А. Глаголевой, Л. Мачиной, Ф. Мячину, А. Пахомову, А. Сапонову, И. Туловскому, Д. Шахматову, О. Гурову, А. Иванченко.

Координатор проекта украинского издания: Игорь Гуров

Художник: Денис Мартынец (www.denism.com.ua)

Верстка и подготовка к печати: Андрей Бордун