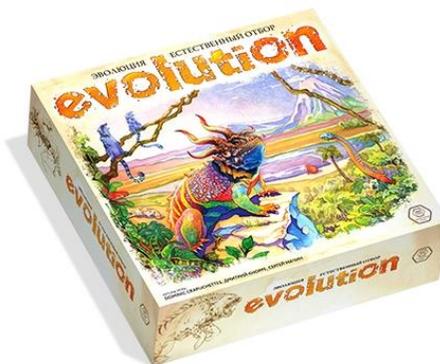


Эволюция. Естественный отбор

В вопросах и ответах



Часть 1. Карты свойств



Разъясните, что означают цвета карт свойств?

Зеленый: связано с добычей еды.

Красный: помогает хищникам атаковать другие виды.

Белый: помогает обороняться от хищников.

Желтый: то, что не вписывается в основные три цвета (*Плодовитость*).

Карты *Лазящее* и *Интеллект* двуцветные, т.к. подпадают сразу под две категории.

Что сбрасывает раньше, *Жировой запас* или *Плодовитость*?

Жировой запас гласит: «В начале фазы питания». **Плодовитость:** «Перед вскрытием «карт еды», это происходит по ходу фазы питания.

Соответственно, сначала вы перемещаете фишки еды с **Жирового запаса** на планшет вида, и лишь потом, если на Водопое оставалась растительная пища, происходит рост популяции за счет карты **Плодовитость**.

Можно ли просто сбросить карту свойства?

Да. Вы можете просто сбросить карту свойства и не заменять ее. В том числе, так можно сбросить *Хищника*.

Можно ли заменить карту свойства на такую же?

Да. Например, хорошая тактика — сбросить карту *Хищника* и положить (взакрытую) другую карту *Хищника* на ее место. Другие игроки решат, что ваш вид перестанет быть хищным. Вы преподнесете им «приятный» сюрприз.

У животного №1 есть свойства *Жировой запас* и *Сотрудничество*. В начале фазы питания жетоны еды перемещаются с карты *Жировой запас* на планшет этого животного. Получит ли при этом животное №2, находящееся справа от него, еду за счет свойства *Сотрудничество*?

Нет. Перемещение еды с карты *Жировой запас* не считается актом получения еды.

У животного №1 — *Сотрудничество*. У животного №2 — *Прожорливость*, *Жировой запас* и *Сотрудничество*, а его популяция = 1. У животного №3 нет свойств, а его популяция = 2. Все голодны. Животное №1 ест. Что при этом происходит у животных №2 и №3? (Слева направо животные лежат как №1=>№2=>№3)

Животное №1 поело.

Животное №2 получает еду благодаря *Сотрудничеству*. Это два жетона еды вместо одного, т.к. срабатывает *Прожорливость*. Один жетончик еды идет на прокорм популяции животного №2. Второй жетончик запасается на *Жировом запасе*.

Животное №3 получает *один* жетончик пищи благодаря *Сотрудничеству*. Но не два, т.к. свойство *Прожорливость* не считается актом получения еды.

Продолжим наш пример. На следующий ход животное №1 поело еще раз.

Животное №2 снова получает 2 жетона пищи и, если может, запасает еду на карте *Жировой запас* (а если не может, то сбрасывает).

Животное №3 снова получает один жетончик пищи. Оно наконец-то наелось досыта.

Срабатывает ли свойство *Падалыщик*, если атаку провел «чужой» *Хищник*?

Да.

Как взаимодействуют *Падалыщик* и *Сотрудничество*?

Животное №1: *Сотрудничество*, *Падалыщик*. Животное №2: *Сотрудничество*, *Падалыщик*. Животное №3: *Падалыщик*. Слева направо животные лежат как №1=>№2=>№3.

Произошла атака *Хищника*. Если позволит популяция, то животное №1 получит одну мясную пищу, животное №2 — две, животное №3 — три. Теперь подробно:

Животное №1: одну еду, как *Падалыщик*.

Животное №2: одну еду, как *Падалыщик*, и вторую, т.к. животное №1 наделено

Сотрудничеством.

Животное №3: одну еду, как *Падалыщик*, вторую, т.к. животные №1 и №2 наделены *Сотрудничеством*, и третью еду, т.к. Животное №2 поело благодаря свойству *Падалыщик* и во второй раз сработало его свойство *Сотрудничества*. Звучит сложнее, чем есть на самом деле.

Как взаимодействуют *Падалыщик*, *Сотрудничество* и *Хищник*?

Животное №1 (слева): *Сотрудничество*, *Падалыщик*. Животное №2 (справа): *Хищник*, *Падалыщик*.

Животное №2 кого-то погрызло.

Животное №1 получает один жетон мясной пищи, т.к. оно — *Падалыщик*.

А вот животное №2 обожралось... ну, не больше, чем уровень его популяции, конечно. Оно получает сколько-то еды за счет атаки по своему свойству *Хищник* + одну еду, потому что *Падалыщик* + одну еду благодаря *Сотрудничеству* с животным №1.

Может ли *Интеллект* отменить *Сигнал опасности* или *Падалыщика*?

Да.

И тогда *Сигнал опасности* более никого уже не спасет от зубов *Хищников* в этом раунде, а *Падалыщикам*, возможно, придется зажить честной жизнью.

Панцирь, *Норное* и так далее — также можно отменить *Интеллектом*.

Если сбросить карту *Жировой запас*, на которой лежат жетоны еды, что с ними произойдет?

Переложите их к себе в мешочек.

В игре действует непреложный принцип: вся съеденная еда приносит победные очки.

Часть 2. Планшеты видов



Можно ли увеличить размер тела или популяцию на 2 и больше деления за один раунд?

Конечно. Главное, не забывайте каждый раз сбрасывать по карте.

В фазу кормления, сколько жетонов растительной пищи я могу взять за раз?

Один + по свойствам карт.

Иначе говоря, если у вашего вида нет свойства типа *Прожорливости*, вы берете один жетон еды, кладете на планшет вида и передаете ход следующему игроку по часовой стрелке.

Когда ход снова вернется к вам, вы сможете произвести следующее кормление (того же вида, если это возможно, или другого).

Нужно ли докормить одно животное, чтобы начать кормить другое?

Это не имеет значения. Можете покормить животное №1, затем животное №2 (когда до вас снова дойдет очередь), потом снова Животное №1, и так далее.

У меня было три вида. Вид №2 лежал между видами №1 и №3. Потом случилось страшное: вид №2 вымер. Оплакав его, смогу ли я позже положить новый вид на его место, чтобы он тоже оказался между видами №1 и №3?

Нет. Как только вид №2 вымер, вы должны сдвинуть планшеты видов №1 и №3 друг к другу. Вы сможете добавить новый вид только справа или слева от ряда, составленного из ваших животных.

Что происходит с жетонами еды, которые были на планшете вымершего вида?

Что съедено, то съедено. Вид погибает, но жетоны съхрумканной им еды перемещаются в ваш мешочек.

Более того, если у вида в момент исчезновения были жетоны еды на карте *Жировой запас*, они также идут к вам в мешочек.

Когда животное погибает, в какой момент его владелец получает карты свойств из колоды?

Сразу.

Таким образом, если во время кормления животное было уничтожено *Хищником*, владелец погибшего животного сразу получит новые карты свойств взамен сброшенных и, например, сможет использовать их в свой ход для активации свойства *Интеллект* у другого своего животного.

Часть 3. Хищники



В чем главное отличие между растительной и мясной пищей?

Хищники не могут потреблять растительную пищу. При этом мясную пищу могут есть все.

Как работает карта *Сотрудничество*, когда в цепочке питания участвуют **Хищники**?

Текст карты гласит: «...ваш вид справа от него получает дополнительно одну фишку еды из того же источника».

Соответственно, если это травоядная пища, то **Хищника** накормить ею не удастся, и цепочка на нем прервется. Если же это мясная пища, то накормить его удастся и травоядных, и **Хищников**.

Как частный случай: на столе слева направо лежат травоядное с *Сотрудничеством* => **Хищник** с *Сотрудничеством* => травоядное. Травоядное слева получило растительную пищу. *Сотрудничество* сработало, но **Хищник** растительную еду потребить не может. Соответственно, травоядное справа также останется голодным. Зато если бы травоядное, находящееся слева, сумело раздобыть себе мясной пищи, то попиrowала бы вся троица.

Может ли **Хищник** атаковать других **Хищников**?

Да.

Может ли **Хищник** атаковать животных, принадлежащих тому же игроку, что и он сам?

Да.

Может ли **Хищник** покушать сам себя, чтобы прокормиться?

Хищник не может есть сам себя, так как размер тела у него должен быть больше, чем у жертвы. Свойство *Охотничья стая* не позволяет каннибализм.

Может ли **Хищник** дважды атаковать один и тот же вид в течение раунда?

Может, пока остается голоден. Но по одной атаке за раз. (Проатаковать и передать ход; когда очередь снова до вас дойдет — можете проатаковать тот же вид снова.)

Сколько разных видов **Хищник** может атаковать за раунд?

Сколько угодно, пока остается голоден. Но по одной атаке за раз (см. выше).

Может ли **Хищник** продолжать атаковать, если съел еды столько, сколько у него популяция?

Нет. Как только **Хищник** прокормил свою популяцию, он должен прекратить атаки. Как и в природе.

Кроме одного-единственного случая. Если у **Хищника** есть свойство *Жировой запас*, он может продолжать атаковать, пока эта карта также не заполнится. Таким образом, если у вас, например, **Хищник** с размером тела 5 и популяцией 4, обладающий свойством *Жировой запас*, то можете поиграть в лютого тиранозавра. По максимуму, такой **Хищник** может сожрать, например, 9 мелких видов с размером тела 1.

Работает ли карта *Прозорливость* на **Хищника**?

Нет. Ведь она приносит растительную пищу.

Хищник с размером тела 1 и популяцией 2, используя свойство *Охотничья стая*, атакует *Рогатое* животное с размером тела 2. Что происходит?

Если атака началась, она успешна. Да, хищник теряет в популяции, но это происходит после объявления атаки.

Хищник с популяцией 1 атакует животное с *Рогами*, популяция которого = 2. Что происходит?

Хищник погибнет в результате атаки, не получив мясной пищи (в момент получения пищи его популяция равна нулю).

Популяция *Рогатого* животного уменьшится на 1 (если оно к тому моменту успело съесть две растительных пищи, согласно своей популяции, то его хозяин положит жетончик в свой мешочек).

При этом, если в игре есть *Падальщики*, они получают мясную еду.

Часть 4. Другие вопросы



Закончились жетоны еды. Эти звери всё сожрали! Как быть?

Фишки еды считаются бесконечными.

Вариант решения: каждый игрок возвращает из мешочка в общий запас по 10-20 жетонов еды (каждый игрок — одинаковое количество жетонов). При подсчете очков приплюсуйте.

Совместимы ли русскоязычная «Эволюция. Естественный отбор» и англоязычная *Evolution*?

Карты отличаются рубашками. Прочие отличия не столь существенны.

У *Evolution* существует два издания, которые имеют ряд отличий, начиная с иллюстрации на коробке. Какое издание выпущено как «Эволюция. Естественный отбор»?

Второе издание. На момент издания «Эволюции. Естественный отбор» — это новейшее издание от 2016 года.

(с) Компания «Правильные игры», август 2016

Составитель «Вопросов и ответов»: Денис Давыдов

*Подготовлено на основе *Evolution Unofficial FAQ*, составитель: Sterling Babcock*

Текст основан на официальных ответах разработчиков. В первую очередь — Доминика Карпучеттеса, автора игры.

*Оригинал *Evolution Unofficial FAQ* можно найти на страничке *Evolution* на сайте *BoardGameGeek.com*.*