

НАСТІЛЬНА ГРА

ЕВОЛЮЦІЯ



ПРАВИЛА ГРИ

III редакція

Різноманіття живих організмів, які населяють нашу планету, насправді вражає. Еволюційна теорія пояснює цю величезну кількість видів тим, що в процесі еволюції всі живі істоти прагнули виживання – і намагалися вижити і пристосуватися попри все. Одні живі організми почали споживати нові для них харчові ресурси, інші навчилися ефективно захищатися від хижаків, а треті переселялися в місця, де не міг вижити ніхто, окрім них. Одні й ті ж здібності паралельно виникали у різних видів. Так, наприклад, здатність літати незалежно з'явилася у птахів та ссавців. Пристосування, що виникли в процесі еволюції, надалі комбінувались і перевірялись шляхом природного відбору. В результаті деякі біологічні види вимирали, а інші займали домінуюче становище на планеті.




Настільна гра «Еволюція» пропонує вам самостійно комбінувати різні здібності тварин в умовах нестабільної кількості харчових ресурсів. Регулюйте чисельність ваших популяцій, надавайте тваринам нових здібностей, навчіть їх ефективно протидіяти суперникам – і наприкінці гри саме ваші тварини займуть домінуюче положення в екосистемі.

Перемога у грі

Перемагає той гравець, який наприкінці гри набере найбільшу кількість очок. Гравці отримують очки за всіх своїх тварин, що вижили, та за здібності, яких вони набули в процесі гри.

Підготовка до гри

Ретельно перетасуйте колоду та роздайте кожному гравцеві з верху колоди по шість карт – ці карти будуть «рукою» гравця. Колоду покладіть в центрі столу зображенням  догори. Поряд розташуйте фішки їжі: червоні (кормова база), сині (додаткова їжа) і жовті (жировий запас). Визначте, хто ходитиме першим (надалі – «перший гравець») за допомогою жеребкування.

Фази ходу



Кожен хід поділений на чотири фази:

- фаза розвитку;
- фаза визначення кормової бази;
- фаза харчування;
- фаза вимирання та отримання нових карт.

Протягом кожної фази гравці виконують дії по черзі, починаючи з першого гравця, і далі за годинниковою стрілкою. Фаза розвитку та фаза харчування

включають в себе декілька раундів: після завершення кожного раунду дія знову переходить до першого гравця і так далі. Гравець, який за певних причин вже не може виконувати дії протягом поточної фази, пропускає свою чергу.

Фаза розвитку

Протягом цієї фази гравці можуть розігравати карти з руки. Карти, які використовуються у грі, мають з одного боку зображення тварини – , а з іншого – опис певної здібності. Кожну карту можна зіграти або як тварину (викладається на стіл зображенням  догори), або ж як здібність (підкладається під карту тварини, якій надається ця здібність).

Деякі карти містять дві здібності (друга вказується в нижній частині карти, наприклад, ХИЖАК). Розігруючи таку карту, гравець має заздалегідь вибрати, котру з двох здібностей він хоче використати, та викласти карту догори тією стороною, на якій вказано потрібну здібність. Таке рішення гравця є остаточним – надалі він вже не може перевернути карту і використати іншу здібність.

Карти здібностей, зіграні на пару тварин (наприклад, ВЗАЄМОДІЯ), розміщуються між картами цих тварин.

Фаза розвитку включає декілька раундів. Гравці по черзі розігрують карти по одній, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою. Після цього починається другий раунд – перший гравець розіграє нову карту, за ним – решта гравців. Таким чином, гравець може зіграти з руки будь-яку кількість карт. Якщо гравець не хоче вводити в гру нову тварину або здібність, він пасує. Гравець, який спасував, надалі не може в поточну фазу розігравати карти з руки і буде пропускати свою чергу. Якщо у гравця закінчились карти в руці, він зобов'язаний сказати «пас». Коли всі гравці спасували, *фаза розвитку* завершується.

Фаза визначення кормової бази

Протягом цієї фази визначається, скільки фішок їжі буде доступно протягом поточного ходу. Це залежить від кількості гравців і результату кидка шести-гранних кубиків:

2 гравці – результат кидка одного кубика +2

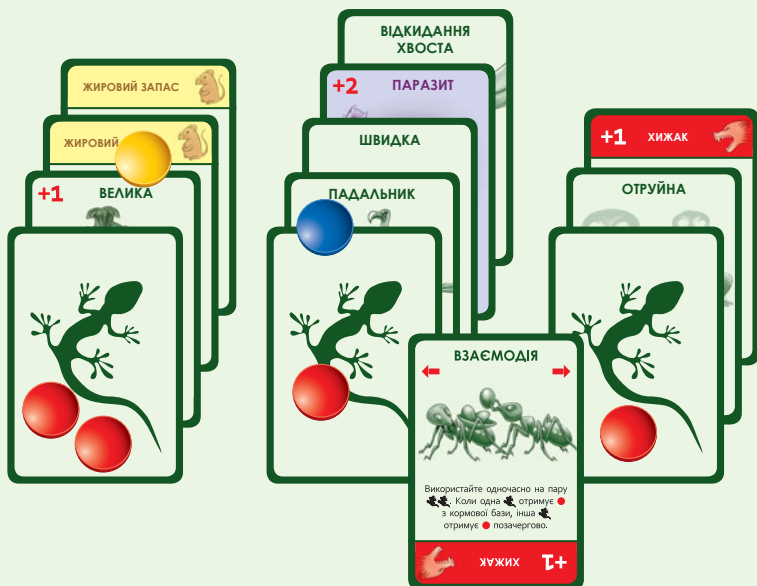
3 гравці – результат кидка двох кубиків

4 гравці – результат кидка двох кубиків +2

Кубики кидає перший гравець. Коли кількість фішок їжі визначено, необхідно покласти відповідну кількість червоних фішок в центр столу – це і є кормова база поточного ходу.

Фаза харчування

Протягом цієї фази гравці по черзі беруть по одній червоній фішці їжі з кормової бази і кладуть її на одну зі своїх тварин. Ця фаза також складається із



декількох раундів. Спочатку фішку їжі бере перший гравець, за ним – решта гравців за годинниковою стрілкою. Після цього починається другий раунд – перший гравець бере з кормової бази ще одну фішку і т.д. Кожен раз, коли гравець бере фішку їжі з кормової бази, настає його *фаза харчування*.

Кожен раз в свою чергу гравець може взяти з кормової бази лише одну червону фішку, але певні здібності, такі як **ВЗАЄМОДІЯ**, надають змогу взяти декілька фішок. Деякі здібності тварин дозволяють гравцям протягом цієї фази отримувати також сині фішки додаткової їжі.


Тварина, на якій лежить одна фішка їжі, вважається **нагодованою**, за винятком тих випадків, коли тварина має певні здібності, які збільшують її потребу в їжі. На картах таких здібностей цифра у верхньому лівому куті вказує, скільки потрібно додаткових фішок їжі, аби **нагодувати** тварину. Наприклад, тварина, яка має здібності **ВЕЛИКА** (+1) та **ПАРАЗИТ** (+2), буде вважатися нагодованою, якщо отримає 4 фішки їжі. Тварин можна годувати як червоними, так і синіми фішками їжі, колір у цьому разі несуттєвий.

Важливо! Нагодовані тварини не можуть отримувати нові фішки їжі за виключенням заповнення жирового запасу (див. «Жировий запас»). Якщо всіх тварин гравця **нагодовано**, та їх жировий запас заповнений, гравець більше не може брати фішки їжі з кормової бази або отримувати їх, застосовуючи будь-які здібності.

Однак, якщо в кормовій базі залишилися фішки їжі, а гравець ще має **ненагодованих** тварин, або тварин з незаповненим жировим запасом, він зобов'язаний брати фішки з кормової бази.

Фаза харчування завершується тоді, коли всіх тварин **нагодовано** та їх жировий запас заповнений, або ж тоді, коли закінчились фішки в кормовій базі, а гравці використали всі здібності, що хотіли. Якщо в кормовій базі залишилися фішки їжі, то вони скидаються.

Фаза вимирання та отримання нових карт

На початку цієї фази всі тварини гравця, які залишилися **ненагодованими**, їхні здібності, а також пов'язані з ними парні здібності скидаються у відбій зображенням  вниз. Гравці можуть передивлятися карти у відбої.



Далі кожен гравець отримує з колоди нові карти, яких має бути на одну більше, ніж кількість його тварин, що вижили. Якщо у гравця не залишилось жодної тварини на столі й жодної карти в руці, він має отримати **6 карт**.

Коли карти роздано, хід завершується. Фішки їжі, окрім жирового запасу, знімаються з карт тварин і складаються на столі. Наступний хід починає гравець, який сидить ліворуч від того, хто ходив першим минулого разу.

Завершення гри та визначення переможця

Коли карти в колоді закінчуються, перемішайте відбій та сформуєте нову колоду. Наступний хід буде останнім. Після *фази вимирання* останнього ходу підраховуються очки. Кожен гравець отримує:

- **2 очки** за кожну свою тварину, що вижила;
- **1 очко** за кожну здібність своєї тварини, що вижила;
- **додаткові очки** за здібності, які збільшують потребу тварини в їжі:
- **+1 очко** за здібності **ХИЖАК** та **ВЕЛИКА** і **+2 очки** за здібність **ПАРАЗИТ**.

Якщо декілька гравців набрали порівну очок, перемагає той, у кого вижило більше тварин, а якщо і цей показник не визначить переможця – тоді гравець, чия тварина має найбільше здібностей.

Гра з двома наборами (до 8 гравців)

Якщо змішати карти з двох наборів, одночасно зможуть грати до 8 гравців. В цьому випадку розмір кормової бази буде визначатися наступним чином:

- 5 гравців – результат кидка трьох кубиків +2
- 6 гравців – результат кидка трьох кубиків +4
- 7 гравців – результат кидка чотирьох кубиків +2
- 8 гравців – результат кидка чотирьох кубиків +4

Здібності тварин

В процесі гри на кожну тварину можна зіграти необмежену кількість здібностей. Однак на одну й ту ж тварину не можна зіграти дві однакові здібності (за винятком парних здібностей та ЖИРОВОГО ЗАПАСУ).

Гравці можуть надавати здібності тільки своїм тваринам. Виключенням є здібність ПАРАЗИТ, яка використовується лише на тварину іншого гравця.

Символ 🐾 в описі здібності на карті означає «тварину», символ ● – червону фішку їжі з кормової бази, а символ ● – синю фішку додаткової їжі, яку гравець отримує при використанні певних здібностей. Деякі здібності, наприклад, ВЕЛИКА або ВОДОПЛАВНА, діють постійно, а інші можуть бути використані лише в певний момент гри. Наприклад, здібності ШВИДКА, ВІДКИДАННЯ ХВОСТА чи МІМІКРІЯ спрацьовують у момент нападу хижака.

Якщо тварина має кілька здібностей, які спрацьовують одночасно, гравець сам вирішує, у якій послідовності він буде їх використовувати. Наприклад, якщо на його тварину напали, вона може спочатку спробувати втекти за допомогою здібності ШВИДКА, а якщо це не вдалося, застосувати ВІДКИДАННЯ ХВОСТА і вижити за рахунок втрати однієї здібності.

Деякі здібності гравець може використати лише протягом *своїї фази харчування*. В той момент, коли в черговому раунді *фази харчування* гравець має взяти ● з кормової бази, замість цього або одночасно з цим він може використати таку здібність. Це можливо, навіть якщо фішки їжі в кормовій базі вже закінчились. Використавши таку здібність, гравець має повернути відповідну карту на 90 градусів, показавши тим самим, що цю здібність вже було використано під час поточного ходу. Це важливо для тих здібностей, які можуть бути використані лише один раз протягом ходу або через хід (таких як ХИЖАК, ПІРАТСТВО або СПЛЯЧКА). Наприкінці ходу такі карти слід знову розвернути вертикально.

Хижак

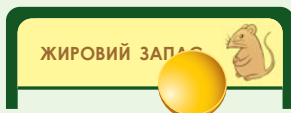
Здібність ХИЖАК може бути використана лише під час *своїї фази харчування*. У цьому разі гравець не бере ● з кормової бази. Натомість, його ХИЖАК може атакувати одну тварину у грі. Якщо хижак подолає та з'їсть жертву, то отримає ●● додаткової їжі. Тварина може використати здібність ХИЖАК лише один раз протягом ходу. В кожному раунді *фази харчування* цю здібність може використати лише один хижак гравця. Хижак може атакувати будь-яку тварину, яка не захище-



на відповідними здібностями, в тому числі власну тварину гравця чи навіть іншого хижака. Жертва хижака, всі її здібності та пов'язані з нею парні здібності скидаються у відбій. Хижак не може атакувати інших тварин, якщо він повністю **нагодований** і має заповнений жировий запас. Здібність ХИЖАК може бути використана навіть тоді, коли червоні фішки їжі в кормовій базі вже закінчились.

Жировий запас

На одну тварину можна використати декілька здібностей ЖИРОВИЙ ЗАПАС. Кожного разу, коли вже **нагодована** тварина з такою здібністю може отримати



фішку їжі, вона використовує її для заповнення жирового запасу. В цьому випадку червона фішка їжі замінюється на жовту і викладається безпосередньо на карту здібності ЖИРОВИЙ ЗАПАС. На кожную карту такої здібності можна покласти лише одну жовту фішку їжі. Якщо на всіх картах здібності ЖИРОВИЙ ЗАПАС певної тварини лежить по жовтій фішці, її жировий запас вважається заповненим, тож тварина більше не може отримувати фішки їжі протягом поточного ходу.

Жировий запас використовується протягом своєї *фази харчування*. Замість того, щоб отримати ● з кормової бази, гравець може перетворити на одній зі своїх тварин із здібністю ЖИРОВИЙ ЗАПАС будь-яку кількість жовтих фішок їжі на сині. Таке перетворення не вважається отриманням фішок їжі і не пов'язане з дією інших здібностей тварини.

Парні здібності

Парні здібності використовуються одразу для двох тварин. Одна тварина може бути пов'язана однаковими парними здібностями з різними тваринами, проте на одну й ту саму пару тварин не можна використати дві однакові парні здібності. Якщо одна з тварин скидається у відбій, разом з нею скидається і пов'язана з нею парна здібність. Протягом кожного раунду *фази харчування* гравець може використати кожную парну здібність лише один раз, але, відповідно, протягом усієї *фази харчування* вона може бути використана неодноразово. Гравець сам вирішує, в якій послідовності парні здібності будуть використані і відповідно принесуть фішки їжі. Зокрема, якщо здібності ВЗАЄМОДІЯ та СИМБІОЗ використовуються для однієї пари тварин, то гравець спочатку може взяти з кормової бази ● для симбіонта, і якщо той в результаті буде **нагодований**, то одразу ж взяти ще одну ● для другої тварини.

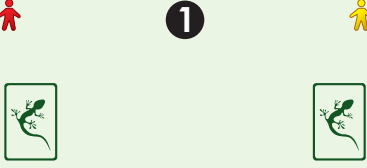
Якщо в певний момент гри в наборі не вистачатиме фішок певного кольору, гравці можуть замінити їх фішками іншого кольору або саморобними маркерами.

ЯК ЗРОБИТИ ПЕРШИЙ ХІД?

Гра почалась. Грають Стецько (🧑) та Гнат (🧑).
У кожного в руці по 6 карт. Першим ходить Стецько.

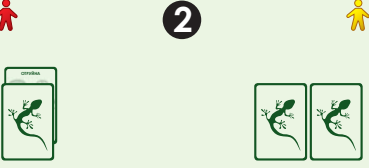
ФАЗА РОЗВИТКУ

1



Стецько зіграв першу карту – тварину (🐾).
Гнат також розігрує тварину (🐾).

2



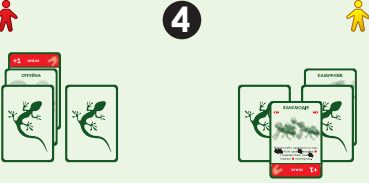
Стецько надав своїй нову здібність – ОТРУЙНА.
Гнат зіграв другу (🐾).

3



Стецько також грає другу (🐾).
Гнат використав для обох здібностей парну здібність ВЗАЄМОДІЯ.

4



Стецько розіграв на свою отруйну нову здібність – ХИЖАК.
Гнат додав здібність КАМУФЛЯЖ, щоб захиститися від хижака.

5



Стецько ввів до гри третю (🐾).
Гнат розіграв на закамуйфльовану здібність ТУПОТУН, щоб позбавити суперника кормової бази.

6



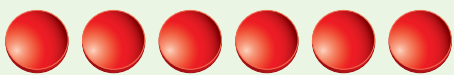


Стецько вирішив залишити одну карту до наступного ходу й спусував.
Гнат додав здібність ЖИРОВИЙ ЗАПАС, сподіваючись запастись їжею на наступний хід.

ФАЗА ВИЗНАЧЕННЯ КОРМОВОЇ БАЗИ

Стецько кидає кубик. Випало 8. Оскільки гра йде для двох гравців, до результату кидка додаємо «2».

Протягом цього ходу кормова база - 6 фішок їжі.

  + 2 = 

ФАЗА ХАРЧУВАННЯ

1

Стецько першим бере **●** і кладе її на одну з своїх

Гнат бере **●●●** для за ВЗАЄМОДІЮ й одразу знищує ще одну **●** завдяки здібності ТУПОТУН

2

Стецько нападає хижком на одну з Гната та з'їдає її. Хижак отримує **●●**

Гнат скидає пов'язані з нею здібності та отриману нею в попередньому раунді **●**

2

Гнат перетворює одну **●** в **●**, заповнюючи **ЖИРОВИЙ ЗАПАС** на що в нього залишилась, і знищує другу **●** своїм Тупотуном

ФАЗА ВИМИРАННЯ ТА ОТРИМАННЯ НОВИХ КАРТ

Фішки їжі в кормовій базі закінчились.

Всі тварини, що лишилися **ненагодованими**, вимруть.

1

У Стецька помирає одна із яка лишилась **ненагодованою**

Гнатові вижила

2

Фішки їжі (окрім жирового запасу) знімаються з . Гравці отримують з колоди нові карти в кількості: 1 + кількість тварин, що вижили. Стецько отримує 3 карти, а Гнат - 2.

На цьому хід завершено. Наступного ходу в усіх фазах першим ходитиме Гнат.

Для перемоги у грі дуже важливо продумано розігравати карти в фазі розвитку та вірно розподіляти їжу в фазі харчування. Так, у щойно розглянутому прикладі Стецько міг у другому раунді фази харчування взяти **●** з кормової бази для своєї другої тварини, а здібність хижака використати в третьому раунді. В цьому випадку всіх його тварин було **нагодовано** та він би отримав більшу перевагу.

ЗДІБНОСТІ ТВАРИН

ВОДОПЛАВНА



🐢 може бути атакована лише хижакком зі здібністю ВОДОПЛАВНА. Хижак зі здібністю ВОДОПЛАВНА не може атакувати 🐢 без здібності ВОДОПЛАВНА.

ШВИДКА



Коли 🐸 атакована хижакком, киньте кубик. Якщо випало 4, 5 або 6 – 🐸 не з'їдено. Хижак, що на неї нападав, у цей хід більше не може атакувати.

МІМІКРІЯ



Коли 🐸 перший раз за хід атакована хижакком, власник 🐸 має перенаправити атаку хижака на іншу свою 🐸, яку хижак здатний атакувати.

+1

ВЕЛИКА



🐘 може бути атакована лише хижакком зі здібністю ВЕЛИКА.

ТОПОТУН



Можна використати у кожному раунді своєї фази харчування аби знищити одну ● з кормової бази.

ОТРУЙНА



Хижак, що з'їв цю 🐸, гине у фазі вмирання поточного ходу.

ВІДКИДАННЯ ХВОСТА



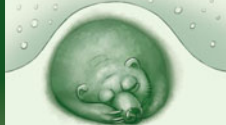
Коли 🐸 атакована хижакком, скиньте у відбій карту цієї або будь-якої іншої здібності 🐸 – 🐸 залишиться живою. Хижак отримає лише одну ●.

ВЗАЄМОДІЯ



Використайте одночасно на пару 🐜🐜. Коли одна 🐜 отримує ● з кормової бази, інша 🐜 отримує ● позачергово.

СПЛЯЧКА



Можна використати у свою фазу харчування – 🐸 вважається нагодованою. Не можна використовувати два ходи поспіль та в останній хід гри.

ПАДАЛЬНИК



🦜 отримує ●, коли з'їдено іншу 🦜. ● отримує тільки один ПАДАЛЬНИК у грі, починаючи з 🦜 власника хижака, що атакував, і далі за годинниковою стрілкою. Не можна зіграти на 🦜 зі здібністю ХИЖАК і навпаки.

СИМБІОНТ СИМБІОЗ



Використайте одночасно на пару 🦜🦜. Одна з 🦜 вказується як «симбіонт». Друга 🦜 не може бути атакована хижакком, поки «симбіонт» живий, але може отримувати ●/● лише коли «симбіонт» вже **нагороданий**.

КООПЕРАЦІЯ



Використайте одночасно на пару 🦎🦎. Коли одна 🦎 отримує ●/● – інша 🦎 одразу ж отримує одну ●.

ПІРАТСТВО



Один раз за хід у свою фазу харчування заберіть одну ●/● у іншої **ненагороданої** 🐟 у грі.

НОРНА



Нагородана 🦜 з цією здібністю не може бути атакована хижакком.

КАМУФЛЯЖ



🦎 може бути атакована лише хижакком зі здібністю **ГОСТРИЙ ЗІР**.

ГОСТРИЙ ЗІР



Хижак із цією здібністю може атакувати 🦜 зі здібністю **КАМУФЛЯЖ**.


+2 ПАРАЗИТ









Можна використати лише на 🦜 іншого гравця.



ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДЕЯКИХ ЗДІБНОСТЕЙ


ВІДКИДАННЯ ХВОСТА. За допомогою цієї здібності можна відкинути будь-яку іншу здібність (якщо в тексті карти не вказано інше), в тому числі парні здібності та здібність ПАРАЗИТ.


КООПЕРАЦІЯ. Ви можете створювати складні комбінації з декількох , пов'язаних картами КООПЕРАЦІЯ і ВЗАЄМОДІЯ, але протягом кожного раунду фази харчування кожна така здібність може бути використана лише один раз.




МІМІКРІЯ. Ця здібність використовується лише один раз, коли  вперше за хід атаковано хижаком. Власник  зобов'язаний перенаправити атаку хижака на іншу свою . Проте якщо у гравця немає іншої , на яку може нападати хижак (наприклад, всі інші його  надійно захищені певними здібностями), МІМІКРІЯ не спрацьовує.


НОРНА. Зверніть увагу, що  не вважається **нагодованою**, якщо має лише жовті фішки їжі в жировому запасі.


ОТРУЙНА. Якщо  з цієї здібністю була атакована хижаком і використала здібність ВІДКИДАННЯ ХВОСТА, то хижак отримує одну  й залишається живий.


ПАДАЛЬНИК. Якщо ви випадково використали здібність ПАДАЛЬНИК для , яка вже має здібність ХИЖАК або навпаки, ви маєте скинути у відбій карту зі здібністю, яку було зіграно пізніше.

ПАРАЗИТ. На одну  можна зіграти лише одного ПАРАЗИТА. ПАРАЗИТА можна скинути, використавши здібність ВІДКИДАННЯ ХВОСТА.

ПІРАТСТВО. Використовуючи цю здібність,  може забрати одну фішку їжі у іншої **ненагодованої** . Цю здібність можна використати одночасно з взяттям фішки їжі з кормової бази або з атакою свого хижака. Якщо  вже **нагодована**, вона не може використати здібність ПІРАТСТВО.

СПЛЯЧКА.  в СПЛЯЧЦІ вважається **нагодованою** і не може брати фішки їжі з кормової бази або отримувати їх внаслідок використання інших здібностей, навіть якщо має незаповнений жировий запас.

ТУПОТУН. Якщо у гравця є декілька  з цієї здібністю, він може в свою *фазу харчування* використати їх всі одночасно і знищити відповідну кількість червоних фішок їжі з кормової бази.

ШВИДКА. Ви не можете відмовитись від використання цієї здібності, навіть якщо атакуєте свою  своїм же хижаком.



© Д. Кнорре, С. Мачін, 2010-2014

© ООО «Правильные игры», 2010-2014

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

Спеціальна подяка: М. Ахтарієву, Д. Базикіну, Є. Булишкіну, О. Глаголеву, А. Глаголевій, Л. Мачиній, Ф. Мячину, О. Пахомову, О. Салонову, І. Туловському, Д. Шахматову, О. Гурову, А. Іванченко.

Координатор проекту українського видання: Ігор Гуров

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

Переклад правил: Володимир Романов, Ігор Гуров

Верстка та підготовка до друку: Андрій Бордун