



Быстрое

За каждое свойство «Быстрое» у вашего вида:

- величина его **кормления** возрастает на 2,
- величина его **атаки** возрастает на 2,
- максимально допустимое количество его свойств увеличивается на 1,
- **атаковав** его, другие виды берут на 2 фишки популяции меньше, чем величина их атаки.

Вы можете сыграть свойство «Быстрое» на вид, у которого уже есть максимально допустимое количество свойств (включая виды с одним свойством «Быстрое» и тремя другими свойствами).



Высший хищник

За каждое свойство «Высший хищник» у вашего вида:

- величина его **атаки** возрастает на 3,
- **атаковав** его, другие виды берут на 2 фишки популяции меньше, чем величина их атаки.

Вид со свойством «Высший хищник» не может **кормиться** — даже если у него есть свойства с иконкой кормления. Когда ваш «Высший хищник» атакует, объявите об этом, чтобы ближайшие «Чистильщики акул» не забыли **подобрать** популяцию.



Донное

За каждое свойство «Донное» у вашего вида:

- он **подбирает 2** фишки популяции после **атаки** на соседний к нему вид справа или слева (в зависимости от направления стрелки).



Паразит

За каждое свойство «Паразит» у вашего вида:

- он берёт 2 фишки популяции у соседнего к нему вида справа или слева (в зависимости от направления стрелки) до начала вашей фазы питания. Если у вида-жертвы недостаточно фишек популяции, вид со свойством «Паразит» берёт столько, сколько возможно.

Способность **пиявить** автоматически срабатывает после завершения вашей фазы розыгрыша карт и перед началом вашей фазы питания. Если у вашего вида несколько свойств «Паразит», вы сами определяете, в каком порядке срабатывает каждое из них.

Пиявить не считается питанием, поэтому, при желании, в вашу фазу питания «Паразит» может **кормиться** или **атаковать** в обычном порядке, даже если только что **пиявил**.



Прозрачное

Вид со свойством «Прозрачное» не может быть **атакован** или **пиявлен**, если на Рифе есть хотя бы 1 фишка популяции.



Симбиоз

За каждое свойство «Симбиоз» у вашего вида:

- он **подбирает 1** фишку популяции после того, как соседний справа или слева вид (в зависимости от направления стрелки) **покормился** или **атаковал**.



Стайное

За каждое свойство «Стайное» у вашего вида:

- он стареет на 1 дополнительную фишку популяции в вашу фазу старения.

Вид со свойством «Стайное» не может быть атакован, если у него 5 фишек популяции или больше.



Фильтрация пищи

За каждое свойство «Фильтрация пищи» у вашего вида:

- величина его **кормления** возрастает на 5.

У вида со свойством «Фильтрация пищи» не бывает перенаселения — это означает, что у него может лежать фишка популяции на ячейке со скелетом рыбы. Этот вид не может увеличивать популяцию, если на его планшете не осталось свободных ячеек. Вид со свойством «Фильтрация пищи» не может **атаковать** — даже если у него есть свойства с иконкой атаки. Когда ваш вид с «Фильтрацией пищи» **кормится**, объявите об этом, чтобы ближайшие «Чистильщики китов» не забыли **подобрать** фишки популяции.



Чистильщик акул

За каждое свойство «Чистильщик акул» у вашего вида:

- он **подбирает 2** фишки популяции после того, как вид с величиной атаки 3 или больше **атаковал**, при условии, что этот «Чистильщик акул» — ближайший к атакующему виду слева или справа.

Например, после каждой **атаки** «Высшего хищника» два разных вида со свойством «Чистильщик акул» **подбирают по 2** фишки популяции каждый. Один из этих видов является ближайшим к «Высшему хищнику» слева, а другой — справа. Если на столе присутствует только один вид со свойством «Чистильщик акул», он **подбирает 2** фишки популяции (но не 4 за то, что он — ближайший и слева, и справа). «Чистильщик акул» не обязательно должен находиться вплотную к атакующему виду, поэтому у данного свойства нет стрелки соседства.



Чистильщик китов

За каждое свойство «Чистильщик китов» у вашего вида:

- он **подбирает 3** фишки популяции после того, как вид с величиной кормления 3 или больше **покормился**, при условии, что этот «Чистильщик китов» — ближайший к кормящемуся виду слева или справа.

Например, каждый раз, когда вид с «Фильтрацией пищи» **покормился**, два разных вида со свойством «Чистильщик китов» **подбирают по 3** фишки популяции каждый. Один из этих видов является ближайшим к виду с «Фильтрацией пищи» слева, а другой — справа. Если на столе присутствует только один вид со свойством «Чистильщик китов», он **подбирает 3** фишки популяции (но не 6 за то, что он — ближайший и слева, и справа). «Чистильщик китов» не обязательно должен находиться вплотную к кормящемуся виду, поэтому у данного свойства нет стрелки соседства.



Чернила

За каждое свойство «Чернила» у вашего вида:

- **атаковав** его, другие виды берут на 4 фишки популяции меньше, чем величина их атаки.

Обратите внимание: иконки панциря не снижают величину **атаки** и, как следствие, не влияют на такие свойства, как «Чистильщик акул».



Щупальца

За каждое свойство «Щупальца» у вашего вида:

- если вы его выбрали для питания (**атаки** или **кормления**) во время вашей фазы питания, он может питаться ещё 1 раз (**атаковать** или **кормиться**).

Перед повторным питанием необходимо выполнить все эффекты, сработавшие в результате первого питания, и проверить виды на перенаселение. Повторное питание приводит к срабатыванию свойств в обычном порядке.

Вид со «Щупальцами» не может получить пищу ещё раз, если он теряет фишки популяции в результате перенаселения. Перенаселение другого вида (например, «Донного» или «Чистильщика акул») не завершает питание вида со «Щупальцами».

ПИТАНИЕ: ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

После питания часто срабатывает одно или более свойств.

Питание осуществляется следующим образом:

1. **Кормящийся** или **атакующий** вид берёт фишки популяции, которые кладутся на его планшет.
2. Все способности **подбирания** срабатывают одновременно.
 - а. Порядок срабатывания редко имеет значение, но в случае необходимости эффекты выполняются в порядке очерёдности, начиная с действующего игрока. Если у игрока одновременно срабатывает несколько способностей, он сам определяет порядок их выполнения.
3. Если начинается новая атака (например, в результате срабатывания свойства глубин «Роящее»), снова выполните два описанных выше шага.
4. Проверьте виды на перенаселение.
5. Проверьте, не сработали ли карты сценариев.

ПРАВИЛА И КОНФЛИКТЫ

Общие правила «Океанов» подвергаются изменениям в ходе каждой игры.

- **Карты сценариев имеют приоритет над общими правилами.**
 - Правила со словами «не может» имеют приоритет над правилами со словом «может».
 - Правила со словами «никогда» и «не бывает» не могут быть отменены, но могут быть «проигнорированы».
- **Карты свойств имеют приоритет над общими правилами и картами сценариев, но применяются только к видам, на которые они сыграны.**
 - Свойства со словами «не может» имеют приоритет над свойствами со словом «может».
 - Свойства со словами «никогда» и «не бывает» («не бывает перенаселения») не могут быть отменены, но могут быть «проигнорированы».
 - В случае прямого конфликта между двумя свойствами:
 - свойства глубин имеют приоритет над свойствами поверхности,
 - свойства глубин с более высоким порядковым номером, указанным в нижней части карты справа, имеют приоритет над свойствами глубин с меньшими номерами.

КАРТЫ ГЛУБИН — ОБЩИЕ ФОРМУЛИРОВКИ

После вашей фазы [название]

Выполните эффект немедленно после завершения указанной фазы.

Если эффектов несколько — вы определяете порядок выполнения.

Перед вашей фазой [название]

Выполните эффект непосредственно перед указанной фазой, сразу после завершения предыдущей фазы. Если эффектов несколько — вы определяете порядок выполнения.

После атаки

Формулировка встречается в разной форме. Эффекты, срабатывающие после атаки, выполняются перед проверкой на перенаселение (но после того, как выполнены другие эффекты питания).

КАРТЫ ГЛУБИН — общие формулировки (продолжение)

Игнорировать

Вид, игнорирующий эффект, иконку или свойство, действует так, как будто бы того, что он игнорирует, не существует. Условно, для такого вида можно считать, что

- эффекта нет на свойстве, *или*
- иконки нет на свойстве, *или*
- у вида нет игнорируемого свойства.

Может иметь ещё 1 свойство

Максимально допустимое количество свойств вида увеличивается на 1. Свойства с данной формулировкой можно добавлять видам с максимумом свойств. Их эффект суммируется, так что у вида может быть и 10 свойств, если он может получить ещё 7.

Не может быть пиявлен

Другие виды не могут пиявить фишки популяции у этого вида.

Может иметь ещё X фишек популяции на планшете вида

Вы можете отложить перенаселение, размещая дополнительные фишки популяции в свободных местах на планшете вида — но перенаселение всё равно наступит, если фишка популяции окажется на ячейке со скелетом рыбы. Если такое свойство любым образом убирается у вида — переложите дополнительные фишки популяции в свободные ячейки на планшете вида, и если фишка ляжет на ячейку со скелетом рыбы — наступит перенаселение; лишние фишки, не поместившиеся в ячейки, верните на Риф.

В пользу Рифа

Кладите фишки популяции, потерянные «в пользу Рифа», на Риф.

Никогда / Не бывает

Ничто не может получить приоритет над свойствами с этими словами — но их можно «игнорировать». Например, вид со свойством «Пузырьковая сеть» игнорирует иконку  на своём виде.

Менять / Поменять свойство

Это означает, что вы меняете два свойства местами. Свойства всегда меняются одно на одно. В соответствии с текстом карты свойства могут быть у вида, в руке, в генофонде и так далее.

Брать / Забирать / Взять

Под этим понимается перемещение фишки популяции из одного места в другое.

- Когда вид **кормится**, он берёт фишки популяции с Рифа.
- Когда вид **атакует**, он берёт фишки популяции с планшета вида-жертвы.
- Когда вид **подбирает**, он берёт фишки популяции из Океана.
- Когда вид **пиявит**, он берёт фишки популяции с планшета вида-жертвы.
- Прямое употребление «брать/забирать/взять» (в разных формах) не считается ни **атакой**, ни способностью **пиявить**, и никогда не активирует эффекты **подбирания**.

Жертва

Вид, который подвергается **атаке** или у которого **пиявят**.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Может ли вид кормиться с Рифа, если у него нет иконки кормления?

Да. Вид, у которого нет ни одной зелёной иконки, автоматически имеет величину кормления, равную 1. Аналогично этому — вид, у которого нет ни одной красной иконки, имеет атаку 1.

Когда я играю своё первое свойство с иконкой кормления, должен ли я прибавить к нему 1?

Нет. Вид автоматически имеет кормление 1, если у него нет свойств с иконкой кормления. Аналогично, вид имеет атаку 1, если у него нет свойств с иконкой атаки.

При активации карты сценария — правила меняются прямо в процессе хода игрока?

Да. Новое правило вступает в силу сразу — но после того, как будут выполнены все сработавшие эффекты.

Если карта сценария перестаёт действовать при переносе фишек популяции обратно в 1-ю Океаническую зону, Кембрийский взрыв тоже отменяется?

Нет. Как только Кембрийский взрыв начался — он действует до конца игры.

Вымирает ли мой вид, если заканчивает ход с нулевой популяцией?

Нет. Вид вымирает только в вашу фазу старения, если у него недостаточно фишек для старения. Если вид должен состарить 2 фишки популяции, а у него только 1 фишка на планшете, вы кладёте эту фишку к себе в запас, а затем вид вымирает.

Можно ли сыграть свойство «Быстрое» на вид, у которого уже три свойства?

Да. На вид, у которого уже есть максимально допустимое количество свойств, можно сыграть любое свойство с формулировкой «Может иметь ещё 1 свойство».

В каком порядке выполняются сработавшие способности?

Если разом сработали способности видов у нескольких игроков — выполняйте их в порядке очерёдности, начиная с действующего игрока. Если у игрока одновременно срабатывает несколько способностей, он сам определяет порядок их выполнения.

Можно ли использовать бонусные жетоны для оплаты карт глубин?

Нет. Бонусные жетоны используются только при подсчёте очков в конце игры.

Может ли единственный вид в игре считаться соседним самому себе?

Нет.

Если вид кормится в Океанической зоне и там заканчиваются фишки популяции, может ли он добрать фишки в следующей Океанической зоне?

Нет. Так можно поступать, только когда вид подбирает.

Могу ли я поменять планшеты моих видов местами?

Нет.

Есть ли ограничение на количество видов у игрока?

Нет.

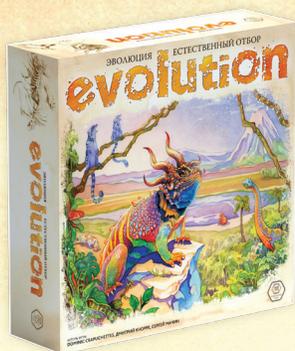
Что случится, если у нас закончатся планшеты видов?

Вы и остальные игроки получаете 5 с плюсом по морской биологии! Наши поздравления! Правила не ограничивают количество планшетов, так что можете просто вообразить, что рядом со свойствами вида лежит такой планшет. Также можно скачать планшеты с сайта Rightgames.ru и распечатать их.

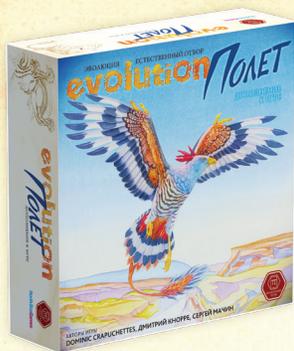
Что случится, если у нас закончатся 60 отложенных в начале партии фишек популяции?

Правила не ограничивают количество этих фишек популяции, так что найдите им какую-нибудь замену: крекеры в форме рыбок, монетки, миниатюры CMON... На крайний случай, можно использовать даже свои пальцы рук и ног.

СЕРИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР «ЭВОЛЮЦИЯ»



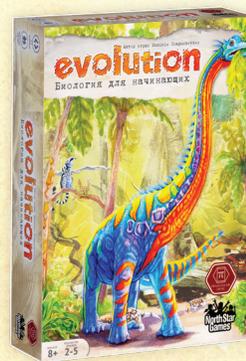
Основная игра серии. Приспосабливайтесь к меняющейся окружающей среде. Научитесь отбиваться от хищников или сами станьте ими. Находите пропитание. Выживайте в конкуренции с другими видами. Развивайтесь. Побеждайте!



В экосистему добавлены летающие существа. Созданные вами виды пикируют на ничего не подозревающих жертв, улетают от хищников и мигрируют на новые территории при истощении запасов пищи.



Климатические изменения — одна из главных движущих сил эволюции. Они затрагивают всю экосистему — от флоры до фауны. Ваши виды животных изыскивают пропитание в периоды холодов и засухи, выживают в ледниковый период и во время вулканических извержений.



Ваши первые шаги в постижении правдоподобного и захватывающего мира «Эволюции». Ваши виды развиваются, обретают новые свойства, находят пропитание и выживают в условиях постоянно меняющейся экосистемы.

Серия «Эволюция. Естественный отбор» от американской компании North Star Games основана на научно-популярной отечественной серии «Эволюция» — также снискавшей мировое признание.



Ждите новых потрясающих дополнений для обеих серий!



ИКОНКИ ПИТАНИЯ

-  **Кормление:** возьмите фишки популяции с Рифа.
-  **Атака:** возьмите фишки популяции с планшета вида-жертвы.
-  **Подбирание:** возьмите фишки популяции из первой же доступной Океанической зоны.
-  **Не может кормиться:** вид с такой иконкой никогда не может **кормиться**.
-  **Не может атаковать:** вид с такой иконкой никогда не может **атаковать**.

ИКОНКИ ЗАЩИТЫ

Защитные свойства легко отличить по чёрному фону под описанием. Вы не можете атаковать вид, если не можете преодолеть его защитные свойства.

-  **Панцирь:** каждая иконка панциря уменьшает количество фишек популяции, которое будет забрано у вида в результате **атаки**, на число, указанное на иконке панциря.

ДРУГИЕ ТЕРМИНЫ

Пиявиль не считается **питанием** или **атакой**. Возьмите фишки популяции с планшета вида-жертвы и положите на планшет вида, который **пиявил**.



У вида происходит **перенаселение**, если фишка популяции лежит на ячейке со скелетом рыбы в момент, когда происходит проверка на перенаселение. Когда у вида происходит перенаселение, он уменьшает популяцию до 5 фишек на планшете; потерянные фишки популяции кладите на Риф или в любую Океаническую зону.



Стрелки соседства: стрелка обозначает соседний вид справа или слева.



Объём миграции: количество фишек популяции, которые будут перемещены, если карта сыграна для совершения миграции. Кроме того, это число означает стоимость **добавления свойства глубин** своему виду.

КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

-  Сценарии с пастью предполагают более агрессивную среду обитания.
-  Сценарии с алмазом подразумевают более сложные эффекты.
-  Сценарии с молнией — события.

