

ПРАВИЛА ИГРЫ

# evolution



АВТОРЫ ИГРЫ:  
DOMINIC CRAPUCHETTES, ДМИТРИЙ КНОРРЕ, СЕРГЕЙ МАЧИН

NorthStarGames

# evolution

На нашей планете  
более миллиона  
различных видов

животных. Теория эволюции пытается объяснить причины этого поразительного биологического разнообразия.

Чарльз Дарвин создал теорию эволюции, в основе которой лежит естественный отбор. Его теория утверждает, что животные, лучше приспособленные к выживанию в окружающей среде, с большей долей вероятности передадут дальше свои свойства. Спустя тысячи поколений это привело к многообразию видов, которое мы наблюдаем на нашей планете.

## ОБЗОР

В игре «Эволюция» игроки с помощью различных свойств приспособляют свои виды животных к выживанию в постоянно меняющейся экосистеме. Количество пищи ограничено, и хищники свирепствуют. Ваш выбор определит судьбу видов: какие из них выживут, какие размножатся, а какие навсегда исчезнут с лица планеты.

## КОМПОНЕНТЫ

- 1 правила
- 1 планшет водопоя
- 1 маркер первого игрока
- 129 карт свойств
  - 17 карт хищников
  - по 7 карт других свойств
- 24 планшета видов
- 48 деревянных маркеров
- 175 фишек еды
- 6 мешочков для еды
- 6 памяток для игроков



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Расположите перед каждым игроком по планшету вида.
  - Поместите деревянный маркер на деление 1 трека размера.
  - Поместите деревянный маркер на деление 1 трека популяции.
- Положите планшет водопоя в центре стола.
- Положите фишки еды немного в стороне. Это запас еды.
- Выдайте каждому игроку по одному мешочку для еды.
- Перемешайте колоду карт свойств и положите ее рубашкой вверх.
- Случайным образом определите первого игрока. Выдайте этому игроку маркер первого игрока.

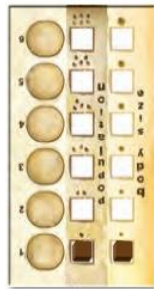


Запас еды



Маркер первого игрока

## Игрок 1



Планшет вида



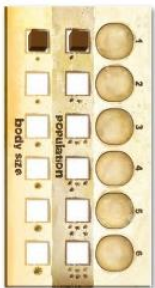
Мешочек для еды

Примечание: Стопка сброса лежит рядом с колодой выдачи карт



Колода карт свойств

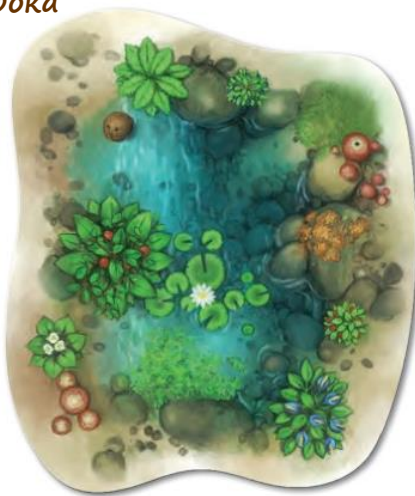
Планшет вида



Игрок 4

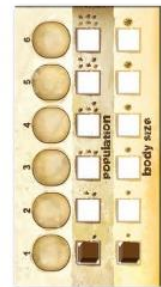


Мешочек для еды



Водопой

Планшет вида

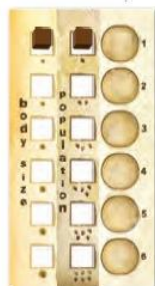


Игрок 2



Мешочек для еды

Планшет вида



Игрок 3



Мешочек для еды



Дополнительные деревянные маркеры

## ЦЕЛЬ

Цель «Эволюции» – заработать наибольшее количество очков путем кормления животных, увеличения их популяции, и развития их свойств таким образом, чтобы наилучшим способом обеспечить их выживание.

В конце игры игроки получают очки за:

- 1 Количество еды, которую их животные съели в течение игры
- 2 Размер популяций их выживших видов
- 3 Количество свойств их выживших видов

## ХОД ИГРЫ

«Эволюция» играется в несколько раундов. В каждом раунде 4 фазы. При игре вдвоем пользуйтесь правилами для 2 игроков. При игре вшестером пользуйтесь правилами для 6 игроков.

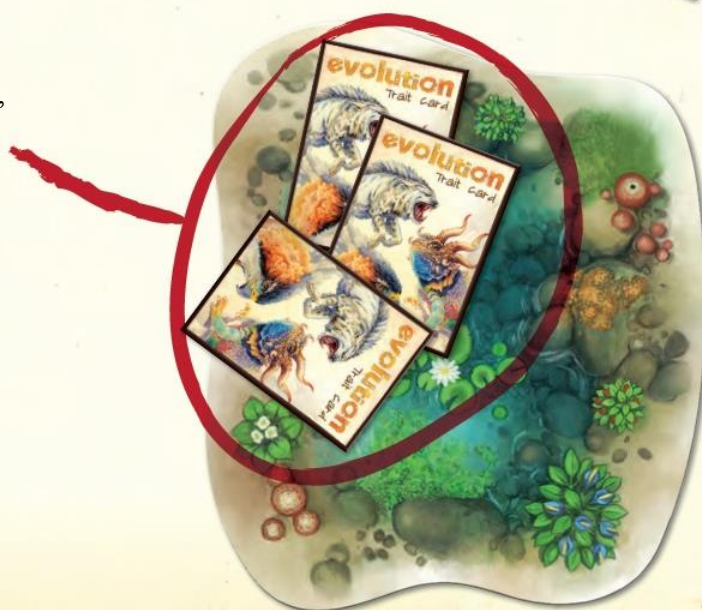
## ФАЗА 1: РАЗДАЧА КАРТ

Выдайте каждому игроку по 3 карты, плюс 1 карта за каждый вид животного, который лежит перед ним. Если во время этой фазы требуется замешать колоду, то это будет последний раунд в игре.

## ФАЗА 2: ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОРМОВОЙ БАЗЫ

Число в правом нижнем углу карты – это количество растительной пищи.

Каждый игрок тайно выбирает одну карту свойства из своей руки и кладет ее на водопой рубашкой вверх. Это «карты кормовой базы», которые будут вскрываться во время фазы питания и определять, сколько растительной пищи будет доступно в текущем раунде.

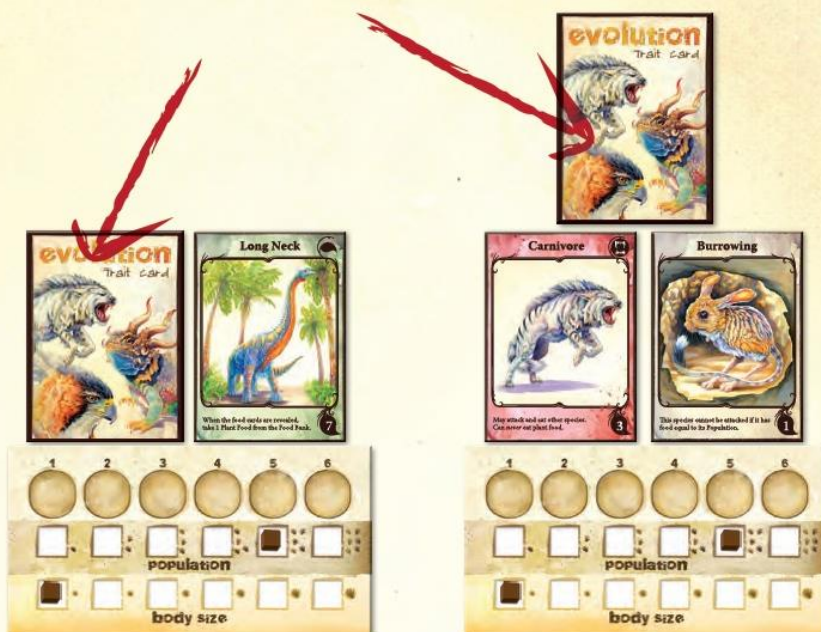


# ФАЗА 3: РОЗЫГРЫШ КАРТ

Начиная с первого игрока, каждый игрок может сыграть столько карт свойств, сколько он хочет, или оставить их для следующего раунда. Во время своего хода игрок может выполнить следующие действия с картами свойств в любой последовательности:

## 1 Добавить виду свойство

Игрок может выложить карту **лицом вниз** над одним из своих видов.



Вид не может иметь 2 одинаковые карты свойств и более 3 карт свойств одновременно. Если у вида уже есть 3 карты свойств, игрок может сыграть новую карту свойства на этот вид, только сбросив одну из ранее выложенных карт свойств.



## 2 Создать новый вид

Игрок может сбросить карту свойства лицом вверх в стопку сброса и получить новый вид. Он берет планшет вида и помещает деревянные маркеры на деления «1» треков размера и популяции. Новые виды могут быть размещены слева или справа от существующих видов; они не могут быть размещены между существующими видами.

## 3 Увеличить размер особи или популяцию вида

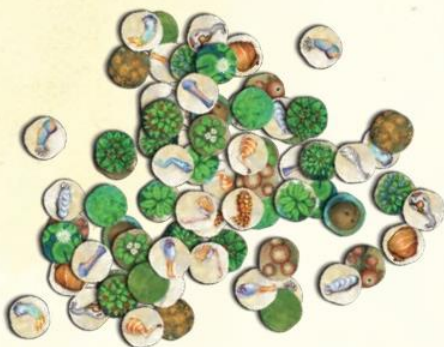
Игрок может сбросить карту свойства лицом вверх в стопку сброса и увеличить размер особи или популяцию любого своего вида на 1. Размер особи и популяция не могут превышать 6.

Затем ход переходит к игроку слева, и следующий игрок разыгрывает столько карт, сколько он хочет. После того, как все сделают свой ход, переверните выложенные карты свойств лицевой стороной вверх.

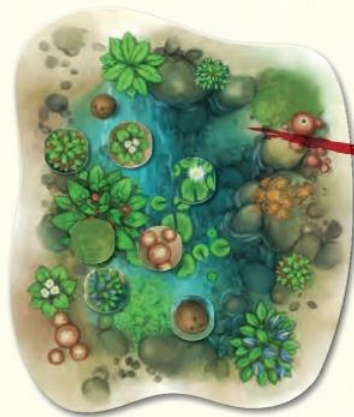
# ФАЗА 4: ПИТАНИЕ

## 1. Вскройте карты кормовой базы

Первый игрок переворачивает карты кормовой базы, суммирует числа, обозначающие на них количество пищи, берет фишки растительной еды в соответствующем количестве из запаса еды и помещает их на водопой. Если сумма чисел на картах кормовой базы отрицательна, удалите такое количество еды из водопоя (если возможно). Вскрытые карты кормовой базы сбрасываются в стопку сброса лицевой стороной вверх.



Запас еды



Водопой



Карты кормовой базы идут в стопку сброса, лежащую лицевой стороной вверх рядом с колодой карт свойств

Карты свойств, на которых есть символ листика в правом верхнем углу, обладают эффектом, который проявляется в этот момент. Игроки могут выбрать порядок активирования этих свойств.



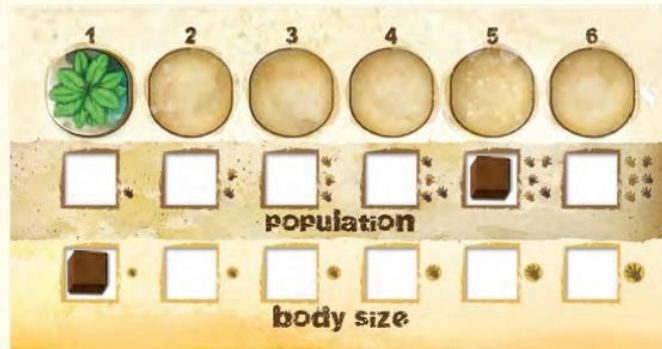
## 2. Накормите животных

Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок **должен** покормить один из своих голодных видов. Вид является голодным, если он имеет меньше еды, чем размер его популяции. Когда вид берет еду, она помещается над треком популяции, начиная с деления «1». Каждая единица съеденной еды принесет 1 очко в конце игры.

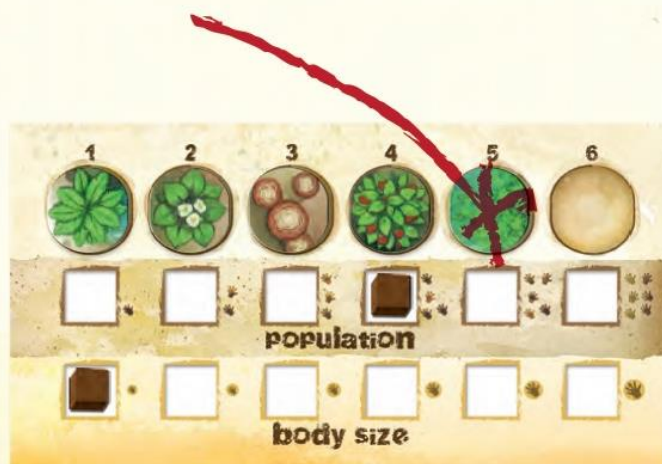


### Питание травоядных животных

Возьмите 1 фишку растительной еды с водополя и поместите его на планшет вида того животного, которого кормите.



Некоторые свойства (например, *Поиск пищи*) могут изменить количество еды, которое берется с водополя, но ни при каких условиях нельзя взять для вида больше еды, чем размер его популяции.



## Питание хищников

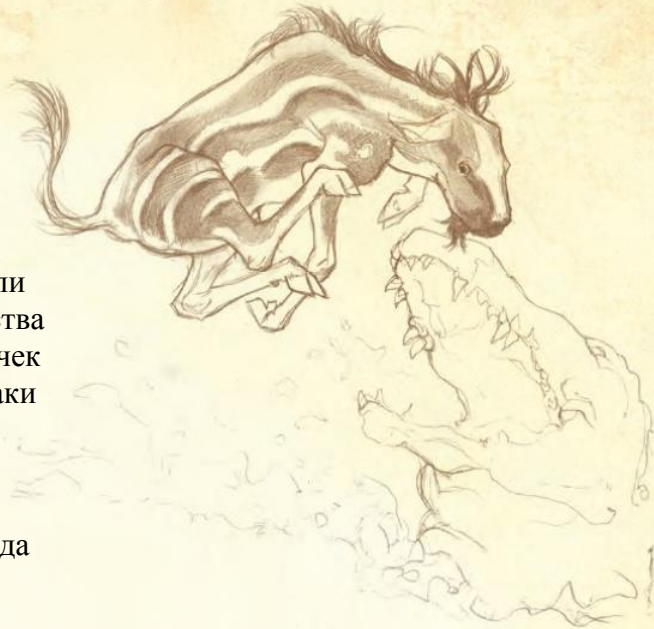
Хищники **никогда** не едят растительную пищу, даже если обладают такими свойствами, как *Длинношеее* или *Сотрудничество*. Они кормятся, нападая на других животных. Игрок может атаковать любой вид, включая свои собственные. Хищники могут продолжать нападения, даже если на водопое закончилась еда.

Хищник может съесть другого животного, если:

- Размер особи хищника больше размера особи атакуемого вида.
- Хищник обладает свойствами, позволяющими обойти оборонительные свойства атакуемого вида.

В случае успешной атаки:

- Уменьшите популяцию атакованного вида на 1. Если при этом размер популяции станет меньше количества уже съеденной еды, положите избыток еды в мешочек для еды атакованного игрока. Если в результате атаки хищника размер популяции уменьшится до 0, атакованный вид вымирает (см. *Вымирание*).
- Возьмите из запаса еды фишки мясной пищи в количестве, равном размеру особи атакованного вида и поместите их на планшет вида хищника.



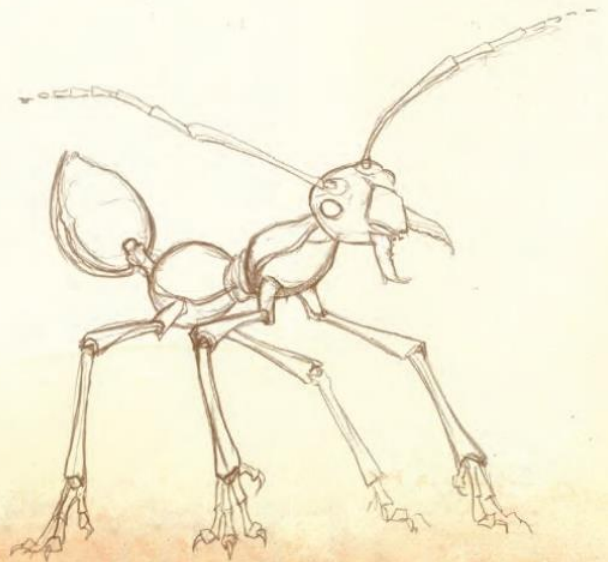
## Важные правила для фазы питания

- Травоядные животные обычно питаются растительной пищей, но они могут есть и мясную пищу, если обладают такими свойствами, как *Падалец* или *Сотрудничество*. Хищник **никогда** не ест растительную пищу.
- Животное обязано есть, если оно голодное и имеется доступная еда. Это означает, что хищник обязан атаковать вид со свойством *Рога*, если это единственная доступная цель для атаки.
- Вид **не может** взять больше еды, чем размер его популяции.

## 3. Конец фазы питания

Фаза питания заканчивается, когда все виды накормлены (получили фишки еды в количестве, равном размерам их популяций), или когда для всех голодных видов отсутствует доступная еда.

- Если вид не получил еду в количестве, равном размеру его популяции, уменьшите его популяцию до количества полученной еды. Если вид совсем не получил еду, то он вымирает (см. *Вымирание*).
- Каждый игрок помещает всю съеденную его животными еду в свой мешочек для еды.
- Все фишки растительной пищи, оставшиеся после фазы питания на водопое, остаются там на следующий раунд.
- Все игроки, у кого не осталось выживших животных, получают по одному новому виду.
- Маркер первого игрока передается игроку, сидящему слева.





## ВЫМИРАНИЕ

Если популяция какого-либо вида уменьшается до 0, то вид вымирает. Сбросьте планшет вида и карты свойств этого вида и вытяните из колоды столько карт свойств, сколько карт вы сбросили. Если при этом нужно замешать колоду, то следующий раунд будет последним в игре. Все фишки еды, которые были у убитого хищником вида, складывается в мешочек для еды атакованного игрока.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Если требуется замешать колоду в фазе раздачи карт, то в конце этого раунда выполняется подсчет очков. Если требуется замешать колоду в любой другой момент, то сыграйте еще один полный раунд перед подсчетом очков.

### Подсчет очков

- Каждая фишка еды в мешочке игрока приносит 1 очко.
- Каждый вид приносит количество очков, равное размеру его популяции.
- Каждое свойство выживших видов приносит 1 очко.

Сложите очки каждого игрока, чтобы определить победителя. В случае ничьей победителем признается игрок, имеющий больше очков за свойства видов. Если опять ничья, то победителем признается игрок, у которого больше очков за размеры популяций. Если и в этом ничья, то немедленно закажите пиццу и сыграйте вновь.

## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Игра на двоих игроков играется так же, как обычно, со следующими исключениями:

- Удалите из колоды 40 случайных карт свойств перед игрой.
- Виды могут иметь максимум 2 свойства вместо трех.

## ПРАВИЛА ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

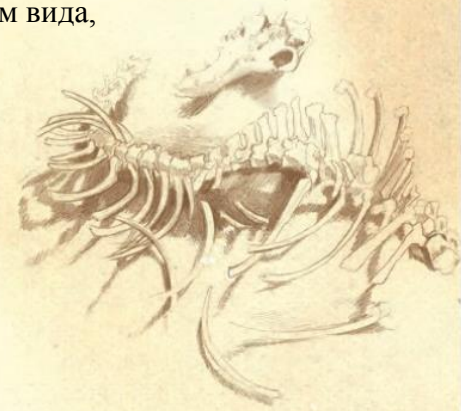
В случае 6 игроков «Эволюция» играется с использованием правил для быстрой игры.

## ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОЙ ИГРЫ

В фазе розыгрыша карт все игроки разыгрывают свои карты одновременно, не глядя на то, что делают их соперники.

## НЕДОСТАТОК МЕСТА

Если на столе не хватает места, игрокам следует перевернуть планшеты видов на другую сторону и выкладывать их вертикально.



Вертикальная ориентация



### Ambush / Засада

Разрешает хищнику атаковать животное, защищенное свойством *Сигнал об опасности*.



### Burrowing / Норное

Этот вид не может быть атакован хищником, если он имеет еду в количестве, равном его популяции.



### Carnivore / Хищник

Этот вид может нападать на другие виды во время фазы питания, если его размер особи больше размера особи атакуемого вида, и он обладает свойствами, необходимыми для преодоления защитных свойств атакуемого вида. Хищники не могут брать растительную еду, даже если имеют такие свойства, как *Длинношеее*, *Поиск пищи*, или *Сотрудничество*.



### Climbing / Лазающее

Вид со свойством *Лазающее* не может быть атакован хищником, если тот тоже не имеет свойство *Лазающее*.



### Cooperation / Сотрудничество

Каждый раз, когда этот вид берет еду, если у вас есть вид справа от него, то он берет 1 еду того же типа (растительную или мясную) из того же источника (с водопоя или из запаса еды). Свойство *Сотрудничество* срабатывает при использовании таких свойств, как *Длинношеее*, *Падальщик*, *Интеллект*, и даже другого свойства *Сотрудничество* (но не срабатывает при использовании *Жировой ткани*).





### Defensive Herding / Стадное

Вид со свойством *Стадное* не может быть атакован хищником, если тот не имеет больший размер популяции.



### Fat Tissue / Жировая ткань

Этот вид может поместить еду на карту *Жировая ткань*, после того как был накормлен. Количество еды, хранящейся на карте *Жировая ткань*, не может быть больше размера особи этого вида. Еда, хранящаяся на карте *Жировая ткань*, не является ни растительной, ни мясной – это жир. Когда карты кормовой базы вскрываются в начале фазы питания, переместите еду, запасенную на карте *Жировая ткань*, на планшет вида в количестве, не превышающем размер популяции вида. Это перемещение еды не запускает свойство *Сотрудничество* или какое-либо другое свойство, которое срабатывает, когда вид «берет» еду. Любая еда, оставшаяся на карте *Жировая ткань* в конце игры, сбрасывается и не учитывается при подсчете очков.



### Fertile / Плодовитое

Если на водопое осталась еда после предыдущего раунда, то при вскрытии карт кормовой базы увеличьте популяцию этого вида на 1.



### Foraging / Поиск пищи

Этот вид берет 2 фишки еды вместо одной каждый раз, когда питается с водопоя (кроме случаев, когда вид имеет недостаточный размер популяции для получения дополнительной еды). *Поиск пищи* может приводиться в действие другими свойствами, такими как *Сотрудничество*.



### Hard Shell / Панцирь

Свойство добавляет 3 к размеру особи вида, когда игроки определяют, может ли хищник атаковать этот вид. Вид с размером особи 6 и свойством *Панцирь* будет иметь эффективный размер особи 9. *Панцирь* не увеличивает количество мясной пищи, которую хищник получает после атаки.



### Horns / Рога

Хищник должен уменьшить свою популяцию на 1, когда атакует этот вид. Уменьшение популяции происходит до того, как хищник получает фишки мясной пищи за атаку.



### Intelligence / Интеллект

Игрок, у которого есть вид со свойством *Интеллект*, может сбросить карту из своей руки для получения одного из следующих эффектов:

- Если вид со свойством *Интеллект* является травоядным, то игрок может сбросить 1 карту в любое время в фазе питания, чтобы получить 2 фишки растительной еды из запаса еды. Это может быть сделано перед ходом первого игрока и может быть использовано несколько раз за раунд.
- Если вид со свойством *Интеллект* является хищником, то игрок может сбросить карту, чтобы нейтрализовать эффект 1 карты свойства во время своей следующей атаки. Данное действие нейтрализует эффекты всех копий этой карты (например, если *Сигнал об опасности* лежит по обе стороны от вида или игроками выложено несколько копий карты *Падальщик*). Данный эффект действует, когда хищник со свойством *Интеллект* выполняет атаку, и распространяется на 1 атаку. Он может быть использован несколько раз за одну атаку и несколько раз за раунд.



### Long Neck / Длинношеее

Возьмите 1 растительную еду из запаса еды (не с водополя) после вскрытия карт кормовой базы.





### Pack Hunting / Охота стаей

Размер особи этого вида считается равным сумме размера его популяции и размера его особи, когда игроки определяют, может ли этот вид атаковать другой вид. Вид с размером популяции 5 и размером особи 3 будет иметь эффективный размер особи 8 при определении способности этого вида атаковать другие виды.



### Scavenger / Падальщик

Возьмите 1 еду из запаса еды каждый раз, когда у какого-либо вида уменьшается размер популяции после атаки хищника. Свойство *Падальщик* действует в обычном порядке в случаях, когда это свойство имеется у атакующего хищника (хищник получает 1 дополнительную еду) или у атакуемого вида (атакуемый вид получает 1 дополнительную еду).



### Symbiosis / Симбиоз

Если у вас есть вид с большим размером особи, лежащий справа от этого вида, то последний не может быть атакован.



### Warning Call / Сигнал об опасности

Если у вас есть виды, лежащие справа и/или слева от вида со свойством *Сигнал об опасности*, то они не могут быть атакованы хищником, если тот не имеет свойства *Засада*. Свойство *Сигнал об опасности* не защищает вид, который обладает этим свойством.

За дополнительной информацией обращайтесь на электронную почту [evolution@northstragames.com](mailto:evolution@northstragames.com)

Перевод на русский язык: Леонора Коновалова