

ПРАВИЛА ИГРЫ

evolution



Не любите читать правила?
Посмотрите вместо этого обучающее видео!
www.northstargames.com

NorthStarGames

Перевод на русский язык:
Леонора Коновалова

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 приспособливают свои виды животных к выживанию в постоянно меняющейся экосистеме. Количество пищи ограничено, и хищники свирепствуют. Ваши действия определяют 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
- 180 фишек еды
- 6 мешочков для еды
- 6 памяток для игроков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите планшет водооя 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.

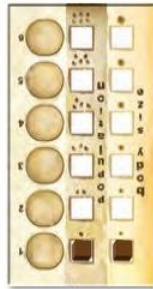


Запас еды



Маркер первого игрока

Игрок 1



Планшет вида



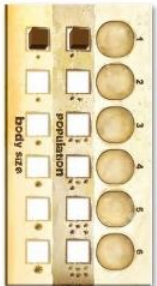
Мешочек для еды

Примечание: Стопка сброса лежит рядом с колодой выдачи карт



Колода карт свойств

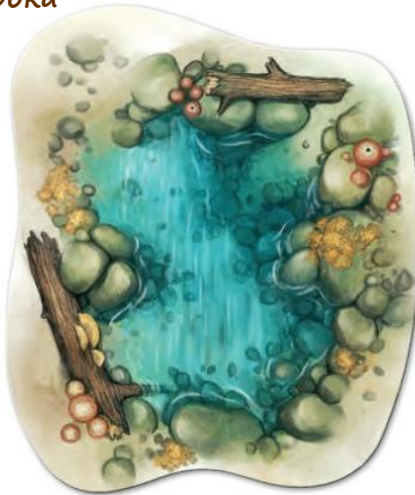
Планшет вида



Игрок 4

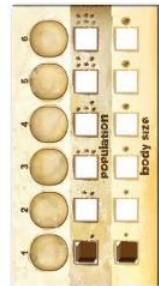


Мешочек для еды



Водопой

Планшет вида

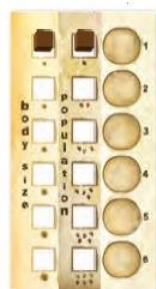


Игрок 2



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 Еду, которую их животные съели в течение игры
- 2 Величину 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

Положите перед каждым игроком, у которого нет животных, по планшету вида (с деревянными маркерами на делениях «1» трека популяции и трека размера вида). Если это первый раунд игры, то все игроки получают по бесплатному виду.

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 лицом вниз на водопой. Это «карты кормовой базы», которые будут вскрываться во время фазы питания и определять, сколько растительной пищи будет доступно в текущем раунде.

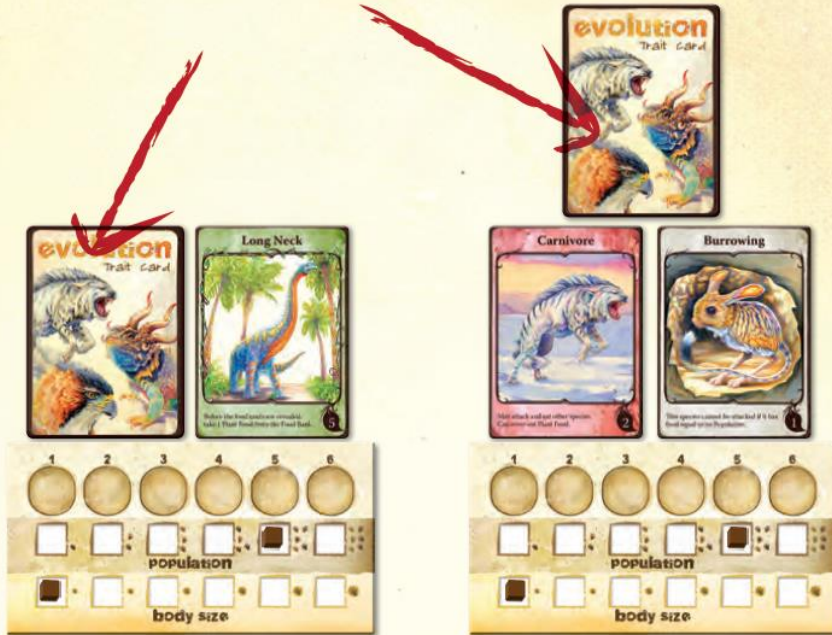


ФАЗА 3: РОЗЫГРЫШ КАРТ

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. Игрок может сбросить одну или более карт свойств, лежащих у любого его вида, в этот момент.



2 Создать новый вид

Игрок может сбросить карту свойства лицом вверх в стопку сброса, чтобы получить новый вид. Он берет планшет вида и помещает деревянные маркеры на деления «1» трека размера особи и трека 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

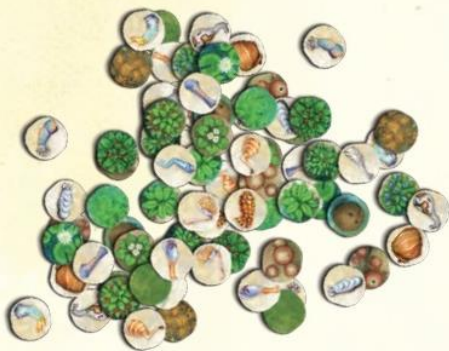
Игрок может сбросить карту свойства лицом вверх в стопку сброса, чтобы увеличить размер особи или популяцию любого своего вида на 1. Размер особи и популяция не могут превышать 6.

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



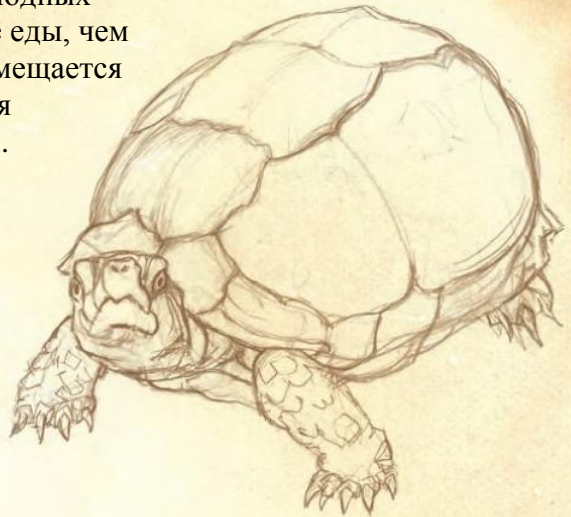
Карты кормовой базы идут в стопку сброса, лежащую лицевой стороной вверх рядом с колодой карт свойств

Карты свойств с «рамкой из зеленой листвы», обладают эффектом, который срабатывает в этот момент. Игроки могут выбрать порядок активирования этих свойств для своих видов, если у них в игре имеется более 1 вида.



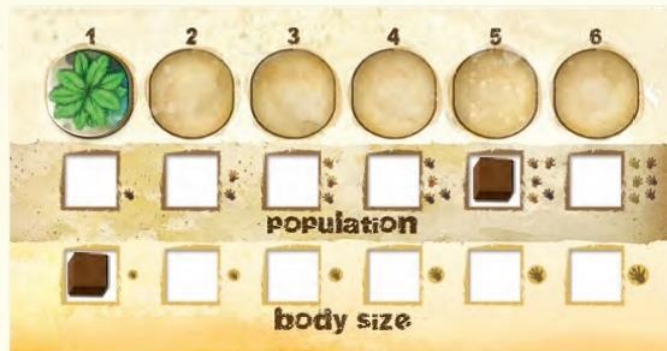
2. Накормите животных

Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок **должен** покормить одного из своих голодных видов. Вид является голодным, если он имеет меньше еды, чем величина 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.

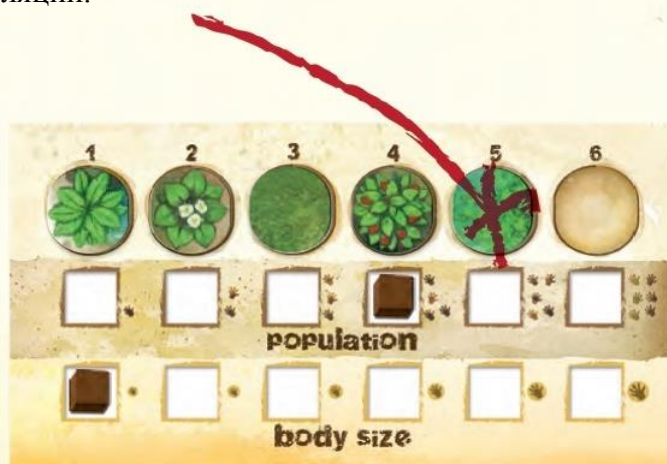


Питание травоядных животных

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 величина 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 напасть 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 его популяция станет меньше количества уже съеденной еды, положите избыток еды в мешочек для еды атакованного игрока. Если в результате атаки хищника величина 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.



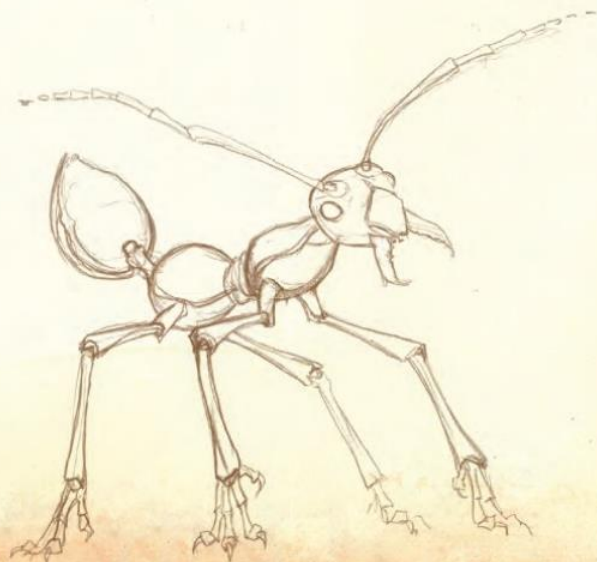
Важные правила для фазы питания

- Травоядные животные обычно питаются растительной пищей, но они могут есть и мясную пищу, если обладают такими свойствами, как *Падальщик* 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, даже если это вид того же игрока!
- Вид **не может** взять больше еды, чем величина его популяции.

3. Конец фазы питания

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

- Если вид не получил еду в количестве, равном величине 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.
- 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 вымерший вид лежал между двумя другими видами, ликвидируйте пробел между ними. Если требуется замешать колоду, то следующий раунд будет последним в игре. Все фишки еды, которые были у убитого хищником вида, складываются 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 величине 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 величину 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

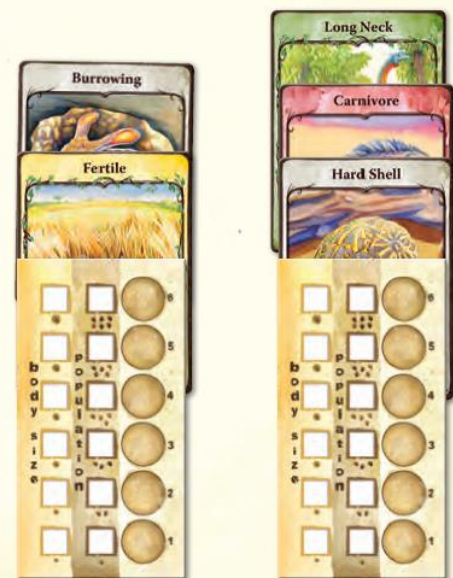
В игре на 6 игроков используются правила для быстрой игры.

ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОЙ ИГРЫ

В фазе розыгрыша карт все игроки играют 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*, *Сотрудничество* или *Поиск пищи*.



Climbing / Лазающее

Вид со свойством *Лазающее* не может быть атакован хищником, если тот не имеет свойства *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 большую величину 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. Перед вскрытием карт кормовой базы переместите еду, запасенную на карте *Жировая ткань*, на планшет вида в количестве, не превышающем величину популяции вида. Это перемещение еды не запускает свойство *Сотрудничество* или какое-либо другое свойство, которое срабатывает, когда вид «берет» еду. Вся еда, находящаяся на карте *Жировая ткань*, в случае если свойство сбрасывается, вид вымирает или наступает конец игры, помещается в мешочек для еды соответствующего игрока.



Fertile / Плодовитое

Если на водопое осталась еда после предыдущего раунда, то увеличьте популяцию этого вида на 1, когда вскрываются карты кормовой базы.



Foraging / Поиск пищи

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



Hard Shell / Панцирь

Свойство добавляет 4 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 10. *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 одну или несколько карт из своей руки для получения одного из следующих эффектов:

- Если вид со свойством *Интеллект* является травоядным, то игрок берет по 2 фишки растительной еды из запаса еды за каждую сброшенную карту. Это может быть сделано как до, так и после обычного хода игрока в фазе питания.
- Если вид со свойством *Интеллект* является хищником, то каждая сброшенная карта нейтрализует эффект всех копий 1 карты свойства на время следующей атаки этого хищника (например, если *Сигнал об опасности* лежит по обе стороны от вида или игроками выложено несколько копий карты *Падальщик*).

Игрок может не использовать эту способность, даже вид со свойством *Интеллект* еще не накормлен.



Long Neck / Длинношеее

Возьмите 1 растительную еду из запаса еды (не с водопооя), когда вскрываются карты кормовой базы.





Pack Hunting / Охота стаей

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



Scavenger / Падалыщик

Возьмите 1 еду из запаса еды каждый раз, когда у какого-либо вида уменьшается величина популяции после атаки хищника. Свойство *Падалыщик* 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, но это происходит после уменьшения его популяции на 1).



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

Перевод на русский язык: Леонора Коновалова