

ЭВОЛЮЦИЯ

Правила игры


Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, поистине поражает. Теория эволюции объясняет это изобилие тем, что, стремясь к выживанию, животные использовали разные подходы: одни виды стали потреблять ранее недоступные пищевые ресурсы, другие научились эффективно защищаться от хищников, третьи – переселились в места, где никто кроме них не мог выжить. Одни и те же способности возникали в различных группах животных: например, полет независимо появился у птиц и млекопитающих. Все «изобретенные» эволюцией приспособления комбинировались и подвергались проверке естественным отбором. В результате некоторые биологические виды выжили, а другие занимали доминирующее положение на планете.

В игре «Эволюция» вам предлагается самим комбинировать различные свойства животных в условиях постоянно меняющегося количества пищевых ресурсов. Регулируя численность, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, ваши животные должны выжить и к концу игры занять доминирующее положение на столе.

Условие победы

Победителем становится игрок, получивший в конце игры наибольшее количество очков. Очки игрок получает за всех своих выживших животных и обретенные ими свойства.

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте колоду и выдайте каждому игроку с верха колоды по шесть карт – это будет рука игрока. Колоду положите в центре стола изображением  вверх. Рядом разместите фишки еды: красные – «кормовая база», синие – «дополнительная еда» и желтые – «жировой запас». Затем жребием определите, кто будет ходить первым (далее – первый игрок).



Порядок хода

Игра идет по ходам. Ход разделен на четыре фазы:

- фаза развития;
- фаза определения кормовой базы;
- фаза питания;
- фаза вымирания и получение новых карт.

В каждую фазу игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Фаза развития и фаза питания включают в себя несколько раундов: после окончания первого раунда снова действует первый игрок, и так далее. Игрок, который по какой-то причине уже не может действовать в текущую фазу, пропускает свою очередь.

Фаза развития

В эту фазу хода игроки могут выкладывать карты из руки на стол. Карты, используемые в игре, имеют с одной стороны изображение животного – , а с другой – описание какого-то свойства. Каждая карта может быть сыграна либо как животное (кладется на стол изображением  вверх), либо как свойство (карта со свойством подкладывается под карту того животного, на которое она сыграна).

Некоторые карты содержат два свойства (второе свойство указано в нижней части карты, например, «Хищник»). Выкладывая такую карту, игрок должен решить, какое из двух свойств он будет использовать, и положить карту вверх той

стороной, на которой указано нужное свойство. Это решение игрока окончательно, в дальнейшем он не сможет перевернуть карту и использовать второе свойство.

Карты, сыгранные на пару животных, например, «Взаимодействие», размещаются между картами этих животных.

Фаза развития включает в себя несколько раундов. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке, затем начинается второй раунд, первый игрок выкладывает новую карту и т.д. Таким образом, игрок может сыграть из руки любое количество карт. Если игрок не хочет вводить в игру новое животное или новое свойство, он говорит «пас».

Спасовавший игрок не может выкладывать в эту фазу хода новые карты, и будет пропускать свою очередь. Если у игрока кончились карты в руке – он обязан сказать «пас». Когда все игроки спасовали, фаза развития завершается.

Фаза определения кормовой базы

В эту фазу определяется, сколько еды будет доступно в текущем ходу. Это зависит от количества игроков и результатов броска шестигранного кубика:

- 2 игрока – результат броска **одного кубика** +2
- 3 игрока – результат броска **двух кубиков**
- 4 игрока – результат броска **двух кубиков** +2

Кубики бросает первый игрок. Когда определено количество еды, соответствующее число красных фишек кладется отдельной стопкой в центр стола – это **кормовая база** на этот ход.

Фаза питания

В эту фазу игроки по очереди берут по одной красной фишке еды из кормовой базы и кладут ее на одно из своих животных. Эта фаза также включает в себя несколько раундов. Сначала фишку берет первый игрок, и далее по часовой стрелке. Затем начинается второй раунд, первый игрок берет из кормовой базы еще одну фишку, и т.д. Каждый раз, когда игрок берет фишку еды из кормовой базы, наступает его фаза питания.

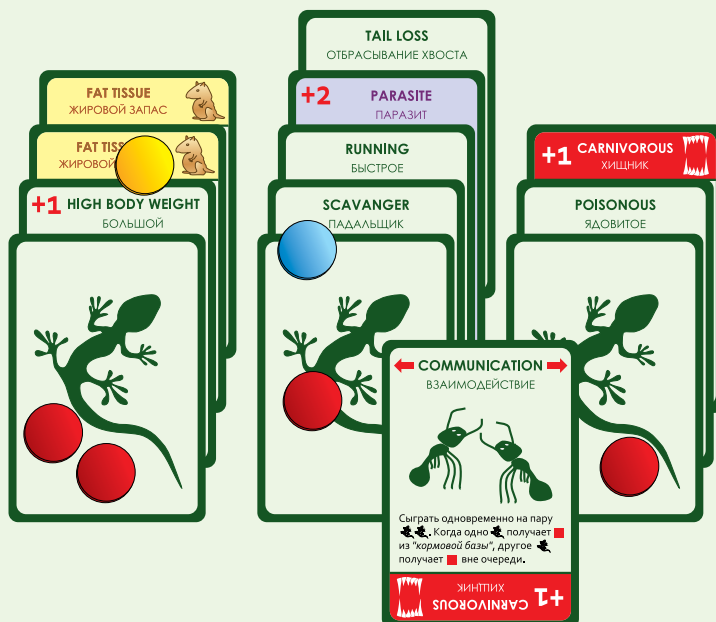
За один раз игрок может взять только одну красную фишку из кормовой базы, но некоторые свойства, например, «Взаимодействие», позволяют брать несколько фишек.

Некоторые свойства животных позволяют игроку в эту фазу получить также синие фишки дополнительной еды.

Животное, на котором лежит **одна фишка еды**, считается **НАКОРМЛЕННЫМ**, если не имеет свойств, повышающих потребность в пище. На картах таких свойств цифра в верхнем левом углу указывает, сколько еще требуется фишек еды, чтобы животное

было накормлено. Например, животное (требуется одну фишку еды) со свойствами «Большой» (+1) и «Паразит» (+2) будет считаться накормленным, если на нем будут лежать 4 фишки еды. Любое животное может быть накормлено красными и/или синими фишками еды, их цвет в данном случае не имеет значения.


Важно! Накормленное животное не может получить новые фишки еды, кроме как для пополнения «Жирового запаса» (см. «Жировой запас»). Если все животные игрока накормлены, а их «Жировой запас» заполнен, игрок больше не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате применения каких-либо свойств.



Однако если в кормовой базе остались фишки еды, а у игрока еще есть ненакормленные животные или животные с незаполненным «Жировым запасом», он обязан брать фишки из кормовой базы.

Когда все животные накормлены и их «Жировой запас» заполнен, либо закончилась кормовая база и игроки сыграли все свойства, которые хотели использовать в эту фазу хода – фаза питания завершается. Если в кормовой базе остались красные фишки – они сбрасываются.

Фаза вымирания и получение новых карт

В начале данной фазы все животные игрока, оставшиеся ненакормленными, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в снос. Снос каждого игрока кладется отдельно. Карты в снос кладутся изображением  вверх. Игрок может просматривать карты только в своем сносе, но не в сносе у других игроков. Затем **каждый игрок должен получить количество карт, равное количеству его выживших животных + 1**. Если у игрока не осталось ни одного животного на столе и ни одной карты в руке, он должен получить **6 карт**. Карты раздаются с верха колоды по одной, начиная с первого игрока. Если при этом колода закончится, один или несколько игроков получают меньшее число карт.

Когда карты розданы, ход завершается. Фишки еды, кроме «Жирового запаса», снимаются с карт животных и складываются на столе. Новый ход начинает игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего хода, т.е. право ходить первым передается по часовой стрелке.

Завершение игры и определение победителя

Когда карты в колоде закончились, начинается последний ход. После фазы вымирания последнего хода производится подсчет очков. Каждый игрок получает:




- **2 очка** за каждое свое выжившее животное;
- **1 очко** за каждое свойство выживших животных;
- **дополнительные очки** за те свойства, которые требуют дополнительной еды для прокорма животного: «Хищник» и «Большой» **+1 очко**; «Паразит» **+2 очка**.

Если несколько игроков набрали поровну очков, побеждает тот, у кого больше карт в сносе.

Свойства животных

В процессе игры на каждое животное может быть сыграно неограниченное количество свойств. Однако **на одно животное нельзя сыграть два одинаковых свойства**. Исключением являются парные свойства и «Жировой запас».

Игроки могут добавлять свойства только собственным животным. Исключением является свойство «Паразит» – оно играет только на животное другого игрока.

Символ  в описании свойства на карте означает «животное». Символ  – красную фишку еды из кормовой базы. Символ  – синюю фишку дополнительной еды, которую игрок получает при использовании какого-либо свойства. Некоторые свойства действуют постоянно, например, «Большой» или «Водолавающее», другие могут быть использованы только в определенный момент игры. Например, свойства «Быстрое», «Отбрасывание хвоста» и «Мимикрия» срабатывают в момент, когда животное атаковано хищником.

Если у животного есть несколько свойств, срабатывающих одновременно, игрок сам определяет, в какой последовательности он будет их использовать. Например, если его животное пытаются съесть, можно сначала использовать свойство «Быстрое» (попробовать убежать), а если это не удалось, применить «Отбрасывание хвоста» (выжить, потеряв какое-то одно свойство).

Некоторые свойства игрок может использовать только **в свою фазу питания**: это значит, что в тот момент, когда в очередном раунде фазы питания игрок должен взять красную фишку еды из кормовой базы, **вместо или одновременно** с этим он может сыграть данное свойство. Это возможно, даже если фишки в кормовой базе уже закончились. Применив какое-либо свойство, рекомендуется повернуть карту с этим свойством на 90 градусов, показав тем самым, что это свойство уже использовано в текущем ходу. Это важно для

свойств, которые могут быть использованы только один раз за ход или через ход, например, «Хищник», «Пиратство» или «Спячка». В конце хода такие карты можно будет развернуть в вертикальное положение.

Хищники

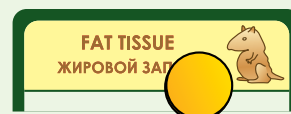
Свойство «Хищник» может быть использовано только один раз в ход, в свою фазу питания. В эту фазу игрок **не берет красной фишки** из кормовой базы, вместо этого его «Хищник» может атаковать одно животное на столе и, съев его, **получить две синие фишки** дополнительной еды. Каждое животное может использовать свойство «Хищник» только один раз за ход. В каждом раунде фазы питания это свойство может использовать только одно животное игрока. Атаковать можно любое не защищенное соответствующими свойствами животное на столе, в том числе и собственное животное игрока, и даже другого хищника. Съеденное животное, все его свойства и относящиеся к нему парные свойства помещаются в сброс. «Хищник» не может атаковать других животных, если уже полностью накормлен и не имеет незаполненных свойств «Жировой запас». Свойство «Хищник» может использоваться, даже если в кормовой базе уже не осталось фишек.



Жировой запас

На одно животное может быть сыграно несколько свойств «Жировой запас». В любой момент игры, когда животное с таким свойством, будучи уже **накормленным**, может получить фишку еды, оно использует ее для заполнения «Жирового запаса». В этом случае фишка еды меняется на желтую фишку и кладется непосредственно на карту этого свойства. На каждую карту со свойством «Жировой запас» можно положить только одну желтую фишку еды. Если на всех картах «Жировой запас» у данного животного лежит по желтой фишке, считается, что «Жировой запас» заполнен, и животное больше не может в этот ход получать фишки еды.

«Жировой запас» используется в свою фазу питания. **Вместо** получения красной фишки из кормовой базы игрок может преобразовать **на одном** из своих животных **любое количество** желтых фишек со свойством «Жировой запас» в синие фишки еды. Такое преобразование **не является получением фишек еды** и не связано с действием других свойств животного.



Парные свойства

Парные свойства играют сразу на пару животных: одно животное может быть связано одинаковыми парными свойствами с разными животными, но на одну и ту же пару животных нельзя сыграть два одинаковых парных свойства. Если одно из животных помещается в сброс, парное свойство также помещается в сброс. В каждую свою фазу питания (т.е. в каждом раунде фазы питания) каждое парное свойство может быть использовано игроком только один раз, но в течение всей фазы питания оно, следовательно, может использоваться неоднократно. Игрок сам решает, в какой последовательности парные свойства будут действовать и приносить фишки еды. В частности, если свойства «Взаимодействие» и «Симбиоз» сыграны на одну и ту же пару животных, игрок может сначала взять красную фишку из кормовой базы для «симбионта», и если он в результате будет накормлен, сразу же взять еще одну красную фишку для второго животного.

Если фишек определенных цветов, входящих в состав набора, в какой-то момент игры будет недостаточно, игроки могут заменить их фишками другого цвета или самодельными маркерами.

Игра с двумя наборами (до 8 человек)

Смешав карты из двух наборов игры, одновременно смогут играть до 8 человек. Размер «кормовой базы» в этом случае будет определяться следующим образом:

- 5 игроков – результат броска **трех кубиков +2**
- 6 игроков – результат броска **трех кубиков +4**
- 7 игроков – результат броска **четырёх кубиков +2**
- 8 игроков – результат броска **четырёх кубиков +4**

© Д. Кнорре, С. Мачин, 2010-2012

Специальная благодарность: Д. Базыкину, Е. Булышкину, А. Глаголеву, А. Глаголевой, Л. Мачиной, Ф. Мячину, А. Пахомову, А. Сапонову, И. Туловскому, Д. Шахматову.

