

# ПРАВИЛА ИГРЫ

ЭВОЛЮЦИЯ ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

# evolution



АВТОРЫ ИГРЫ:  
DOMINIC CRAPUCHETTES, ДМИТРИЙ КНОРРЕ, СЕРГЕЙ МАЧИН



# evolution

Более миллиона различных видов живых существ населяют все

уголки нашей планеты. Эволюционная теория Чарльза Дарвина объясняет причины такого биологического разнообразия.

Благодаря естественному отбору особи, которые лучше приспособлены к среде обитания, выживают и передают свои полезные свойства потомкам. Через тысячи поколений это приводит к великому разнообразию живых организмов.

## ОБ ИГРЕ «ЭВОЛЮЦИЯ»

Игроки дают своим животным различные свойства, которые помогают им выжить в постоянно изменяющейся экосистеме.

Пища скудна, а хищники быстры и свирепы.

От вашего выбора зависит судьба животного мира: кто выживет, кто расплодится, а кто навсегда исчезнет с лица планеты.

## СОСТАВ НАБОРА:

1 правила игры,

1 Поле «Водопой»,

1 знак Первого игрока,

129 карт со свойствами:

- 17 карт Хищников,
- по 7 карт всех других свойств,

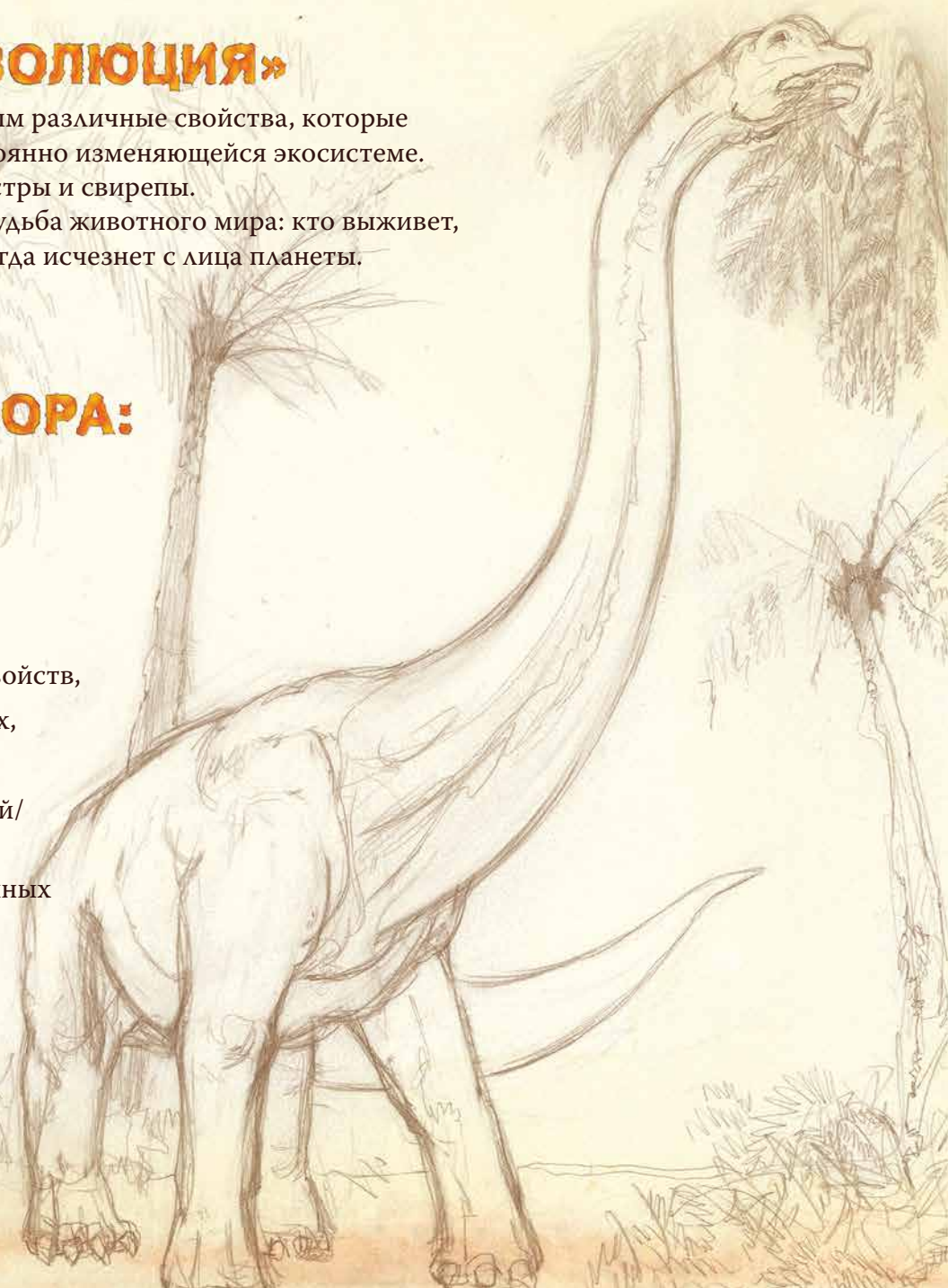
24 планшета видов животных,

48 деревянных маркеров,

180 фишек еды (растительной/ мясной пищи),

6 мешочков для использованных фишек еды,

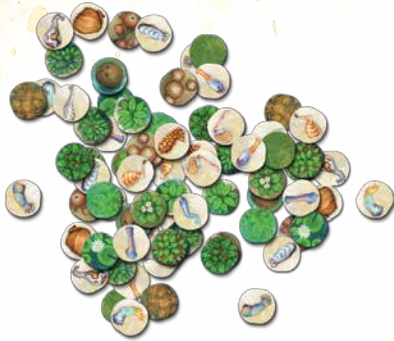
6 памяток игроков.



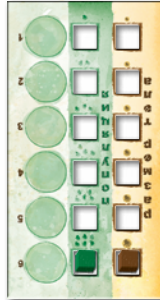
# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- В центре стола разместите Водой.
- Рядом расположите фишки еды, это — Кормовая база.
- Раздайте каждому игроку по мешочку для использованных фишек еды.
- Тщательно перемешайте колоду карт со свойствами и положите ее лицом вниз на стол.
- По жребию определите, кто будет ходить первым. Он получает знак Первого игрока.

## Игрок 1



Кормовая база



Планшет вида



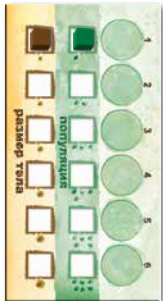
Мешочек для использованной еды

Сброс карт размещается рядом с колодой лицом вверх



Колода карт со свойствами

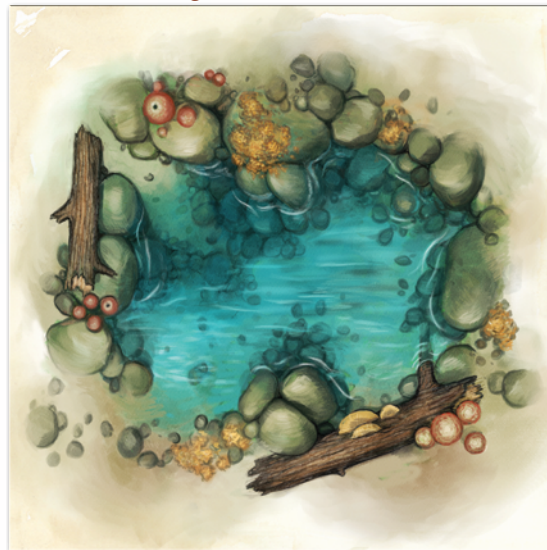
Планшет вида



## Игрок 4

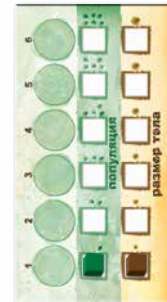


Мешочек для использованной еды



Водой

Планшет вида



## Игрок 2



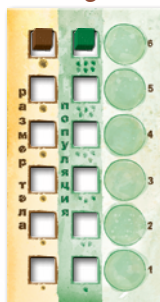
Мешочек для использованной еды



Динозавр -  
Знак  
Первого игрока

(внешний вид фигурки может отличаться)

Планшет вида



## Игрок 3



Мешочек для использованной еды



Запас деревянных маркеров

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки стремятся набрать как можно больше победных очков, увеличивая численность животных, обеспечивая их выживаемость и пропитание.

В конце игры победные очки начисляются за:

- 1) фишки еды, которые ваши животные получили за время игры;
- 2) размер популяций всех ваших выживших видов;
- 3) карты со свойствами ваших выживших видов.



## КАК ИГРАТЬ?

Игра продолжается несколько раундов. Каждый раунд состоит из четырёх фаз. Если вы играете вдвоем, используйте правила, описанные в разделе «Игра вдвоем». Если игроков шестеро, используйте «Правила для 6 игроков».

### ФАЗА 1: ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

В первый ход все игроки получают по 1 планшету вида. В последующие ходы один новый планшет игрок получает, если у него нет ни одного планшета вида. Планшет кладется перед игроком, деревянный маркер коричневого цвета ставится в отверстие «1» на счетчике «размер тела», а маркер зеленого цвета в отверстие «1» на счетчике «популяция».

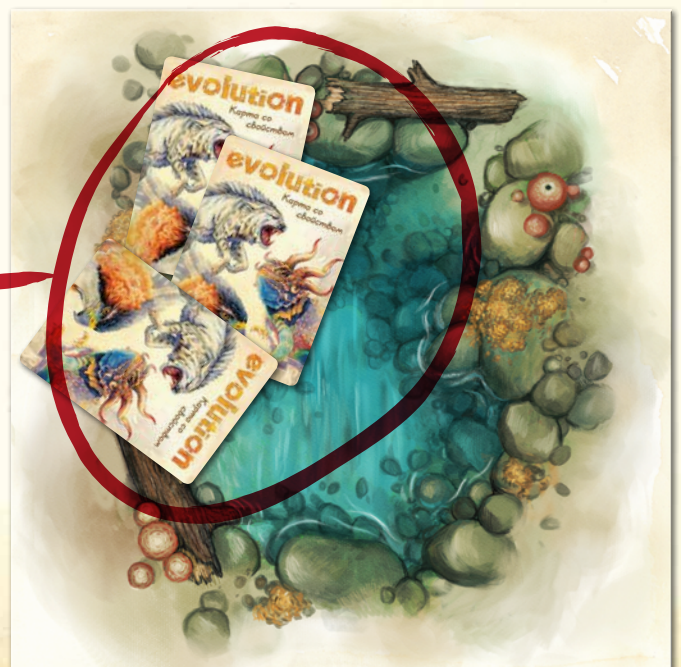
Раздайте каждому игроку, начиная с Первого, по 3 карты с верха колоды, и дополнительно по 1 карте за каждый планшет вида, который лежит перед ним на столе. Если при этом колода закончится, перемешайте сброс карт и сделайте новую колоду, но этот раунд станет последним и в его конце будут подсчитаны победные очки.



### ФАЗА 2: ВЫРАЩИВАНИЕ ПИЩИ

Число в правом нижнем углу на каждой карте показывает количество растительной пищи.

Каждый игрок выбирает одну карту из своей руки и кладет ее на Водопой **лицом вниз**. Эти карты называются «картами еды», впоследствии (в начале фазы питания) они будут вскрыты и определят, сколько растительной пищи добавится в этом раунде.



# ФАЗА 3: РОЗЫГРЫШ КАРТ

Каждый игрок, начиная с Первого, может сыграть любое количество карт из руки (или оставить все либо часть карт до следующего раунда). Каждую карту в этой фазе можно разыграть одним из трех способов (в любой последовательности).

## 1 Сыграть свойство

Игрок может выложить карту лицом вниз над одним из своих планшетов вида, наделив данный вид соответствующим свойством.



Виду нельзя дать свойство, которое у него уже есть. У вида не может быть более 3 свойств. В эту фазу игрок может сбросить одно или несколько различных свойств с любых своих видов.



## 2 Создать новый вид

Игрок может сбросить с руки карту, чтобы создать новый вид. Карта кладется в сброс лицом вверх. Игрок берет новый планшет вида и кладет его **справа или слева** от уже имеющихся у него планшетов вида (но не между ними!). Затем игрок ставит коричневый деревянный маркер в отверстие «1» на счетчике «размер тела», а маркер зеленого цвета в отверстие «1» на счетчике «популяция».

## 3 Увеличить размер тела или размер популяции

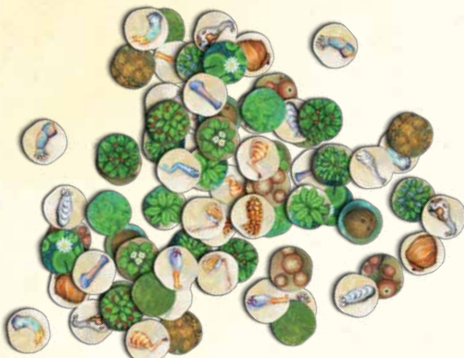
Игрок может сбросить с руки карту, чтобы увеличить на 1 размер тела особи ИЛИ размер популяции одного из своих видов. Карта кладется в сброс лицом вверх, а соответствующий деревянный маркер передвигается на одно деление в сторону увеличения. Максимально возможное значение счетчика – «6», сдвинуть маркер дальше нельзя.

Когда Первый игрок сыграл все карты свойств, которые хотел, ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Когда все игроки сыграли свои карты, переверните лицом вверх карты с новыми свойствами, сыгранные в этом раунде.

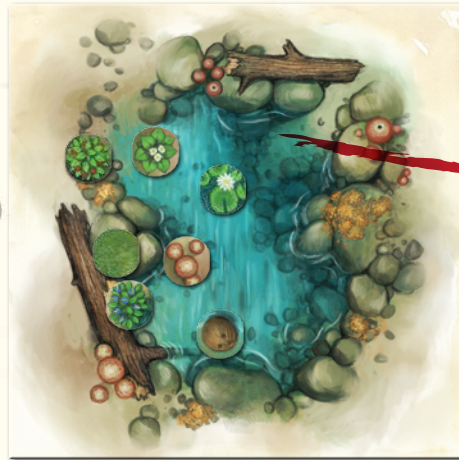
# ФАЗА 4: ПИТАНИЕ

## 1. Определение количества еды

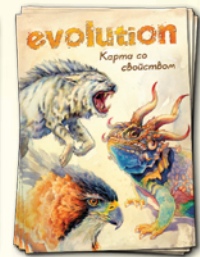
Первый игрок переворачивает «карты еды», лежащие на Водопое. Числа, указанные на картах в правом нижнем углу, суммируются; результат показывает, сколько новых фишек растительной пищи нужно добавить на Водопой из Кормовой базы. Если результат отрицательный, с Водопоя нужно убрать соответствующее количество фишек растительной пищи (если это возможно). Вскрытые «карты еды» помещаются в сброс лицом вверх.



Кормовая база



Водопой



«Карты еды» уходят в сброс лицом вверх

Некоторые карты имеют рамку с изображением зеленых листочков. Свойства на этих картах срабатывают в начале фазы питания, перед вскрытием «карт еды». Если виды животных игрока имеют несколько карт этого типа, игрок сам выбирает, в какой последовательности их использовать.



## 2. Кормление животных

В этой фазе все игроки стараются накормить всех своих животных. Каждый игрок, начиная с Первого (и далее по часовой стрелке), должен кормить один из видов своих животных. Вид считается **голодным**, если на нем лежит меньше фишек еды, чем размер популяции данного вида. Фишка еды кладется на планшет вида в специальную зону над счетчиком размера популяции. Первая фишка помещается в ячейку «1», следующая — в ячейку «2» и т. д. Каждая полученная видом животных фишка еды приносит в конце игры 1 победное очко.



### Как питаются травоядные

Возьмите одну фишку растительной пищи с Водопоя и поместите ее на планшет одного из ваших голодных видов животных.



Некоторые свойства (например, «Прожорливость») позволяют взять с Водопоя больше фишек за один раз.

В любом случае вид не может получить больше фишек еды, чем размер его популяции.



## Как питаются хищники

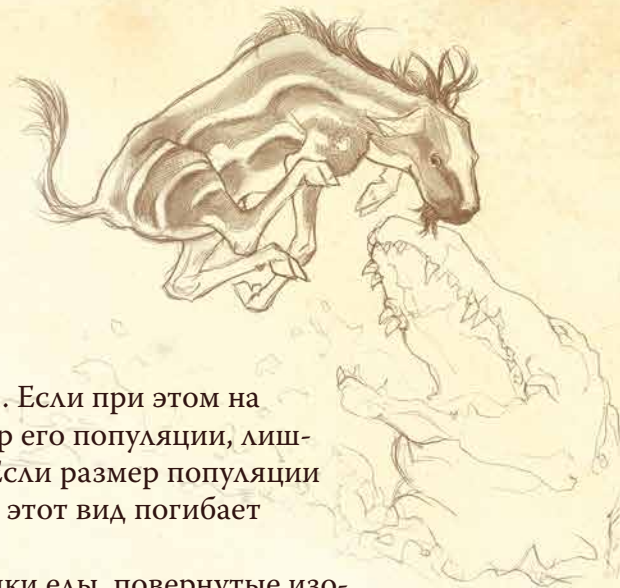
Хищник **ни при каких обстоятельствах** не может потреблять растительную пищу — даже с помощью таких свойств, как «Длинношеее» и «Сотрудничество». Хищник питается, только нападая на животных других видов. Игрок может атаковать своим Хищником любой незащищенный вид животных, даже свой собственный.

Атаковать можно только при следующих условиях:

- Хищник голоден;
- размер тела Хищника больше, чем размер тела у вида животных, который он атакует;
- у Хищника есть свойства, которые позволяют ему преодолеть действие всех защитных свойств вида животных, который он атакует.

Что происходит, если Хищник атаковал успешно?

1. Размер популяции атакованного вида уменьшается на 1. Если при этом на планшете вида окажется больше фишек еды, чем размер его популяции, лишние фишки еды убираются в мешочек владельца вида. Если размер популяции вида в результате атаки Хищника уменьшается до нуля, этот вид погибает (см. «Гибель животных»).
2. Возьмите из Кормовой базы фишки мясной пищи (фишки еды, повернутые изображением мяса вверх) в количестве, равном размеру тела у атакованного вида, и положите на планшет Хищника.



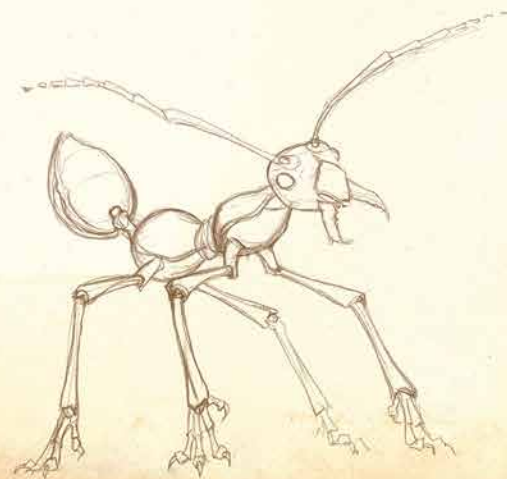
## Правильное питание – это важно!

- Травоядные виды обычно потребляют растительную пищу, но они могут получить и фишки мясной пищи в результате действия свойств «Падальщик» и «Сотрудничество». Хищники же вообще не могут получать фишки растительной пищи.
- Голодные животные должны питаться, если имеется подходящая еда. Это значит, в частности, что Хищник обязан атаковать вид со свойством «Рога», если это единственный вид, который он может атаковать в данный момент (даже если он принадлежит тому же игроку).

## 3. Завершение фазы питания

Игроки продолжают кормить животных, действуя по очереди, до тех пор пока все виды не будут накормлены, либо никто из оставшихся голодными не сможет больше получать фишки еды. При этом, когда у игрока не осталось голодных видов животных, он пропускает свою очередь в фазе питания.

- Фаза питания закончилась, а вид остался голодным. В этом случае размер популяции данного вида сокращается и становится равным количеству полученных им фишек еды. Передвиньте соответствующий маркер. Если вид вообще не получил фишек еды в этом раунде, он погибает (см. «Гибель животных»).
- Каждый игрок складывает в свой мешочек все фишки еды, полученные его животными в этом раунде.
- Если на Водопое остались фишки растительной пищи, они сохраняются там до следующего раунда.
- Знак Первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке.





## ГИБЕЛЬ ЖИВОТНЫХ

Если размер популяции вида сокращается до нуля, он вымирает. Игрок убирает планшет вида, сбрасывает все его карты со свойствами и берет в руку такое же количество новых карт из колоды. Если при этом колода закончится, перемешайте сброс карт и сделайте новую колоду, но следующий раунд будет последним. Если вид погиб из-за атаки Хищника, владелец погибшего вида кладет в свой мешочек все оставшиеся у него фишки еды. Планшеты видов сдвигаются, если после гибели вида на столе образовался промежуток.



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Если колода карт закончилась в фазе получения новых карт, сброс перемешивается, и текущий раунд становится последним раундом игры. Если карты в колоде закончились в любой другой момент игры, сброс перемешивается, и следующий раунд становится последним раундом игры. После завершения последнего раунда производится подсчет очков:

- каждая фишка еды в мешочке игрока приносит 1 очко;
- каждый выживший вид животных приносит столько очков, каков размер его популяции;
- каждая карта со свойствами у выживших видов приносит 1 очко.

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством свойств у его видов животных. Если и тут ничья, победитель определяется по общему размеру популяции всех его видов. Все еще ничья? Закажите пиццу и играйте еще раз!

## ИГРА ВДВОЕМ

Если вы играете вдвоем, используйте общие правила с некоторыми изменениями:

- перед началом игры отсчитайте из колоды 40 случайных карт и отложите их, они не будут использоваться в игре;
- у каждого вида животных может быть максимум два свойства вместо трех.

## ПРАВИЛА ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

При игре вшестером мы рекомендуем использовать вариант «Быстрая игра».

## БЫСТРАЯ ИГРА

Чтобы ускорить игру, в фазе розыгрыша карт все игроки могут действовать одновременно. При этом никто не должен смотреть, как именно играют оппоненты.

## ЕСЛИ НА СТОЛЕ МАЛО МЕСТА

Если на столе не хватает места для всех планшетов, действуйте следующим образом: переверните планшеты видов другой стороной и расположите их вертикально, карты со свойствами можно разместить друг над другом и положить под планшеты.



Вертикальное расположение



### Длинношеее

Перед вскрытием «карт еды» вид со свойством «Длинношеее» получает одну фишку растительной пищи из Кормовой базы (не с Водопооя).



### Жировой запас

Вы можете помещать фишки еды на эту карту после того, как вид животных с этим свойством полностью накормлен (получил фишки еды в количестве, равном его популяции). Фишки еды накапливаются на карте «Жировой запас», но их не может быть больше, чем размер тела у этого вида. Не имеет значения, растительная или мясная это пища — она считается жиром. Перед вскрытием «карт еды» переместите все фишки еды с «Жирового запаса» на планшет вида (не больше фишек, чем размер его популяции). Обратите внимание, что свойство «Сотрудничество» при этом не срабатывает. Фишки еды, лежащие на этой карте, добавляются в мешочек игрока, если карта сбрасывается, вид погибает, а также в момент окончания игры.



### Засада!

Позволяет Хищникам атаковать виды, защищенные свойством «Сигнал опасности».



### Интеллект

Игрок, у которого есть вид с этим свойством, может в свой раунд фазы питания сбросить с руки любую карту (или несколько карт), чтобы за каждую из этих карт сработал один из следующих эффектов.

- Не хищный вид со свойством «Интеллект» получает 2 фишки еды из Кормовой базы за каждую сброшенную карту.
- Для хищного вида со свойством «Интеллект» каждая сброшенная карта отменяет действие одного свойства в игре на время одной атаки этого Хищника. При этом отменяется действие всех карт с этим свойством на столе, например, перестают действовать все карты «Сигнал опасности» или все свойства «Падальщик».

Игрок не обязан использовать свойство «Интеллект», даже если вид с этим свойством останется ненакормленным.



### Лазящее

Вид, имеющий это свойство, не может быть атакован Хищником, не имеющим свойства «Лазящее».



### Норное

Этот вид нельзя атаковать, если количество фишек еды на его планшете равно размеру популяции.



### Охотничья стая

Когда Хищник с этим свойством атакует, размер его тела считается равным сумме размера его тела и размера популяции. Например, если размер тела Хищника «5», а размер его популяции «3», когда он атакует другой вид, считается, что его размер тела «8».



### Падальщик

Вид с этим свойством получает одну фишку еды из Кормовой базы каждый раз, когда популяция какого-либо вида на столе сокращается после атаки Хищника. Это свойство работает, даже если его обладатель сам был Хищником или его жертвой. В первом случае Хищник получает дополнительную еду (если остался голодным после атаки). Падальщик, которого атаковали, также получает еду, если еще не накормлен полностью, но только после того, как его размер популяции уменьшится.



### Панцирь

Когда определяется, может ли Хищник атаковать вид с «Панцирем», считается, что данный вид имеет размер тела на 4 больше. Таким образом, если Хищник атакует вид с размером тела 6 и этим свойством, считается, что атакованный вид имеет размер тела 10. Обратите внимание, что «Панцирь» не увеличивает количество фишек мясной еды, которое получает Хищник, когда съедает животных этого вида.





### Плодовитость

Если перед вскрытием «карт еды» на Водопое остались фишки еды, размер популяции этого вида увеличивается на 1.



### Прожорливость

Всякий раз, когда вид с таким свойством получает растительную пищу (из Кормовой базы или с Водопоя), он получает 1 дополнительную фишку еды из того же источника. Однако при этом число фишек на планшете вида не может превысить размер его популяции. «Прожорливость» срабатывает также, если фишка еды получена с помощью других свойств (например, через «Сотрудничество», «Длинношеее» или «Интеллект»).



### Рога

Хищник уменьшает размер своей популяции на 1, если атакует вид с этим свойством. Размер популяции уменьшается перед атакой, то есть до того, как хищник получит фишки мясной пищи.



### Сигнал опасности

Ваши виды животных, расположенные рядом (справа и/или слева) с вашим же видом, имеющим свойство «Сигнал опасности», не могут быть атакованы Хищником, не имеющим свойства «Засада!». Обратите внимание, что сам вид со свойством «Сигнал опасности» не защищен от атаки.





### Симбиоз

Вид с этим свойством нельзя атаковать, если справа от него расположен планшет другого вашего вида, и размер тела животных этого вида больше, чем у животных вида со свойством «Симбиоз».



### Сотрудничество

Каждый раз, когда вид со свойством «Сотрудничество» получает фишку еды, ваш вид справа от него также получает одну фишку еды. Еда берется того же типа (мясная или растительная) и из того же источника, то есть либо с Водопооя, либо из Кормовой базы. «Сотрудничество» срабатывает и тогда, когда вид получает еду с помощью свойств «Длинношеее», «Падальщик», «Интеллект» или даже другое «Сотрудничество» (но не «Жировой запас»).



### Стадность

Вид со свойством «Стадность» не может быть атакован Хищником, если только Хищник не превосходит этот вид также и по размеру своей популяции.

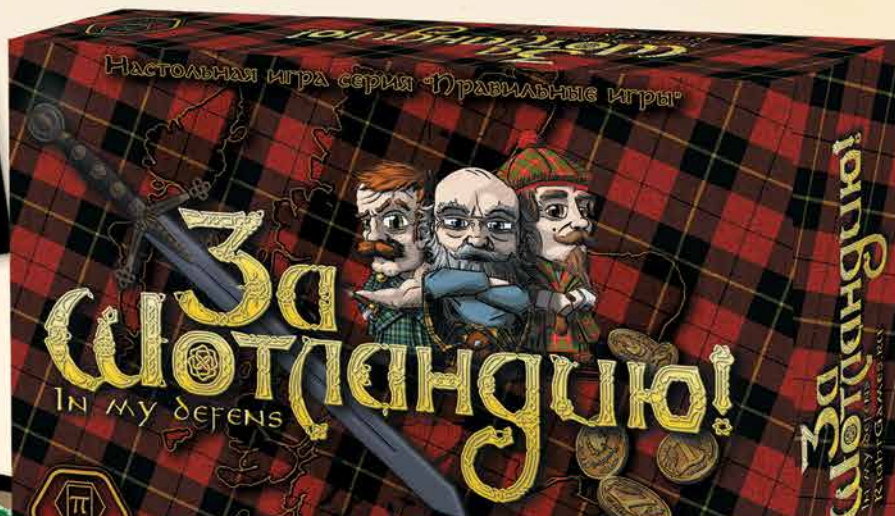


### Хищник

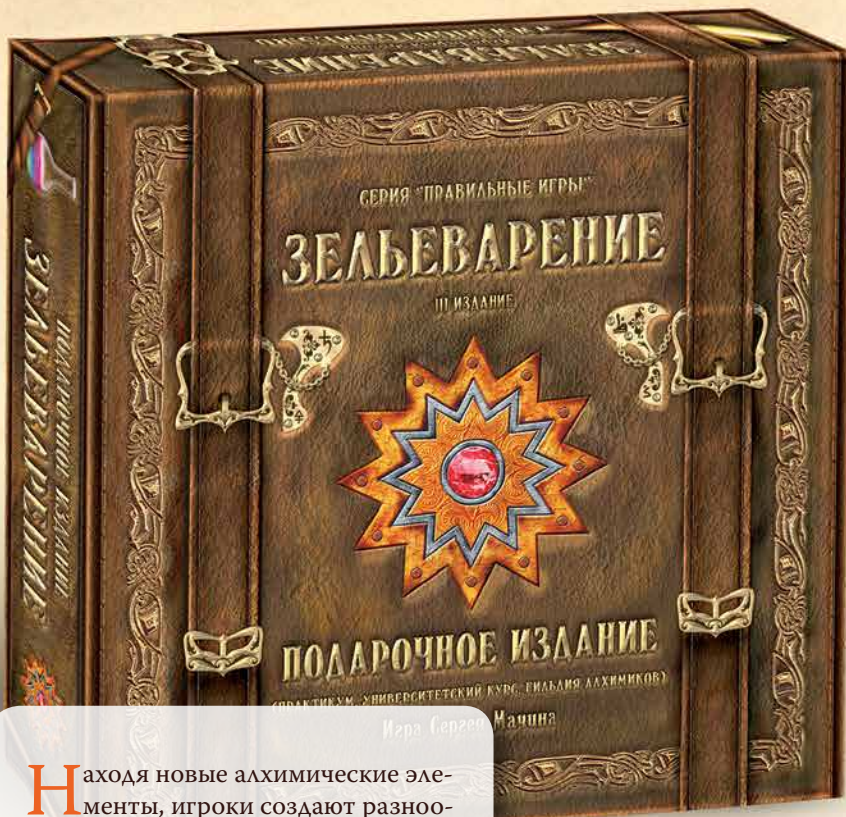
Вид с этим свойством может атаковать другие виды в фазу питания. Хищник должен иметь больший размер тела, чем жертва. Кроме того, Хищник должен иметь свойства, которые позволят ему нейтрализовать действие защитных свойств жертвы. Хищник не может получать фишки растительной пищи даже с помощью свойств «Длинношеее», «Сотрудничество» и «Прожорливость».



Оригинальная игра «Эволюция» стала основой для множества игровых проектов (включая и тот, который вы держите в руках). Они рассказывают о принципах естественного отбора и причинах происхождения множества различных видов животных, в понятной и увлекательной форме объясняют теорию эволюции Чарльза Дарвина. Все игры и дополнения серии посвящены разным особенностям развития и существования животного мира нашей планеты и позволяют моделировать различные экосистемы в их биологическом развитии.



Борьба Шотландии за независимость началась в конце XIII века и продолжалась... впрочем, она не закончилась до сих пор. Хотите окунуться в историю и стать шотландским лордом? Теперь это возможно: мечи и вольнки ждут вас!



Находя новые алхимические элементы, игроки создают разнообразные эликсиры, порошки и даже аватары магических животных. Точно следуя рецептам и используя особые карты заклинаний, каждый игрок пытается собрать как можно больше зелий. Чем сильнее зелье или эликсир, тем больше очков получит игрок.



Совместными усилиями игроки наполняют жизнью материку и океаны, но владельцем планеты станет тот, чьи природные зоны, животные и растения, окажутся самыми стойкими и, выдержав конкуренцию с соперничающими видами, станут наиболее многочисленными в этом молодом мире.

# НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Соавторы игры: Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin  
Менеджер проекта: David Lipman  
Разработка: Andrew Chen, Dominic Crapuchettes, David Lipman, Luke Warren  
Иллюстрации на картах: Catherine Hamilton  
Оформление игры: Jacoby O'Connor  
Изображение на коробке: Kurt Miller  
Художник: John Ariosa  
Верстка: Giorgio De Michele  
Правила: Dominic Crapuchettes, David Lipman  
Редактура: David Lipman, Ryan Metzler, Matt Mariani, Erik Capps  
Контроль производства: Edoardo Kulp, Tom Strom  
Координатор тестирования: Ryan Metzler  
Игру тестировали: Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Ilham Bouzidane, Ryan Metzler, Pedro Goins, Liz Burton, Michael Burton, Bayard Catron, Jason Carr, Jim Jones, Patrick Johnston, Blake Durtschi, Brandon Kempf, Dan Cristelli, John Newall, Mike Cook, Carmelo Sgobio, Alessandro Vichi

Специальная благодарность: Liz and Mike Burton за подготовку правил для двух игроков. Stevan Corrêa за создание научных названий. Brandy Goins, Hannah Carr, Laura Van Orden, Karen Litsinger, Heather Newall и всем остальным за их полезные советы, и всем участникам нашего проекта на Kickstarter, которые помогли нам эволюционировать!

Перевод игры на русский язык: Сергей Мачин  
Редактура: Федор Мячин, Петр Тюленев  
Верстка русской версии: Андрей Бордун, Сергей Мачин  
Специальная благодарность: Любви Мачиной, Ивану Туловскому

Особая благодарность за тестирование и доработку русской версии правил: Юрию Галкину, Алексею Костенко, Ирине Пупыниной, Евгению Райковскому, Денису Приходько.

**NorthStarGames®**

[www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com)



[www.RightGames.ru](http://www.RightGames.ru)

© North Star Games, 2014-2016  
© «Правильные игры», 2010-2016