

# настольная игра ЭВОЛЮЦИЯ

## Правила игры


Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, поистине поражает. Теория эволюции объясняет эти различия тем, что, стремясь к выживанию, различные виды использовали разные подходы: одни приспособились использовать в пищу ранее недоступные пищевые ресурсы, другие - получали преимущество, научившись эффективно защищаться от хищников, третьи - переселялись в места, где никто кроме них не мог выжить. Новые приспособления возникли в различных группах животных: так, например, полет независимо появился у динозавров, птиц и млекопитающих. Все «изобретенные» эволюцией приспособления комбинировались и подвергались проверке естественным отбором. В результате некоторые биологические виды вымирали, а другие занимали доминирующее положение на планете.

В игре «Эволюция» вам предлагается самим комбинировать различные свойства (приспособления) животных и развивать собственную популяцию в условиях постоянно меняющегося количества ресурсов – еды. Регулируя численность животных, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, популяция игрока должна выжить и к концу игры занять доминирующее положение в экосистеме.

### 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 из игроков будет ходить первым (далее – первый игрок).



### Порядок хода

Игра идет по ходам. Ход разделен на фазы:

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

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

### Фаза развития

В этой фазе 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 и в этом случае кладется изображением  вверх, либо как свойство. В этом случае 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, играемые на пару животных, например, «Взаимодействие», размещаются между картами животных, на которые они сыграны.

Фаза развития включает в себя несколько кругов. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке, затем начинается второй круг, и т.д. В эту фазу 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, данная фаза хода завершается.

### Фаза определения кормовой базы

В этой фазе 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 этой фазе игроки по очереди берут по одной красной фишке еды из кормовой базы и кладут ее на одно из своих животных. Данная фаза включает в себя несколько кругов. Сначала фишку берет первый игрок и далее по часовой стрелке. Затем начинается второй круг, и т.д.

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

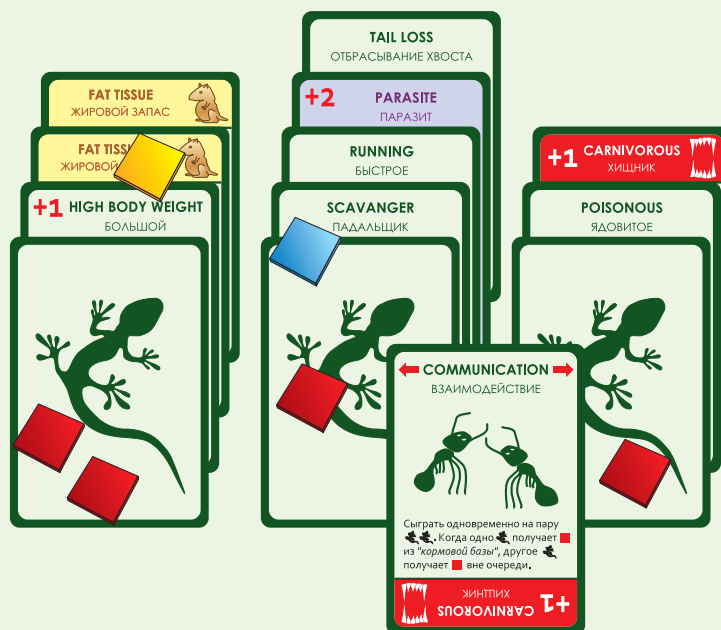
В результате действия определенных свойств игрок может в этой фазе получать также синие фишки дополнительной еды.

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 (требует одной фишки еды) со свойством «Большое» (+1) с «Паразитом» (+2) будет считаться накормленным, если на его карте будет 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.

Когда все животные накормлены и их «Жировой запас» заполнен либо закончилась кормовая база и игроки сыграли все свойства, которые хотели сыграть в этой фазе 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, 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 в своем сносе, но не в сносе у других игроков.

Затем игроки получают новые карты с верха колоды. Карты раздаются по одной, начиная с первого игрока. Каждый игрок получает в итоге из колоды карты в количестве: **1 + количество выживших животных игрока**. Если колода кончилась, один или несколько игроков получают меньшее число карт.

Когда карты розданы, ход завершается. Фишки еды, кроме «Жирового запаса», снимаются с карт животных и складываются отдельно на столе. Новый ход начинается снова с фазы развития, при этом первым становится 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 «Большое» **+1 очко**; «Паразит» **+2 очка**.

Если у нескольких игроков очки равны, 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, «Большое» или «Водоплавающее», другие могут быть использованы только в определенный момент игры. Например, свойства «Быстрое», «Отбрасывание хвоста» и «Мимикрия» срабатывают в момент, когда животное должно быть съедено хищником.

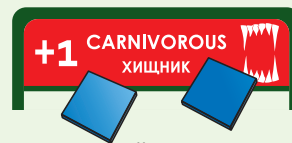
Если у животного есть несколько свойств, срабатывающих одновременно, игрок сам определяет, в какой последовательности он будет их использовать. Например, если его животное пытаются съесть, можно сначала использовать свойство «Быстрое» (попробовать убежать), а если это не удалось, применить «Отбрасывание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

Некоторые свойства игрок может использовать только «в свою фазу питания»: это значит, что в тот момент, когда 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. Использовав

свойство, рекомендуется повернуть карту с этим свойством на 90 градусов, показав тем самым, что это свойство уже использовано в текущем ходе. Это важно для свойств, которые могут быть использованы только один раз за ход или через ход, например, «Хищник», «Пиратство» или «Спячка». В конце хода карты использованных свойств можно будет развернуть в вертикальное положение.

#### Хищник

Это свойство может быть использовано в свою фазу питания. В эту фазу игрок **не берет красной фишки** из кормовой базы, вместо этого его «Хищник» съедает одно животное на столе и **получает две синие фишки** дополнительной еды. Каждое животное может использовать свойство «Хищник» только один раз за ход. В каждую свою фазу питания это свойство может использоваться только одно животное игрока. Съесть 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 есть 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 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 свойств «Жировой запас» в синие фишки еды.

#### Парные свойства

Парные свойства играют сразу на пару животных, 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 каждое парное свойство может быть использовано игроком только один раз, но в течение всей фазы питания оно может использоваться неоднократно. Игрок сам решает, в какой последовательности будут действовать парные свойства и получать за них 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

**Специальная благодарность:** А. Анпилову, Д. Базыкину, Е. Булышкину, А. Глаголевой, Л. Мачиной, А. Пахомову, С. Соколову, И. Туловскому, Д. Шахматову.