

ЭВОЛЮЦИЯ

НОВЫЙ МИР



Правила игры



Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, потрясает воображение. Согласно теории эволюции, постоянно возникающие случайные мутации приводят к появлению новых свойств, которые подвергаются проверке естественным отбором. Животные с полезными свойствами успешнее других размножаются, расширяют ареалы обитания, защищаются от хищников и неблагоприятных условий. Такие виды доминируют в экосистеме, в то время как менее приспособленные вымирают.

«Эволюция. Новый мир» — обновлённое и дополненное издание игры «Эволюция». В неё вошли как знакомые игрокам свойства животных, с уточнённым описанием и красочными иллюстрациями, так и новые. Пища теперь появляется благодаря новым картам — ареалам, а животным стали доступны убежища, позволяющие укрыться от хищников.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы создаёте животных и добавляете им свойства, помогающие выжить в изменчивых условиях обитания. На протяжении шести эпох животные эволюционируют и находят пропитание, а недостаточно приспособленные — вымирают или

становятся добычей для хищников. По окончании партии побеждает игрок, набравший больше всего очков, которые начисляются за выживших животных и за добавленные им свойства.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



96 карт эволюции



20 карт ареалов



4 памятки игрока



Фигурка первого игрока (1 из 40 вариантов)



20 красных фишек



15 синих фишек



10 жёлтых фишек



5 зелёных дисков



Шестигранный кубик



Правила игры
Справочник по свойствам



2 памятки по свойствам

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ареалы. Перемешайте карты ареалов (с пейзажем на рубашке). Отсчитайте 6 карт и сложите их в стопку лицевой стороной вниз. Затем возьмите ещё столько карт ареалов, сколько человек участвуют в партии, и выложите в ряд лицевой стороной вверх. Оставшиеся карты ареалов не глядя уберите в коробку, в этой партии они вам не понадобятся.

➤ В течение партии крайние справа карты ареалов уходят в сброс, в то время как слева добавляются новые.

Запас фишек. Рядом с картами ареалов положите фишки пищи, жирового запаса и убежищ.



Обычная пища



Особая пища



Жировой запас



Убежище



➤ Так фишки изображены на картах и в правилах.

Колода эволюции. Перемешайте колоду эволюции (с ящерицей на рубашке). Положите её на стол лицевой стороной вниз. Предусмотрите рядом место для сброса. Раздайте каждому игроку по 6 карт с верха колоды.

➤ Игроки не показывают друг другу карты в руке. Всем известно только количество карт у каждого игрока.

Первый игрок. Самый младший из участников решает, кто получит фигурку первого игрока. Или же бросьте жребий – шестигранный кубик.

Кубик также используется для свойств «Быстрое» и «Рогатое».

ЭПОХИ

Партия продолжается 6 эпох (игровых раундов), что соответствует количеству карт в стопке ареалов.

Каждая эпоха состоит из четырёх последовательных фаз: **развития, ареалов, питания и вымирания.**

Расклад для партии на трёх игроков



Стопка
(6 карт ареалов)

СБРОС



3 открытых карты ареалов



Запас фишек



Колода эволюции

СБРОС



У каждого игрока в руке
по 6 карт



1. ФАЗА РАЗВИТИЯ

В фазу развития игроки ходят поочерёдно, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока каждый не спасует.

В свой ход игрок выкладывает 1 карту эволюции из руки на стол перед собой. Тем самым он создаёт новое животное или добавляет свойство уже имеющемуся животному.

Если игрок **не может** или **не хочет** выложить карту эволюции – он пасует (пропускает свои ходы до конца фазы развития). Когда спасуют все игроки, фаза развития завершается.

Создание нового животного

Игрок выкладывает 1 карту эволюции из руки на стол рубашкой вверх. Тем самым он создаёт новое животное, у которого пока что нет свойств.

- При создании животного его карта кладётся вертикально, чтобы голова ящерицы на рубашке была обращена к центру стола.
- Владелец животного всегда может посмотреть, какие свойства на лицевой стороне карты его животного. Другие игроки не могут этого сделать.
- Располагайте животных строго в один ряд. В свой ход в течение фазы развития вы можете менять их местами по своему желанию. Но при этом животные, связанные парными свойствами, должны оставаться соседними.
- У игрока может быть сколько угодно животных. Другой вопрос – смогут ли они прокормиться?

Новое животное

Игрок только что создал новое животное. Для этого он выложил карту эволюции из руки на стол рубашкой вверх.

Животное пока ещё не имеет свойств. Оно только-только осваивается в новом для себя мире!



Добавление животному нового свойства

Игрок подкладывает одну карту эволюции из руки под животное, лицевой стороной вверх. Тем самым он добавляет животному новое свойство.

Каждая карта эволюции поделена на два свойства: **главное** и **краткое**. Краткое свойство отличается от главного только тем, что его описание приведено в «Справочнике», а не на карте. В игровом процессе главные и краткие свойства равноправны.

Карта эволюции



- 1 Главное свойство.**
Название, иллюстрация и описание. Рядом с названием может быть символ, поясняющий действие карты.
- 2 Краткое свойство.**
Описания кратких свойств смотрите в «Справочнике». Всего существует 6 кратких свойств.

Игрок выбирает, какое из двух свойств добавить животному — главное или краткое. Затем он кладёт карту так, чтобы по возможности было видно только выбранное им свойство. Второе свойство, которое не выбрано, в дальнейшей игре не учитывается — считается, что его нет.

- ✔ Парное свойство добавляется сразу двум соседним животным. Положите карту парного свойства между картами животных, слегка касаясь их.
- ✔ У животного не может быть 2 одинаковых свойств. Исключения: «Жировой запас» и парные свойства.
- ✔ Свойства можно добавлять только своим животным (кроме негативных свойств, которые, как правило, добавляются животным других игроков).
- ✔ Свойство животного нельзя поменять или сбросить по собственному желанию (кроме как используя эффекты свойств «Превращение», «Отпугивание», «Спячка» или «Отбрасывание хвоста»).

Подробнее читайте в главе «Свойства» на стр. 16-17 и в «Справочнике».

Первые животные

Например, такой состав животных и свойств может получиться у вас с помощью 6 карт, полученных в начале игры.



- 1 Животное без свойств.
- 2 Животное со свойствами «Ночное», «Быстрое» и «Партнёрство».
- 3 «Партнёрство» — парное свойство, относящееся к каждому из животных 2 и 4.

Эволюция животных

В течение партии ваши животные и их свойства могут приобрести, например, вот такой вид:



2. ФАЗА АРЕАЛОВ

В фазу ареалов становится точно известно, сколько 🍄 и 🌿 будет доступно животным в течение эпохи.

Выполняйте следующие шаги по порядку:

Шаг 1. Добавьте новый ареал. Возьмите верхнюю карту со стопки ареалов и положите в открытую слева от ряда карт ареалов. Таким образом, открытым ареалом станет на 1 карту больше, чем игроков.

➤ Если стопка ареалов опустела — значит, началась последняя игровая эпоха, по завершении которой определится победитель.

Шаг 2. Поместите на каждый ареал 🍄 и 🌿. Кладите фишки по одной на каждое соответствующее им изображение на карте.

➤ Некоторые карты ареалов поделены на 2 части — в этом случае фишки следует класть и на верхнюю, и на нижнюю части карты. Это разные ареалы.

Если на карте ареала остались 🍄 и 🌿, неиспользованные в предыдущей эпохе, просто восстановите первоначальное количество фишек.

Подробнее о двойных картах ареалов и ареале «Болота» читайте в главе «Ареалы» на стр. 15.

Карты ареалов



- 1 Название ареала.
- 2 Если карта разделена на 2 ареала, то нижний доступен всем животным, а верхний — только тем, у кого есть свойство, указанное ниже его названия.

Например, «Пещеры» доступны только животным со свойством «Ночное», а «Скалы» — всем животным.

- 3 Здесь показано, какие именно фишки надо положить в фазу ареалов. Фишки удобно класть поверх их изображений на карте.

Новый ареал

В начальном раскладе на 3 игроков (см. стр. 3) открыто 3 карты ареалов (по числу игроков): «Степи», «Мангровые леса» и «Пещеры»/«Скалы».

В фазу ареалов первой эпохи слева открыт четвёртый ареал — в этом примере им оказалась «Тайга» (после чего в стопке ареалов осталось 5 карт).

Затем на ареалы добавлены 🍄 и 🌿 согласно изображениям на картах.

В фазу вымирания карта ареалов «Пещеры»/«Скалы» отправится в сброс (так как она крайняя справа).



3. ФАЗА ПИТАНИЯ

Важная часть игры, в которой игроки стремятся прокормить своих животных. Животные питаются в ареалах, а будучи хищниками – нередко нападают на других животных.

В фазу питания игроки ходят поочерёдно, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока каждый не спасует.

В свой ход игрок совершает **одно** из основных действий. Существует три основных действия:

🍃 **Поиск убежища**

🍃 **Питание в ареале**

🍃 **Нападение хищника**



Кроме основного действия, игрок в свой ход может совершить добавочное действие, если у его животных есть определённые свойства (см. раздел «Добавочное действие» на стр. 16).

Пас

Игрок, который **не может** совершить ни одно из трёх основных действий, пасует (пропускает свои ходы до конца фазы питания).

Игрок пасует, если его животные сыты, а в ареалах не осталось 🍃, которые они могут получить. Также игрок вынужден пасовать, если его животные голодны, но в ареалах нет доступных для них 🍃 и 🍃, а его голодные хищники не могут ни на кого напасть.

Игрок не может пасовать, если ему доступно любое из трёх основных действий.

Спасовав, игрок до конца фазы питания будет пропускать свои ходы – даже если в ареале «Болота» появятся 🍃 или для его голодного хищника появится подходящая жертва.

Однако во время чужого хода спасовавший игрок может применять некоторые свойства своих животных (например, защищаться от нападения хищников или получать 🍃 с помощью свойства «Падальщик»).

Фаза питания завершается, когда все игроки спасуют.

Общие принципы действий

- 🍃 Животное может получать 🍃 и 🍃 только в доступных ему ареалах.
- 🍃 Хищник может нападать только на животных, чьи защитные свойства он способен преодолеть.
- 🍃 Только голодное животное может получать пищу или нападать на других животных (см. раздел «Голодные и сытые животные» на стр. 8).
- 🍃 Если животное должно получить больше пищи, чем ему нужно, лишняя пища не берётся – она остаётся в ареале или в запасе.
- 🍃 Количество 🍃 и 🍃 в запасе считается неограниченным.

Основное действие: поиск убежища

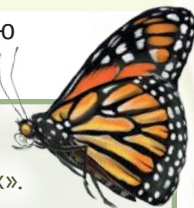
Игрок выбирает одно своё животное и доступный ему ареал, в котором есть 🍃 (убежище). Затем он берёт 🍃 из ареала и перемещает на карту этого животного.

- У животного может быть только одно 🍃. Второе 🍃 животное получить не может.
- Хищник не может напасть на животное с 🍃.



Убежище – это надёжная защита, которую не способно отменить ни одно свойство.



Убежище



Животное получает 🍃 в «Мангровых лесах». Вместо этого оно могло бы получить 🍃 для преобразования в 🍃, чтобы заполнить «Жировой запас», но игрок решил, что убежище сейчас важнее.




Голодные и сытые животные


Животное считается сытым, если на его карте (на рубашке с ящерицей) лежит  или  (1 единица пищи). Независимо от количества свойств у животного, ему достаточно 1 единицы пищи, чтобы стать сытым.


Однако есть свойства, увеличивающие потребность животного в пище. На карте такого свойства перед его названием стоит символ «+1» или «+2». Эта цифра показывает, сколько дополнительных единиц пищи должно получить животное, чтобы стать сытым. Для утоления голода подходят  и  в любом сочетании.


Животное может получать  в ареалах, а  — из запаса, применяя некоторые свои свойства.

Животное, не получившее нужного количества пищи, считается голодным.

 Во время фазы питания игрок не может спасовать, если у него есть голодное животное и для него имеется доступная пища.


 Например, если у игрока остался голодный хищник, а единственное возможное действие — напасть хищником на его же собственное животное, то он обязан напасть.

 Сытое животное прекращает питаться (в том числе и хищник). Исключение — свойство «Жировой запас», которое позволяет сытому животному продолжать поиски пищи (см. описание этого свойства в «Справочнике» на стр. 3).

 Животное, оставшееся голодным, погибает в фазу вымирания (если его не спасут такие свойства, как «Спячка» или полный «Жировой запас»).


Голодные или сытые?









 1 Животное сыто.

 2 Животное голодно. Ему требуется 1 единица пищи.

 3 Животное сыто.

 4 Животное голодно. Из-за свойств «Большое» и «Ошибка развития» ему требуется 3 единицы пищи вместо 1. Пока у него только 2 единицы пищи.

 5 Животное сыто. Из-за свойства «Хищное» ему требуются 2 единицы пищи вместо 1, и они получены. Однако оно может продолжать питаться, поскольку у него не заполнен «Жировой запас».

В этом примере животные  1 и  3 не нуждаются в пище и больше не могут питаться. Животные  2 и  4, наоборот, должны продолжать питаться, если для них найдётся доступная пища. Животное  5 сыто, однако может продолжать питаться благодаря пустому «Жировому запасу», пока он не будет заполнен.

Основное действие: питание в ареале

Игрок выбирает одно своё голодное животное и доступный ему ареал, в котором есть 🍖. Затем он берёт ровно одну 🍖 с этого ареала и перемещает на карту этого животного.

Питание



Животное получает пищу в ареале «Пустыни»: игрок перемещает 🍖 с «Пустынь» на карту животного. У животного нет свойства «Большое», поэтому оно не может получить пищу в «Саваннах».

Когда животное берёт 🍖 в ареале, срабатывают свойства «Копытное», «Взаимодействие» и «Сотрудничество», если они есть у этого животного. «Взаимодействие» и «Сотрудничество» позволяют игроку получить за свой ход больше одной фишки пищи для своих животных.

Свойство «Копытное» даёт игроку возможность сократить кормовую базу для чужих животных. Конечно, это свойство стоит применять, когда вашим животным голод точно не угрожает.

Подробнее об этих свойствах читайте в «Справочнике».



Пищевая цепь

На ареале «Тайга» лежат 3 🍖.

Игрок перемещает 1 🍖 на своё животное ①.

Срабатывает парное свойство «Взаимодействие», и животное ② тоже получает 🍖 в «Тайге».

Затем животное ③ по эффекту свойства «Сотрудничество» получает 🍖 из запаса.

У животного ① также сработало свойство «Копытное». Игрок решает применить его, и убирает третью 🍖 с «Тайги» в запас, чтобы лишиться пищи чужих животных.



Основное действие: нападение хищника

Хищником в игре называется любое животное со свойством «Хищное». Это свойство встречается чаще других и оказывает значительное влияние на игровую экосистему.

Голодные хищники могут получать пищу в ареалах, а также нападать на других животных и съедать их.



Хищник может совершить не более 1 нападения за эпоху. При нападении игрок поворачивает карту «Хищное» примерно на 45° вправо, показывая, что этот хищник уже использовал свой шанс.

При нападении хищника выполняйте следующие шаги по порядку:

Шаг 1. Выбор жертвы. Игрок указывает на своего голодного хищника и выбирает жертву, на которую он собирается напасть. У жертвы не должно быть защитных свойств, непреодолимых для этого хищника.

Например, если у жертвы есть свойство «Камуфляж», то напасть не получится. Однако если хищник имеет свойство «Острое зрение», отменяющее «Камуфляж» жертвы, нападение возможно.

Шаг 2. Нападение. Игрок объявляет о нападении и поворачивает карту «Хищное». В этот момент у жертвы срабатывают защитные свойства, которые могут помочь ей избежать клыков и когтей хищника или даже привести к его гибели.

Шаг 3. Результат. Если защитные свойства не помогли, нападение хищника успешно. Хищник съедает свою жертву и получает   из запаса, а карта животного-жертвы отправляется в сброс вместе со всеми её картами свойств, включая парные.

Подробнее читайте в «Справочнике» на стр. 4.



Если в результате нападения хищника погибает животное (жертва или сам хищник), срабатывают свойство «Падальщик» и ареал «Болота», если они есть в игре.

Голодный хищник не обязан нападать, если в ареалах есть доступная для него пища (или игрок может выполнить другое основное действие). Однако если вариантов не остаётся и при этом есть незащищённая жертва — он обязан напасть.

Например, иногда игрок бывает вынужден направить хищника на животное со свойством «Ядовитое» или на собственное животное.

Сытый хищник с пустым «Жировым запасом» может нападать, но не обязан.

Хищник может напасть на другого хищника.

Хищник не может напасть сам на себя.



Хищник не может напасть на животное с .

Нападение



Хищник выбрал для нападения животное без свойств.



Нападение успешно: хищник получил   из запаса; жертва отправляется в сброс. Карта «Хищное» остаётся повернутой до конца фазы питания.

Хищник вышел на охоту



Слева – голодный «Ночной» хищник с «Острым зрением» готовится совершить нападение.

Справа – 4 животных одного из игроков.

На какое из них хищник сможет напасть?

- 1 Животное надёжно защищено убежищем 🟢.
- 2 Животное годится для нападения, но оно «Ядовитое» – если хищник его съест, то и сам потом погибнет в начале фазы вымирания.
- 3 Животное защищено «Партнёрством», но его можно отменить с помощью «Ошибки развития», так что нападение возможно. Однако потом жертва защитится «Отбрасыванием хвоста» и, скорее всего, сбросит опасную для него «Ошибку развития» (на радость владельцу). В итоге нападение принесёт хищнику только 🟡 вместо 🟡🟡, а карта «Хищное» останется повёрнутой.

- 4 Животное годится для нападения. Свойство «Ночное» не имеет эффекта, поскольку хищник тоже «Ночной», а его «Острое зрение» позволяет преодолеть «Камуфляж». Наконец, свойство «Норное» не действует, поскольку животное пока голодное (на нём 2 фишки пищи, а ему нужно 3 из-за свойства «Паразит»).

Владелец хищника выбирает животное 4 в качестве жертвы, поворачивает карту «Хищное» и нападает.

В результате нападения хищник получил 🟡🟡. Карта «Хищное» повёрнута. Животное 4 сброшено вместе со всеми своими свойствами, включая парное свойство «Партнёрство». Животное 2, оказавшееся единственным «Падальщиком» в этом примере, получило 🟡.



4. ФАЗА ВЫМИРАНИЯ

Фаза вымирания завершает эпоху. В ней становится известно, какие животные вымрут, а какие доживут до следующей эпохи (или до подсчёта победных очков, если идёт шестая эпоха).

Выполняйте следующие шаги по порядку:

Шаг 1. Начало фазы. Срабатывают свойства, в описании которых указано «в начале фазы вымирания»: «Спячка», «Ядовитое» и «Жировой запас». Хищники, которые съели «Ядовитое» животное в фазу питания, вымирают – сбросьте их карты.

Шаг 2. Вымирание. Все животные, оставшиеся голодными, вымирают. Сбросьте карты этих животных вместе со всеми свойствами, включая парные.

Если ареал «Болота» в игре – положите на него столько 🐞, сколько вымерло животных, но чтобы в итоге получилось не больше 4 🐞.

Затем, если это последняя, шестая, эпоха, переходите к главе «Завершение партии и определение победителя». Если это не последняя эпоха – переходите к следующему шагу.

Шаг 3. Обновление. Уберите с животных все 🐞, 🐞 и 🐞. Не убирайте 🐞, которые остались на картах «Жирового запаса» (не были использованы в начале фазы).

Уберите в сброс самую правую карту ареала.

Верните все повернутые карты свойств животных в вертикальное положение.

Шаг 4. Получение новых карт эволюции. Каждый игрок (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке) набирает в руку столько карт с верха колоды эволюции, сколько у него осталось животных, плюс ещё 2 карты. Например, если у игрока 3 животных, он возьмёт 5 карт эволюции.

Затем, если у игрока в руке свыше 6 карт, он сбрасывает лишние по своему выбору, пока у него не останется 6 карт.

Если у игрока не выжило ни одно животное, он набирает карты в руку, пока у него не станет 6 карт.

➤ Если колода эволюции закончилась, перемешайте сброшенные карты и сложите новую колоду.

Шаг 5. Смена первого игрока. Передайте фигурку первого игрока следующему по часовой стрелке.

Вымирание



Настала фаза вымирания.

Животные ①, ② и ③ сыты. Животному ④ требуется 3 единицы пищи вместо одной из-за свойств «Стазис» и «Хищное». У него только 2 фишки пищи, так что оно вымирает (все его карты сбрасываются).

Животному ⑤ требуется 2 единицы пищи вместо 1 из-за свойства «Большое». У него только 1 фишка пищи, но оно получает вторую, используя 🐞 с карты «Жирового запаса».

Игрок получает 6 новых карт эволюции.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Партия завершается в конце эпохи, в которой была открыта последняя, шестая, карта ареала. Таким образом, партия продолжается 6 эпох.

Каждый игрок подсчитывает победные очки:

+3 очка за каждое своё выжившее животное;

+1 очко за каждое свойство своих выживших животных.

➤ Парное свойство приносит только 1 очко, хотя и принадлежит сразу двоим животным.

Кроме того, игрок получает дополнительные победные очки за свойства своих выживших животных, увеличивающие потребность в пище (на них слева от названия указано «+1» или «+2»):

+1 очко за каждое свойство «Хищное», «Большое», «Ошибка развития» и «Стазис»;

+2 очка за каждое свойство «Паразит».

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в партии. В случае равенства очков преимущество имеет тот, у кого больше животных.



Подсчёт очков

В конце партии у игрока выжило 4 животных.

4 x 3 = 12 очков

Общее количество свойств у них равно 10.

+ 10 очков

Свойства с «+1» приносят 3 дополнительных очка.

+ 3 очка

В сумме игрок получает **25 очков**.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Длительность партии

Партия продолжается в течение 6 эпох, что определяется количеством карт ареалов в стопке. Во время подготовки к игре вы можете поместить другое количество карт ареалов в стопку вместо 6, чтобы сыграть более короткую или длинную партию.

Неограниченная рука

В первом издании «Эволюции» игроки могли иметь в руке больше 6 карт. Вы можете сыграть с этим правилом — это позволяет накопить карты, чтобы создать в последней эпохе несколько животных с предельно эффективным набором свойств.

Сценарий «Случайные мутации»

Изменения в подготовке к игре. Игроки берут по 6 карт и не глядя кладут перед собой стопкой, рубашкой вверх. Эта стопка — «генофонд» — используется в течение партии вместо «руки».

Фаза развития. Игрок в свой ход объявляет, как он сыграет верхнюю карту «генофонда»: как животное или как свойство. Также он может спасовать.

1. Новое животное. Игрок не глядя кладёт верхнюю карту генофонда рубашкой вверх, справа от уже имеющихся у него животных.

2. Новое свойство. Игрок указывает на своё животное, затем открывает верхнюю карту «генофонда» и добавляет ему как свойство. Как обычно, он выбирает главное или краткое свойство. Если ни одно из них нельзя добавить этому животному, свойство добавляется животному справа; если это невозможно, то кладётся справа в ряду как новое животное.

✔ Негативные свойства можно добавлять своим животным. Чужим животным их добавлять нельзя.

✔ Игрок может менять местами своих животных только перед тем, как сыграть карту.

На шаге получения новых карт игрок не глядя кладёт их на свой «генофонд», затем, если в нём становится больше 6 карт, убирает лишние в сброс.

Сценарий «Эволюция. Катаклизм»

Извержения вулканов, падения метеоритов, ледниковые периоды приводили к катастрофическим изменениям окружающей среды и вызывали гибель целых классов существ. Катаклизм мелового периода привёл к исчезновению динозавров, а великое пермское вымирание погубило 90% существовавших видов. Но вслед за катастрофой уцелевшие группы животных получали простор для развития, и новые экосистемы преобразовали облик Земли.

Сценарий «Эволюция. Катаклизм» предназначен для опытных игроков. Вам предстоит накануне катастрофы совершить последний рывок, который позволит вашим животным выжить.

Партия продолжается только 1 эпоху, после чего определяется победитель.

Изменения в подготовке к игре. Сразу выложите лицевой стороной вверх столько ареалов, сколько участвует игроков, плюс ещё один и поместите на них 🍎 и 🍌 обычным образом. Уберите остальные карты ареалов в коробку.

Раздайте игрокам по 20 карт эволюции; остальные карты не глядя уберите в коробку.

В фазу развития каждый игрок должен разыграть не менее 18 карт. Не более 2 карт он может оставить в руке (они могут пригодиться в фазу питания, если у игрока есть животные со свойством «Превращение»).

Фаза ареалов пропускается.

Фазы питания и вымирания проходят по обычным правилам. В фазу вымирания нельзя применить свойство «Спячка», поскольку это последняя эпоха.



АРЕАЛЫ

Ареал «Болота»

Ареал «Болота» отличается от других ареалов. Он может накапливать пищу, а также сохранять её при переходе из одной эпохи в другую.

В фазу ареалов оставьте все 🍖 на «Болотах», если они накопились там в предыдущую эпоху. Если же на «Болотах» нет ни одной 🍖 – положите 1 🍖.

- Когда новый ареал «Болота» появляется в игре, положите 1 🍖 на изображение красного кубика. Символы тёмных кубиков могут заполняться в фазы питания и вымирания при гибели животных.

Каждый раз, когда животное умирает по любым причинам (съедено, вымерло от голода или яда, погибло при нападении на «Рогатое» животное), положите на «Болота» 1 🍖, если на них лежит 3 🍖 или меньше. Больше, чем 4 🍖, на «Болотах» быть не может.

- Если два ареала «Болота» находятся в игре одновременно, 🍖 кладутся на каждый из них.



Двойные карты ареалов

Некоторые карты ареалов содержат два ареала вместо одного. Нижний из них доступен всем животным, а верхний – только тем, у кого есть свойство, указанное под названием ареала.

Считается, что это два разных ареала (в том числе для свойств «Взаимодействие» и «Копытное»).

Двойные карты ареалов



«Саванны» доступны только животным со свойством «Большое».



«Пещеры» доступны только животным со свойством «Ночное».



«Озёра» доступны только животным со свойством «Водоплавающее».



«Ледники» доступны только животным, у которых нет ни одного свойства (включая парные).

Таким образом, животные со свойствами «Большое», «Ночное», «Водоплавающее» и животные без свойств имеют преимущество в питании, когда в игре есть подходящий ареал.

- Животному со свойством «Космополитное» доступны все ареалы.

СВОЙСТВА

- ✔ **Свойства обычно действуют в фазу питания** – кроме «Спячки», «Ядовитого» и «Жирового запаса», которые срабатывают в начале фазы вымирания.
- ✔ **Свойства действуют независимо от желания игрока** – кроме тех свойств, в описании которых прямо указано слово «можно», а также «Хищного», «Пиратства» и «Превращения».
- ✔ Во время хода игрока каждая карта свойства действует **не более одного раза**.

➤ Например, животное получает 🍖 в ареале, срабатывает «Взаимодействие», и второе животное тоже получает 🍖. Но второй раз (в обратную сторону) это свойство уже не сработает в этот ход.

Золотое правило

Во всех случаях, когда описание свойства противоречит общим правилам игры, следуйте описанию свойства.

Одновременное срабатывание свойств

Когда несколько свойств животного срабатывают одновременно, его владелец сам определяет порядок их применения. Такие ситуации случаются часто, особенно при нападении хищника.

Порядок применения свойств

Хищник (слева) нападает на жертву (справа). Владелец жертвы может сначала применить свойство «Рогатое». В случае успеха хищник погибает; если же нет, можно пустить в ход «Быстрое», а если и оно не поможет – «Отбрасывание хвоста».

Как вариант, можно сразу применить «Отбрасывание хвоста» (например, если вам нужно, чтобы хищник точно получил 1 🍌). В этом случае нападение прекращается, и свойства «Рогатое» и «Быстрое» уже не окажут эффекта.



Добавочное действие



Добавочное действие указано в описании свойств «Пиратство» и «Превращение».

- ✔ В фазу питания игрок в свой ход может выполнить добавочное действие перед основным действием или после него. При этом основное и добавочное действия могут относиться к разным животным.
- ✔ Если у игрока не осталось возможных основных действий, он может вместо паса выполнить добавочное действие.
- ✔ Игрок в каждый свой ход может выполнить только 1 добавочное действие.
- ✔ Каждую карту свойства «Пиратство» или «Превращение» можно применить только 1 раз в фазу питания. Поверните карту на 45° вправо при выполнении добавочного действия.

Парные свойства



Игрок добавляет парное свойство сразу двум своим животным.

- Карта парного свойства кладётся между двумя соседними в ряду животными, слегка касаясь их. Как и в случае с прочими свойствами, действует только верхняя половина карты.
- Можно поменять животных местами перед тем, как добавить им парное свойство. Но при этом нельзя разрывать уже имеющиеся парные свойства этих животных.
- Считается, что парное свойство принадлежит каждому из животных, которым оно добавлено.
- Игрок выкладывает своих животных в ряд. Соответственно, одно животное может быть соединено парными свойствами максимум с двумя другими животными (находящимися слева и справа от него). Это могут быть одинаковые и/или разные парные свойства.
- Животное может иметь два одинаковых парных свойства, только если соединено ими с разными животными.

Например, у игрока может быть ряд из 3 и более животных, соединённых между собой одним и тем же парным свойством. Подобные цепочки бывают весьма эффективными для выживания!

- Если животное погибает, сбрасываются все относящиеся к нему парные свойства.
- В конце партии каждое парное свойство приносит 1 победное очко.

Негативные свойства



Свойства «Стазис», «Ошибка развития» и «Паразит» увеличивают потребность в пище и затрудняют выживание животных.

- Негативное свойство легко узнать по плашке светло-фиолетового цвета, на которой расположено его название.
- Свойства «Ошибка развития» и «Паразит» можно добавить только животному другого игрока. Свойство «Стазис» можно добавить как чужому, так и своему животному.
- Негативное свойство принадлежит животному (не имеет значения, кто из игроков его добавил).
- В конце партии негативные свойства выживших животных приносят победные очки владельцам этих животных.



Серия ЭВОЛЮЦИЯ



В игре «Эволюция» вы создаёте животных и наделяете их свойствами, которые помогают им приспособиться. Хищники или травоядные, водоплавающие или норные – кто сможет дожить до конца партии?



В дополнении «Время летать» животные получают много новых свойств, которые помогут им в процессе эволюции. Что полезнее: «Интеллект» или «Полёт», «Живорождение» или «Раковина»?



В дополнении «Континенты» животные расселяются по разным материкам – Гондване и Лавразии, а некоторые обживают Океан. В погоне за пищей они мигрируют в более плодородные места.



В дополнении «Растения» кормовая база эволюционирует по своим собственным законам. Смогут ли животные преодолеть защитные свойства флоры и не стать добычей «Хищного» растения?



В дополнении «Трава и грибы» кормовая база предстаёт в облике весьма недружелюбных растений и грибов. Богатый химический состав позволяет им успешно противодействовать животным, и, возможно, даже победить их.

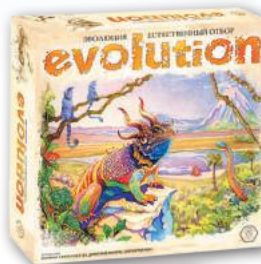


В «Подарочный набор» входят базовая «Эволюция», дополнения «Время летать», «Континенты», а также три новых свойства животных: «Пугливое», «Теплокровность» и «R-стратегия».



«Случайные мутации» – игра, наиболее точно моделирующая процесс эволюции. Свойства добавляются животным случайным образом, и далеко не все из них полезны. Зато успешные виды могут быстро увеличить свою численность.

Серия evolution



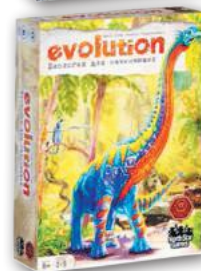
«Естественный отбор» – отдельная игра, созданная на основе базовой «Эволюции». Животные получают новые свойства, наращивают размер тела и численность в процессе адаптации к окружающей среде.



В дополнении «Полёт» можно взглянуть на мир глазами крылатых существ. Летающие виды способны внезапно пикировать на жертву, рассеивать семена, мигрировать в поисках пищи.



В дополнении «Климат» отражено суровое влияние климатических изменений на всю экосистему – от флоры до фауны. Непросто уцелеть под палящим солнцем или в ледниковый период!



«Биология для начинающих» – лёгкая в освоении игра, с которой лучше всего начинать знакомство с миром «Эволюции». В ней вы найдёте самые важные свойства животных и, конечно же, вечное противостояние хищников и их жертв.

Юбилейное издание

ЭВОЛЮЦИЯ НОВЫЙ МИР



«Новый мир» – красочная игра, созданная на основе базовой «Эволюции». 29 свойств влияют на жизнь животных, а 14 ареалов дают им пищу и убежище. Эволюция выходит на новый виток!





ЭВОЛЮЦИЯ. НОВЫЙ МИР

Автор концепции: Дмитрий Кнорре

Авторы нового издания: Фёдор Мячин,
Сергей Мачин

Продюсирование и разработка: Денис Давыдов

Иллюстрации: Мария Ефремова,
Александра Каренская

Графический дизайнер: Александра Каренская

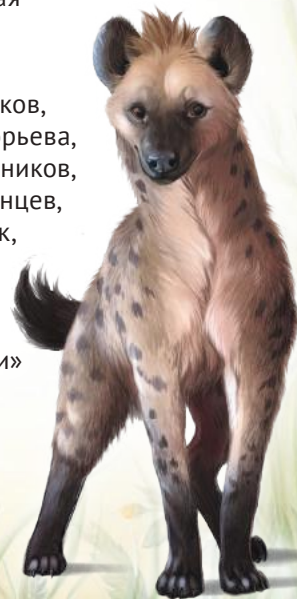
Дизайн правил и вёрстка: Игорь Пехтерев

Корректурa: Екатерина Ливанова, Анна Полянская
Елена Прокудина, Мария Лозовская

Тестирование: Михаил Акамсин, Дарья Акамсина,
Екатерина Викулова, Сергей Графчиков,
Ирина Графчикова, Валентина Григорьева,
Александр Грудинин, Дмитрий Иванников,
Александр Казанцев, Тимофей Казанцев,
Надежда Казанцева, Михаил Крипак,
Александр Орехов, Сергей Притула
и другие участники клуба MogoZ
Testing Ground, Виталий Кравченко
и интеллектуальный клуб «Поквесты»

Особая благодарность
Ивану Туловскому и Сергею Мачину

© ООО «Правильные игры», 2020
rightgames.ru
bgplanet.ru



ЭВОЛЮЦИЯ

НОВЫЙ МИР



ПРАВИЛА В ДВУХ СЛОВАХ

Партия продолжается 6 эпох (игровых раундов). Шестая эпоха наступит, когда вы откроете последнюю карту из стопки ареалов. Каждая эпоха состоит из четырёх фаз.

1. ФАЗА РАЗВИТИЯ

Игроки поочерёдно, начиная с первого, выкладывают из руки по одной карте эволюции. Так они создают новых 🐜 (животных) или добавляют им свойства.

🌿 **Создание нового 🐜**: выложите карту перед собой вертикально рубашкой вверх.

🌿 **Добавление свойства**: подложите карту свойства под 🐜 лицевой стороной вверх.

➔ У 🐜 может быть только 1 копия свойства (кроме «Жирового запаса»). Свойства можно добавлять только своим 🐜, а негативные (с названием на фиолетовом фоне) – 🐜 других игроков.

🌿 **Пас**: вы не можете или не хотите выкладывать карту эволюции.

Фаза развития завершается, когда все спасуют.

2. ФАЗА АРЕАЛОВ

Откройте и положите слева от ряда верхнюю карту из стопки ареалов. Поместите на каждый ареал 🐜 и 🐜 согласно изображениям на нём.

3. ФАЗА ПИТАНИЯ

Игроки поочерёдно, начиная с первого, совершают по 1 основному действию. Существует 3 основных действия.

🌿 **Поиск убежища**: выберите любое своё 🐜 без 🐜 и доступный ему ареал, затем переложите 🐜 из ареала на его карту. Это – убежище от хищников.

🌿 **Питание в ареале**: выберите своё голодное 🐜 и доступный для него ареал, затем переложите одну 🐜 из ареала на его карту. Для 🐜 доступны все ареалы, кроме тех, под названием которых указано свойство, которого у 🐜 нет.

➔ Для 🐜 требуется одна 🐜 или 🐜, чтобы стать сытым; свойства с «+1» и «+2» около названий увеличивают потребность в пище. Голодное 🐜 обязано питаться, если есть доступная пища, и/или нападать, будучи хищником, если есть подходящая жертва.

🌿 **Нападение хищника**: выберите своего голодного хищника (🐜 со свойством «Хищное») и жертву – 🐜, чьи свойства он способен преодолеть. Поверните карту «Хищное» (если карта уже была повернута – хищник не может нападать). Если нападение успешно, хищник получает 🐜 🐜, а жертва и её карты свойств сбрасываются.

🌿 **Пас**: вы не можете выполнить ни одно действие.

Фаза питания завершается, когда все спасуют.

4. ФАЗА ВЫМИРАНИЯ

Срабатывают свойства «Жировой запас», «Спячка» и «Ядовитое». Затем все 🐜, оставшиеся голодными, вымирают – сбросьте их карты и карты их свойств. Затем уберите 🐜, 🐜 и 🐜 с карт 🐜 (не убирайте 🐜) и разверните повернутые карты свойств. Уберите в сброс крайнюю справа карту ареала.

Возьмите столько карт эволюции с верха колоды, сколько у вас 🐜, и ещё 2; если у вас стало больше 6 карт – сбросьте лишние. Если же у вас нет ни одного 🐜, наберите карты из колоды до 6.

Передайте фигурку первого игрока по часовой стрелке.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Партия завершается в конце шестой эпохи. Игроки считают победные очки: 3 за каждое выжившее 🐜, 1 за каждое свойство у 🐜, а также дополнительные очки за свойства с «+1» или «+2». Игрок, набравший больше очков, побеждает. В случае ничьей побеждает тот игрок, у которого больше 🐜.