

Клуб настольных игр

научно-популярная настольная игра
«Эволюция»



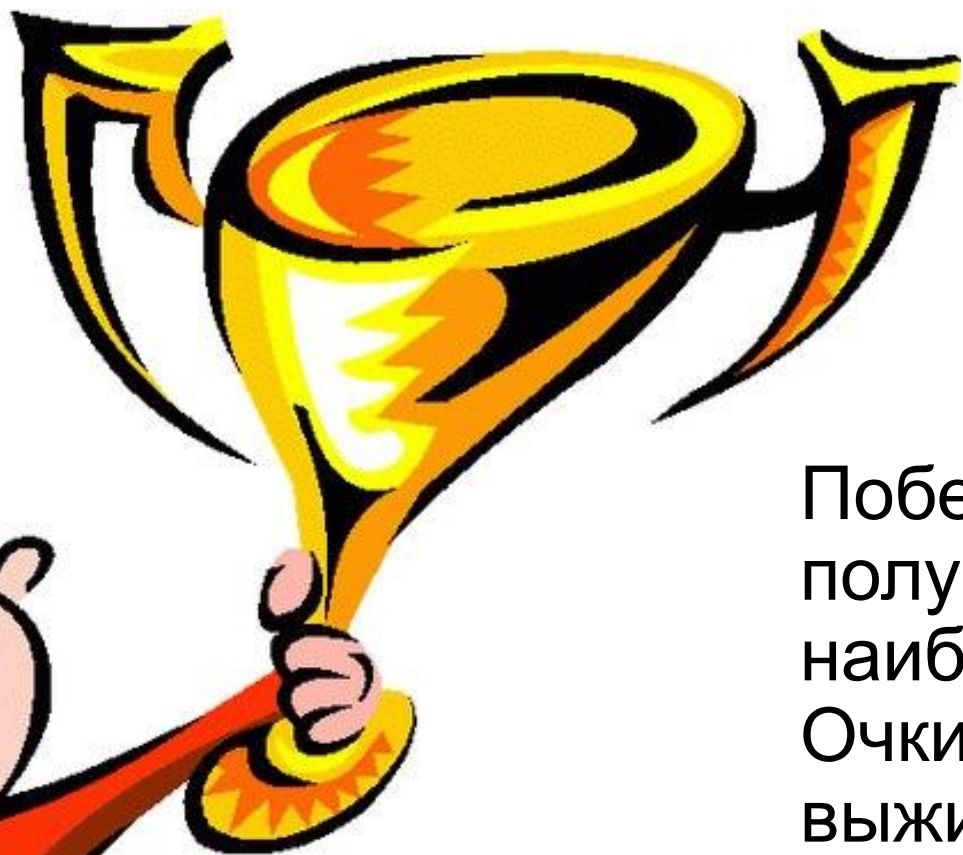
Мой хомячок долго мутировал
до мамонта, а потом поплыл!

«Эволюция» — это игра про разные виды,
которые вам предстоит развивать в
процессе естественного отбора.



О чём игра?

Каждый вид представлен в игре одним животным. Как в стратегических настольных играх игроки «апгрейдят» здания или обвешивают армии оружием, амуницией и улучшениями, так и здесь вам предстоит улучшать существ. Чем приспособленнее ваши виды к жизни в суровых условиях конкуренции и ограниченной кормовой базы – тем больше очков вы получите в конце игры.



Условие победы

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

Порядок хода

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, по часовой стрелке.
- ☐ Фаза развития и фаза питания включают в себя несколько кругов.
- ☐ Игрок, который по какой-то причине уже не может действовать в текущей фазе, пропускает свою очередь.



Фаза развития

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.

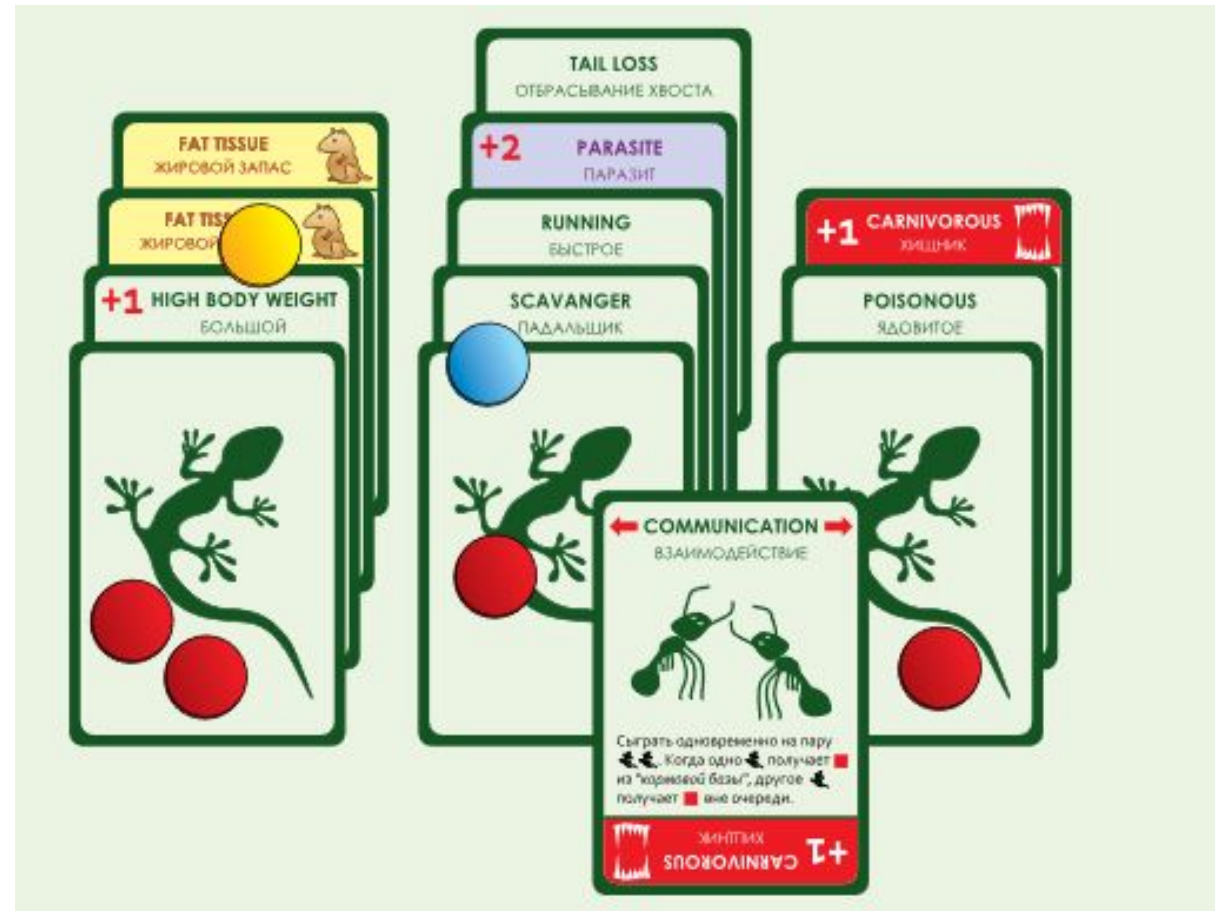
Это зависит от количества игроков и результатов броска шестигранного кубика:

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 кладётся отдельной стопкой в центр стола -это кормовая база на этот ход.



Фаза питания

Важно!

Накормленное животное не может получить новые фишки еды, кроме как для пополнения «Жирового запаса». 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 ещё 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

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

Завершение игры и определение победителя

Когда карты в колоде закончились, начинается последний ход. После фазы вымирания последнего хода производится подсчёт очков.

Каждый игрок получает :

- ☐ 2 очка за каждое своё выжившее животное
- ☐ 1 очко за каждое свойство выживших животных;
- ☐ дополнительные очки за те свойства, которые требуют до полнительной 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

- ❑ Символ  – красную фишку еды из кормовой базы.
- ❑ Символ  – синюю фишку дополнительной еды, которую игрок получает при использовании какого-либо свойства.
- ❑ Свойства «Быстрое», «Отбрасывание хвоста» и «Мимикрия» срабатывают в момент, когда животное атаковано хищником.

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

Свойства животных

Хищники

Свойство «Хищник» может быть использовано только один раз в ход, в свою фазу питания. В эту фазу игрок **не берёт 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 защищённое 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.



Свойства животных

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 её для заполнения «Жирового запаса». В этом случае фишка еды меняется на жёлтую фишку и кладётся непосредственно на карту этого свойства. На каждую карту со свойством «Жировой запас» можно положить только одну жёлтую фишку еды. Если на всех картах «Жировой запас» у данного животного лежит по жёлтой 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 со свойством «Жировой запас» **любое количество** желтых фишек в синие фишки еды. Такое преобразование **не является получением фишек еды** и не связано с действием других свойств животного.



СВОЙСТВА ЖИВОТНЫХ

SWIMMING ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



🐸 может быть атаковано только хищником со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Хищник со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не может атаковать 🐸 без свойства ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.

RUNNING БЫСТРОЕ



Когда 🐸 атаковано хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 – 🐸 не съедено. Нападавший хищник в этот ход больше не может атаковать.

MIMICRY МИМИКРИЯ



Когда 🐸 первый раз за ход атаковано хищником, владелец 🐸 должен перенаправить атаку хищника на другое своё 🐸, которое этот хищник способен атаковать.

+1 HIGH BODY WEIGHT БОЛЬШОЙ



🐸 может быть атаковано только хищником со свойством БОЛЬШОЙ.

GRAZING ТОПОТУН



Можно использовать в каждом раунде в свою фазу питания – уничтожить одну 🟠 из "кормовой базы".

POISONOUS ЯДОВИТОЕ



Хищник, съевший это 🐸, в фазу вымирания текущего хода погибает.

TAIL LOSS ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



Когда 🐸 атаковано хищником, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у 🐸 свойства – 🐸 остаётся в живых. Хищник получает только одну 🟠.

COMMUNICATION ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



Сыграть одновременно на пару 🐸. Когда одно 🐸 получает 🟠 из "кормовой базы", другое 🐸 получает 🟠 вне очереди.

HIBERNATION ABILITY СПЯЧКА



Можно использовать в свою фазу питания – 🐸 считается НАКОРМЛЕННЫМ. Нельзя использовать два хода подряд и в последний ход игры.

SCAVENGER ПАДАЛЬЩИК



🐸 получает 🟠, когда съедено другое 🐸. 🐸 получает только один ПАДАЛЬЩИК в игре, начиная с 🐸 владельца атакованного хищника, и далее по часовой стрелке. Нельзя сыграть на 🐸 со свойством ХИЩНИК и наоборот.

SYMBIOSIS СИМБИОЗ



Сыграть одновременно на пару 🐸. Одно из 🐸 указывается как «симбионт». Другое 🐸 не может быть атаковано хищником, пока жив «симбионт», но может получать 🟠, только если «симбионт» уже НАКОРМЛЕН.

PIRACY ПИРАТСТВО



Один раз в ход в свою фазу питания заберите одну 🟠 у другого НЕНАКОРМЛЕННОГО 🐸 в игре.

COOPERATION СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 🐸. Когда одно 🐸 получает 🟠 – второе 🐸 сразу же получает одну 🟠.

BURROWING НОРНОЕ



Когда 🐸 НАКОРМЛЕНО, оно не может быть атаковано хищником.

CAMOUFLAGE КАМУФЛЯЖ



🐸 может быть атаковано только хищником со свойством ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.

SHARP VISION ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ



Хищник с этим свойством может атаковать 🐸 со свойством КАМУФЛЯЖ.

+2 PARASITE ПАРАЗИТ



Можно сыграть только на 🐸 другого игрока.



ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НЕКОТОРЫХ СВОЙСТВ

БЫСТРОЕ. Вы не можете отказаться от использования этого свойства даже в том случае, если атакуете своё  своим же хищником.

МИМИКРИЯ. Это свойство можно использовать только один раз в ход, то есть за ход можно перенаправить только одну атаку хищника. Если у игрока нет другого , которое этот хищник мог бы атаковать (в зависимости от имеющихся у них свойств), МИМИКРИЯ не срабатывает.

НОРНОЕ. Обратите внимание, что  не считается накормленным, если имеет только жёлтые фишки еды в ЖИРОВОМ ЗАПАСЕ.

ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА. С помощью этого свойства можно отбросить любое другое свойство (если в тексте карты не указано противоположное), включая парные свойства и ПАРАЗИТА.

ПАДАЛЬЩИК. Если вы случайно сыграли свойство ПАДАЛЬЩИК на , уже имеющее свойство ХИЩНИК или наоборот, то вы обязаны отправить карту со свойством, которое было сыграно вторым, в снос.

ПАРАЗИТ. На одно  можно сыграть только одного ПАРАЗИТА. ПАРАЗИТА можно отбросить с помощью свойства ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА.

ПИРАТСТВО. Свойство можно использовать одновременно со взятием красной фишки еды из кормовой базы или одновременно с использованием свойства ХИЩНИК  игрока.

СОТРУДНИЧЕСТВО. Вы можете создавать сложные комбинации из нескольких , соединённых картами СОТРУДНИЧЕСТВО и ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, но в каждый раунд фазы питания каждое такое свойство используется только один раз.

СПЯЧКА.  в СПЯЧКЕ считается накормленным и не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате действия других свойств, даже если у него есть незаполненный ЖИРОВОЙ ЗАПАС.

ТОПОТУН. Если у вас несколько  с этим свойством, то вы можете в свою фазу питания одновременно использовать их все и уничтожить соответствующее число красных фишек еды из кормовой базы.

ЯДОВИТОЕ. Если  с этим свойством было атаковано хищником и использовало свойство ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА, то хищник получает одну синюю фишку еды и не умирает.

КАК СДЕЛАТЬ ПЕРВЫЙ ХОД?

Игра началась. Участвуют Митя (♂) и Ваня (♀).
У каждого на руках по 6 карт. Первым ходит Митя.

1. ФАЗА РАЗВИТИЯ

1

♂ ♀

Митя выложил первую карту - животное (🦎)

Ваня тоже выложил животное (🦎)

2

♂ ♀

Митя добавил своему новое свойство - «Ядовитое» (🦎)

Ваня выложил второе животное (🦎)

3

♂ ♀

Митя тоже выложил второе животное (🦎)

Ваня сыграл на обоих 🦎 парное свойство «Взаимодействие» (🦎)

4

♂ ♀

Митя сыграл на своё ядовитое 🦎 новое свойство - «Хищник» (🦎)

Ваня одному из 🦎 добавил свойство «Камуфляж», чтобы защититься от хищника (🦎)

5

♂ ♀

Митя ввёл в игру третье животное (🦎)

Ваня добавил «камуфлированному» 🦎 свойство «Топотун», чтобы лишить противника «кормовой базы» (🦎)

6

♂ ♀

Митя сказал «Пас», решив сохранить одну карту до следующего хода.

Ваня добавил 🦎 свойство «Жировой запас», рассчитывая запастись едой на следующий ход.

2. ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

Митя бросает кубик. На кубике выпало 2. Поскольку в игре участвуют 2 игрока, к результату броска прибавляем «2».
Итого на этом ходу кормовая база – **6 фишек еды**.

♂ 2 + 2 = 6

3. ФАЗА ПИТАНИЯ

1

♂ ♀

Первым 🦎 берёт 1 фишку еды и кладёт её на одно из своих 🦎.

Ваня берёт 2 фишки еды для 🦎 за «Взаимодействие» и сразу же уничтожает ещё одну фишку еды, используя свойство «Топотун».

2

♂ ♀

Митя атакует животное со свойством «Хищник» и съедает одно из Ваньных 🦎. Хищник получает 2 фишки еды.

Ваня теряет съединённое 🦎, связанные с ним свойства и полученную им на предыдущем круге 1 фишку еды.

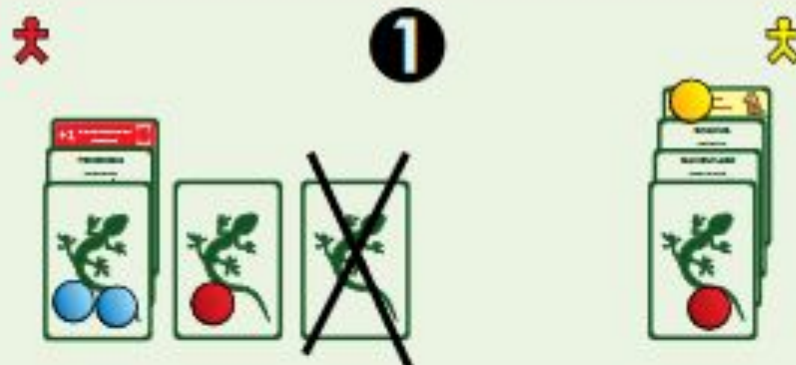
2

♂ ♀

Ваня превращает одну фишку еды в «Жировой запас» на выжившем 🦎, и уничтожает вторую фишку еды своим Топотуном.

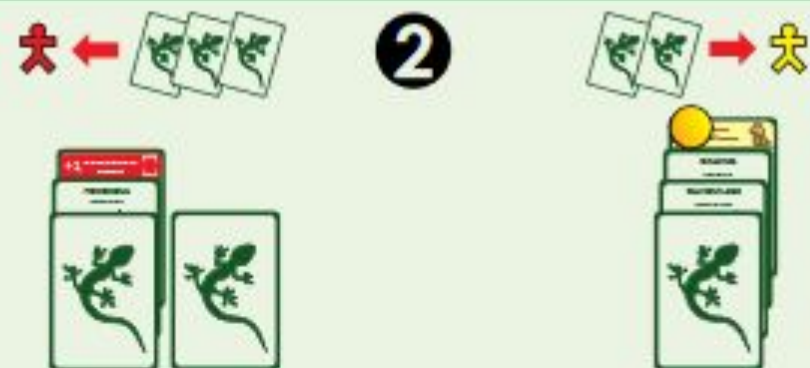
4. ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

Фишки еды в кормовой базе закончились.
Все животные, оставшиеся ненакормленными, вымрут.



У Мити умирает одно из ,
которое осталось
ненакормленным

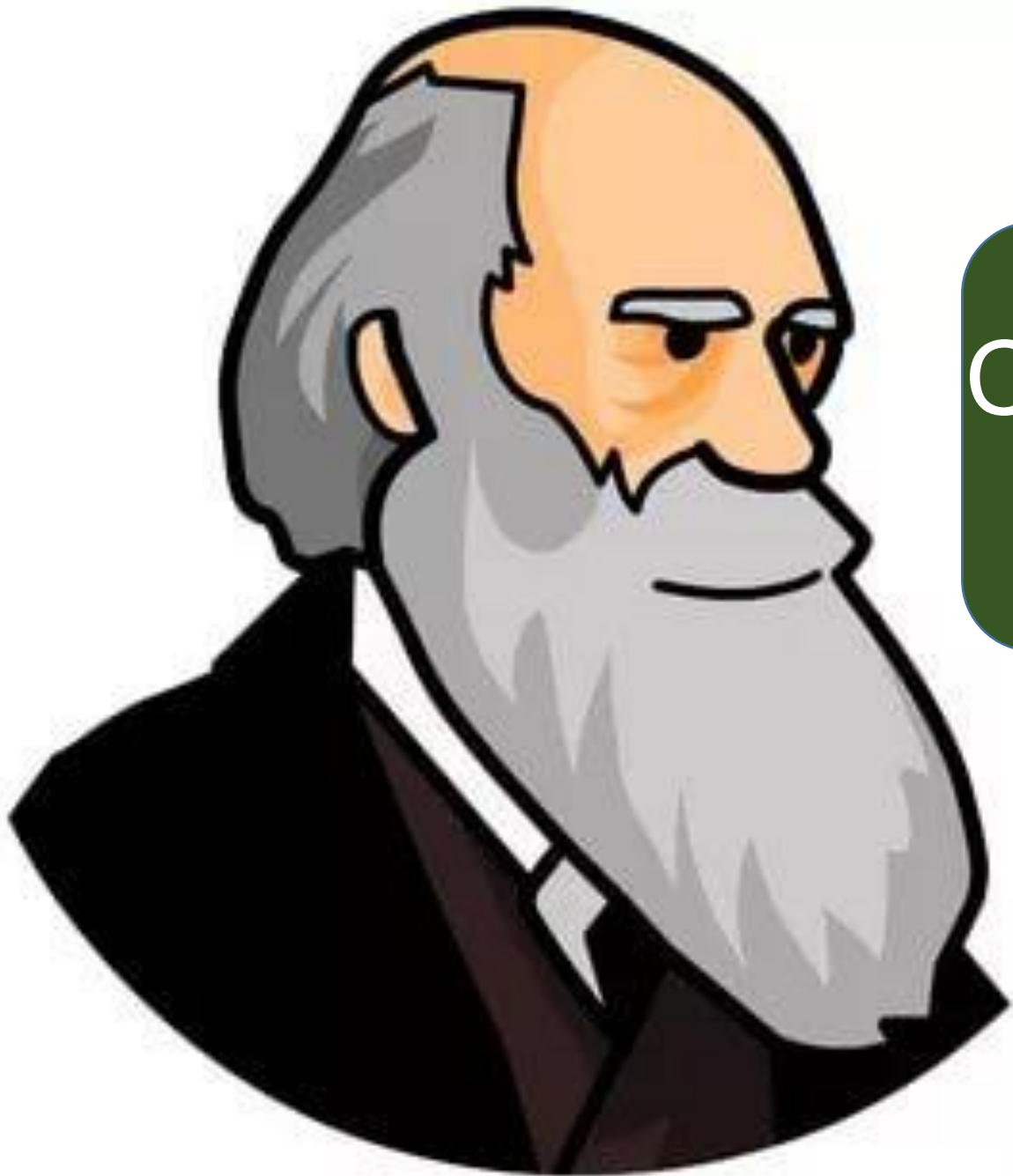
Ванино  выжило



Фишки еды (кроме «Жирового запаса») убираются с  .
Игроки получают из колоды новые карты в количестве: 1 + число
выживших животных. Митя получает 3 карты, а Ваня – 2 карты.

На этом ход завершается. В следующем ходу
во всех фазах первым будет действовать Ваня.

Примечание: Для победы в игре очень важно обдуманно выкладывать карты в фазу развития и правильно распределять еду в фазу питания. Заметьте, что в нашем примере Митя во втором кругу фазы питания мог взять красную фишку еды для своего второго животного, а хищника использовать на третьем кругу. Тогда все его животные были бы накормлены, и к концу хода он имел бы определённое тактическое преимущество.



Сам Дарвин прописал!
Начнем же ИГРАТЬ!