

Правила игры «Эволюция»

Вариант Юрия Тапилина, v.0.9 от 20.03.2012

<http://www.BoardGamer.ru>

Примечание: Этот вариант базируется на II редакции официальных правил «Эволюции». Нововведения и дополнения выделены **синим цветом**. В правила включен вариант игры с персональным запасом еды, рекомендованный для семейных партий и новичков. Правила игры с персональным запасом еды помечены **коричневым цветом**. Опытным игрокам рекомендуется играть без персонального запаса еды.

Игра рассчитана на 2-4 игроков. Время партии – 40 минут.

Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, поистине поражает. Теория эволюции объясняет эти различия тем, что, стремясь к выживанию, различные виды использовали разные подходы: одни приспособлялись 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 развить 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 к концу игры наибольшее количество очков. Очки игроки получают каждый ход – за всех своих выживших животных и некоторые 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).

Вариант с персональным запасом еды: Выдайте всем по 1 красной фишке еды, это – персональный запас еды каждого игрока.



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 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 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. 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, 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 бросков шестигранных кубиков:

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 животных 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) и 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, получения новых карт и начисления очков

Вариант с персональным запасом еды: В начале этой фазы игроки по очереди могут применить свой персональный запас еды, чтобы накормить животных, оставшихся ненакормленными. У каждого игрока есть всего 1 фишка еды в персональном запасе на всю партию – этот запас не восполняется. При использовании персонального запаса свойства, приносящие животным дополнительную еду (сотрудничество, взаимодействие), не срабатывают. Свойство «Симбиоз» учитывается – если симбионт остался ненакормленным, его партнёра накормить персональным запасом нельзя.

Карты всех животных, оставшихся ненакормленными, поворачиваются на 90 градусов, чтобы обозначить, что эти животные остались голодными.

Если ненакормленным остались голодные животные (карты которых были повернуты в предыдущем ходу), такие животные, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в общий снос рубашкой вверх. Игроки могут просматривать карты в общем сносе.

Затем игроки получают новые карты с верха колоды. Карты раздаются по одной, начиная с первого игрока. Каждый игрок получает из колоды по 4 карты. Если после раздачи новых карт у кого-то из игроков в руке осталось больше 6 карт, он должен поместить лишние карты в снос, так, чтобы у него на руке осталось 6 карт. Если колода кончилась, перемешайте отбой и сформируйте из него новую колоду.

Каждый игрок также получает из колоды дополнительно по 1 карте за каждое своё существо, которое было съедено чужим хищником или умерло от голода, при условии, что у этого существа было хотя бы одно свойство (в том числе парное). Эти дополнительные карты в этом ходу игроки могут держать в руке сверх обычного лимита в 6 карт.

За гибель существ безо всяких свойств дополнительные карты игроки не получают. Также игроки не получают дополнительных карт за своих существ, которых съели сами своими же хищниками.

Теперь производится подсчёт очков. Каждый игрок получает:

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

Ненакормленные животные (карты которых повернуты) очков не приносят.

Очки можно подсчитывать как с помощью специального счётчика (его можно позаимствовать из любой другой игры), так и при помощи записей.

Когда очки подсчитаны, ход завершается. Фишки еды, кроме «Жирового запаса», снимаются с карт животных и складываются 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

Игра длится определённое количество ходов, которое зависит от числа игроков:

2 игрока – 10 ходов

3 игрока – 6 ходов

4 игрока – 4 хода

После фазы вымирания последнего хода игра завершается. Побеждает игрок, набравший больше всех очков.




Если у нескольких игроков очки равны, побеждает тот, у кого после последнего хода осталось больше накормленных животных. При равном числе накормленных животных победителями объявляются несколько игроков.

Вариант с персональным запасом еды: Если у нескольких игроков равное количество очков и равное количество накормленных животных, побеждает тот, у которого осталось больше неиспользованной еды в персональном запасе. Если и количество еды в персональном запасе одинаково, все эти игроки объявляются победителями.

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 парный свойства и «Жировой запас».

Игроки могут добавлять свойства только собственным животным. Исключением является свойство «Паразит» - оно играется 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. Используя 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 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» 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 каждую свою фазу 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 и 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.

Помните, что если чужой хищник съел ваше существо с хотя бы одним свойством, в конце хода вы получите за гибель этого существа 1 дополнительную карту из колоды.

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 свойством «Жировой запас» в синие фишки еды. Такое преобразование **не является получением фишек еды** и не связано с действием других свойств карты.

Вариант с персональным запасом еды: После завершения фазы питания все неиспользованные жёлтые фишки жирового запаса перемещаются в персональный запас еды игрока.

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 получаться 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.

Комментарий к нововведениям

Предложенные нововведения к правилам позволяют избежать эффекта «решающего последнего хода» и гарантируют игрокам, пострадавшим от чужих хищников и общей нехватки еды шанс вернуться в строй.

Очки теперь начисляются только за существ и за свойства, требующие дополнительную еду. Прочие, свойства на своих существ стоит теперь разыгрывать осознанно, преследуя при этом одну из трёх целей: обеспечить своих существ едой, защитить их от чужих хищников и позволить своим хищникам полакомиться существами противников.

Вводить в игру существа безо всяких свойств рекомендуется, только если вы планируете их в жертву собственным хищникам или если им точно хватит еды в текущем ходу и их точно не съедят хищники других игроков.

Чем больше у вас существ, тем выше ваши шансы на победу! Только не забывайте их прокормить и защитить.

Вариант игры впятером

Официальные правила позволяют смешать два набора и сыграть в «Эволюцию» вшестером, всемером и ввосьмером. В этом варианте максимальное число игроков – 4. Тем не менее, можно попробовать сыграть и впятером, но в зависимости от активности игроков и смертности животных в последнем ходу на всех может не хватить карт. При игре впятером действуют все указанные выше правила. Партия длится 5 ходов. Количество доступной еды в каждом ходу определяется броском трёх кубиков.