

Автор игры: Dominic Crapuchettes

ЭВОЛЮЦИЯ ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

# evolution

Биология для начинающих

## ПРАВИЛА ИГРЫ



Автор игры: Dominic Crapuchettes

# ЭВОЛЮЦИЯ ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР evolution

## Биология для начинающих

Добро пожаловать в игру «Эволюция. Биология для начинающих»! Это ваше первое знакомство с динамично меняющейся экосистемой, которая развернется перед вашими глазами в серии игр, посвященных эволюции.

«Эволюция. Биология для начинающих» — легкая в освоении стратегическая игра. В нее можно играть всей

семьей. Можно и вдвоем — в таком случае игра становится еще более глубокой в тактическом плане.

Когда вы освоите игру «Эволюция. Биология для начинающих», рекомендуем перейти к основной игре серии — «Эволюция. Естественный отбор», а также ее дополнениям «Полет» и «Климат».

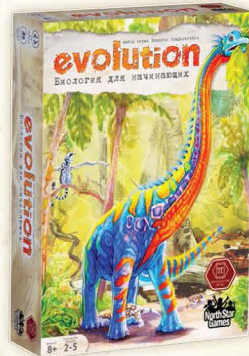
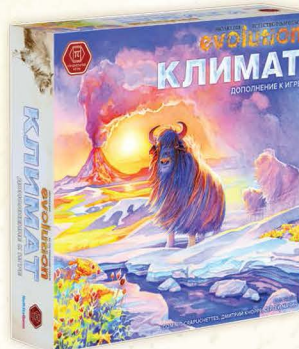
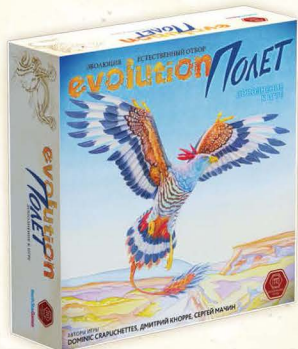
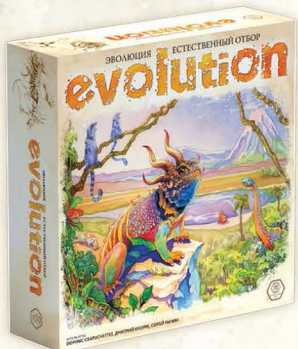
*Ведущий мировой научный журнал Nature так написал про игровую серию:*

**«Эволюция» демонстрирует сложные механизмы биологии [и] передает самую суть эволюционного процесса».**

— Стюарт Уэст, профессор эволюционной биологии, Оксфордский университет



# СЕРИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР «ЭВОЛЮЦИЯ»



Основная игра серии. Приспосабливайтесь к меняющейся окружающей среде. Научитесь отбиваться от хищников или сами станьте ими. Находите пропитание. Выживайте в конкуренции с другими видами. Развивайтесь. Побеждайте!

В экосистему добавлены летающие существа. Созданные вами виды пикируют на ничего не подозревающих жертв, улетают от хищников и мигрируют на новые территории при истощении запасов пищи.

Климатические изменения — одна из главных движущих сил эволюции. Они затрагивают всю экосистему — от флоры до фауны. Ваши виды животных ищут пропитание в периоды холодов и засухи, выживают в ледниковый период и во время вулканических извержений.

Ваши первые шаги в постижении правдоподобного и захватывающего мира «Эволюции». Ваши виды развиваются, обретают новые свойства, находят пропитание и выживают в условиях постоянно меняющейся экосистемы.

Серия «Эволюция. Естественный отбор» от американской компании North Star Games основана на научно-популярной отечественной серии «Эволюция» — также снискавшей мировое признание.



Ждите новых потрясающих дополнений для обеих серий!



Больше, чем просто ИГРЫ!

## Подготовка к игре

- Поместите Водопой в центре игрового стола.
- Положите на стол фишки пищи. Это Кормовая база.
- Перемешайте карты и поместите получившуюся колоду на стол. Карты в колоде всегда лежат лицевой стороной вниз.
- Каждый игрок берет себе мешочек для фишек пищи.

## Состав игры

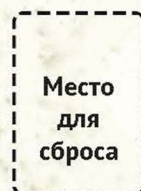
- Правила игры
- Водопой
- 180 фишек пищи
- 88 карт
- 2 памятки
- 5 мешочков для фишек пищи



Мешочек для  
фишек пищи  
1-го игрока



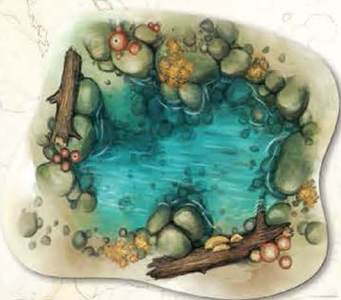
Колода



Место  
для  
сброса



Мешочек для  
фишек пищи  
4-го игрока



Водопой



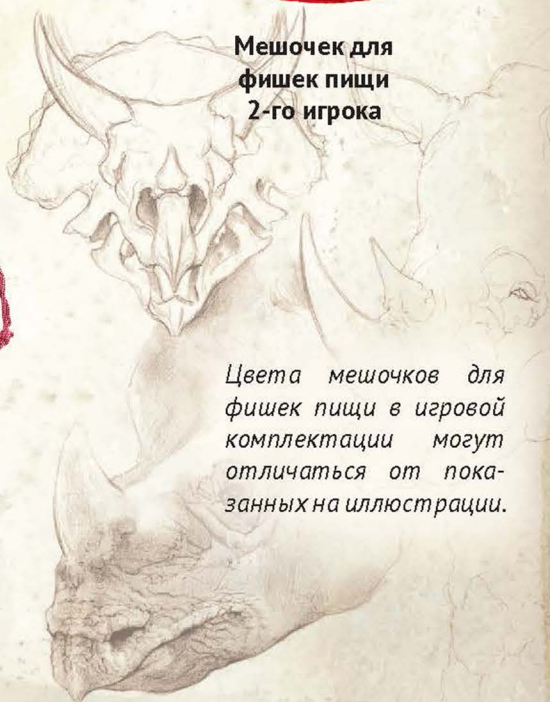
Мешочек для  
фишек пищи  
2-го игрока



Кормовая  
база



Мешочек для  
фишек пищи  
3-го игрока



*Цвета мешочков для фишек пищи в игровой комплектации могут отличаться от показанных на иллюстрации.*



# Введение

Вашим видам животных предстоит приспособляться к изменчивым условиям обитания, где пищи всегда недостаточно, а хищники рыскают в поисках добычи.

Ваша задача — помочь своим видам животных развиваться, множиться и поедать как можно больше пищи. За пищу, съеденную ими во время игры, в конце начисляются победные очки. Так что за дело, и готовьтесь удовлетворить их аппетит!

## Игровой процесс

Кто первым проснулся сегодня утром — становится 1-м игроком. После того как 1-й игрок завершит ход, далее игроки выполняют ходы по часовой стрелке. Ход каждого игрока всегда состоит из четырех шагов.

**Шаг 1. ПОДГОТОВЬТЕСЬ.** Поместите пищу на Водопой, создайте новый вид и возьмите новые карты.

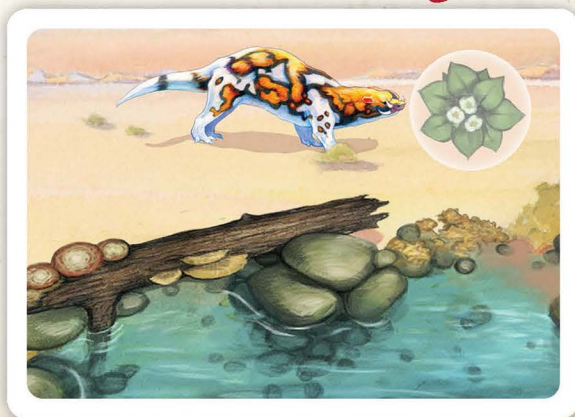
**Шаг 2. АДАПТИРУЙТЕСЬ.** Играйте карты с руки.

**Шаг 3. ПИТАЙТЕСЬ.** Постарайтесь накормить свои виды животных.

**Шаг 4. НАБИРАЙТЕ ОЧКИ.** Сложите фишки съеденной пищи в мешочек и передайте ход.

## ШАГ 1. ПОДГОТОВЬТЕСЬ

- 1) Возьмите 2 фишки пищи из Кормовой базы и положите на Водопой.
- 2) Снимите верхнюю карту с колоды и положите ее перед собой лицевой стороной вниз. Это ваш новый вид животных. Его популяция равна 1. Вы всегда получаете новый вид в начале своего хода.
- 3) Возьмите 3 карты с колоды в руку. Какие карты у вас в руке — знаете только вы. Не показывайте их другим игрокам.



## ШАГ 2. АДАПТИРУЙТЕСЬ

У вас есть четыре способа, как можно применить карты в руке. Вы можете пользоваться этими способами сколько угодно раз и в любом порядке, пока хватает карт!

**1) Создавайте новые виды.** Положите карту с руки на стол лицевой стороной вниз – таким образом вы создаете новый вид с популяцией 1. У вас может быть сколько угодно видов.

**2) Увеличивайте популяцию.** Положите карту с руки лицевой стороной вниз на любой вид. Считается, что его популяция выросла на 1. Популяцию вида можно увеличивать неограниченно, но помните, что каждую единицу популяции предстоит кормить!



*Вид животных с популяцией 3*



*Вид животных с популяцией 1*



**Рога**

Атакуя этот вид, Хищник теряет 1 единицу популяции перед тем, как получит пищу.



**Длинношеее**

Этот вид получает 3 фишки пищи из Кормовой базы перед тем, как начнет питаться.

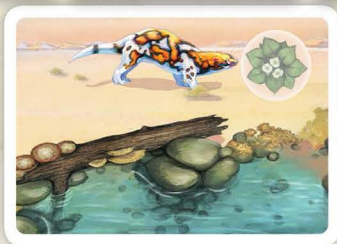


**Плодовитость**

В начале своего хода увеличьте популяцию этого вида на 1 перед тем, как брать карты из колоды.

**3) Добавляйте новые свойства.**

Положите карту с руки лицевой стороной вверх над своим видом как свойство. Свойства меняют ваши виды (а иногда и правила), позволяя им адаптироваться. У вида не может быть больше трех свойств и не может быть двух одинаковых свойств. См. описания свойств на стр. 10–11.



*Вид животных с тремя свойствами и популяцией 1*



**Рога**

Атакуя этот вид, Хищник теряет 1 единицу популяции перед тем, как получит пищу.



**Рога**

Атакуя этот вид, Хищник теряет 1 единицу популяции перед тем, как получит пищу.

**4) Приберегайте карты на потом.** Вы не обязаны играть все карты. Оставьте столько, сколько сочтете нужным, на следующие ходы.

Также вы можете убрать любую карту свойства у своего вида, поместив ее в стопку сброса (лицевой стороной вверх). Возможно, вы захотите сбросить свойство, которое перестало помогать виду, или у вас появилось более ценное для него сейчас свойство. Свойства можно сбрасывать без ограничений.



*У одного вида не может быть двух одинаковых свойств*

## ШАГ 3. ПИТАЙТЕСЬ

Пришло время накормить ваши виды животных. Каждая единица популяции должна получить 1 пищу – иначе в конце вашего хода она будет голодать.

Одна популяция вида считается накормленной, если на ее карте есть фишка пищи.

Накормленная популяция **не может** больше потреблять пищу. Зато популяция, еще не получившая пищу, **обязана** питаться – конечно, если пища есть в доступе. Есть два способа получить пищу: с Водопоя и поедая другие виды.



**Питание с Водопоя.** Ваши виды должны съесть столько пищи с Водопоя, сколько позволяет их размер популяции. Перекладывайте фишки пищи с Водопоя на ячейки для пищи, которые расположены на картах популяции, начиная с верхней в стопке вида.

**Поедание других видов.** Вид со свойством «*Хищное*» не может питаться с Водопоя. *Хищники* должны попытаться съесть столько пищи, сколько позволяет их популяция, атакуя и поедая другие виды. При кормлении *Хищника* выполните 3 следующих шага по порядку.



**Хищник со свойствами «*Ночное*» и «*Норное*», популяция которого равна 2**

**1) Выберите вид, который будет атакован** (это может быть и ваш собственный вид). *Хищник* может атаковать популяцию любого вида при условии, что он имеет свойства, позволяющие преодолеть защитные свойства вида-жертвы. Например, чтобы атаковать вид со свойством «*Норное*», *Хищник* тоже должен быть «*Норным*». Аналогично этому, *Хищник* должен быть «*Ночным*» и «*Норным*», чтобы атаковать вид с этими двумя свойствами.



**Чтобы атаковать этот вид, Хищнику нужно быть «*Ночным*» и «*Норным*»**

**2) Уменьшите популяцию атакованного вида на 1.** Владелец *Хищника* выбирает, какая из карт популяции «съедена». Поместите эту карту в стопку сброса лицевой стороной вверх. Если на этой карте популяции была пища (см. свойство «*Падалыщик*» на стр. 11), положите ее в мешочек *атакованного игрока*. Если при этом популяция уменьшается до нуля, вид вымирает. См. **ВЫМИРАНИЕ**.

**3) Покормите Хищника.** Возьмите 2 фишки пищи из Кормовой базы и поместите на карты его популяции. *Обратите внимание:* если *Хищнику* нужна была всего одна пища, чтобы его популяция досыта наелась, то вы не берете вторую фишку.

Если *Хищник* не полностью накормлен, повторите перечисленные 3 шага. *Хищник должен* продолжать атаковать, пока все единицы его популяции не будут накормлены – или пока не останется жертв, доступных для его атаки. Может так сложиться, что игроку придется атаковать *Хищником* собственные виды!

**ГОЛОД.** Каждая популяция, не получившая пищу, погибает от голода. Уберите карты популяции, на которых нет фишек пищи, в стопку сброса (лицевой стороной вверх). Вид, лишившийся последней карты популяции, вымирает.

**ВЫМИРАНИЕ.** Вид считается вымершим, если у него не осталось карт популяции. Его владелец отправляет карты свойств этого вида в стопку сброса и затем берет столько же новых карт с колоды в руку. Их можно будет играть начиная со следующего своего хода. *Обратите внимание:* вы не берете карты на замену сброшенным картам популяции.

## ШАГ 4. НАБИРАЙТЕ ОЧКИ

Переложите все фишки пищи, съеденной вашими видами, в свой мешочек. В конце игры они принесут вам победные очки. Фишки пищи, которые могли остаться на Водоее, остаются там и могут быть использованы следующим игроком в его ход. Далее наступает ход игрока слева, который начинается с ШАГА 1.





## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда колода закончится, перемешайте стопку сброса, тем самым образовав новую колоду. Далее игра продолжается до конца хода игрока, который сидит справа от 1-го игрока. Таким образом, каждый игрок выполнит одинаковое количество ходов за время партии.

Пора подсчитать победные очки! Игрок получает по 1 очку за:

1) каждую фишку пищи в своем мешочке и на картах популяции его видов;

2) каждую свою карту на столе (карты популяции и карты свойств);

3) каждую карту в руке.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. Если случилась ничья — что ж, считайте это отличным поводом сыграть еще партию!

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Главный дизайнер: Dominic Crapuchettes

Разработка: Ben Goldman, Jonathan D'Angelo, Nick Bentley

Менеджер проекта: Dominic Crapuchettes

Изображение на коробке: Catherine Hamilton, Ben Goldman

Графический дизайнер: Ben Goldman

Иллюстрации на картах: Catherine Hamilton

Дизайнер игровых карт: Ben Goldman

Правила: Dominic Crapuchettes, Matt Mariani, Satish Pillalamarri, Edoardo Kulp, Jonathan D'Angelo, Scott Rencher, Ben Goldman, Ken Goldman

Контроль производства: Edoardo Kulp

Игру тестировали: Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Kristen Rahman, Scott Rencher, Jeffrey Bennett, Vivek Kotecha, Bayard Catron, Bruce и Francine Crapuchettes (родители автора), Daniel Crapuchettes

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

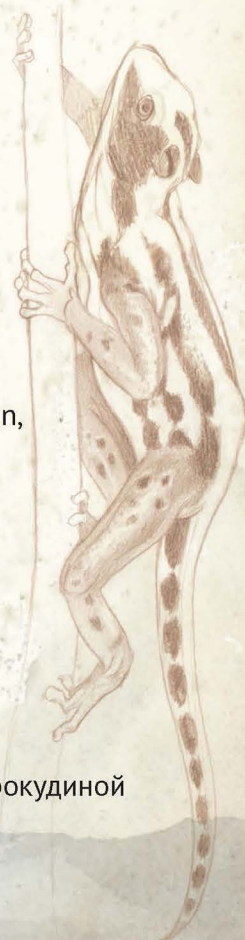
Продюсер локализации: Денис Давыдов

Перевод: Лев Емельянов

Корректурa: Изабелла Шахова

Дизайн и верстка: Игорь Пехтерев

Особая благодарность Ивану Туловскому, Сергею Мачину и Елене Прокудиной



# ЗАЩИТНЫЕ СВОЙСТВА

Серые карты защищают ваши виды от Хищников



Норное

Хищник должен иметь свойство «Норное», чтобы атаковать этот вид.



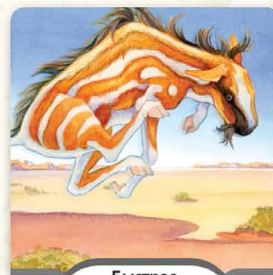
Полет

Хищник должен иметь свойство «Полет», чтобы атаковать этот вид.



Ночное

Хищник должен иметь свойство «Ночное», чтобы атаковать этот вид.



Быстрое

Хищник должен иметь свойство «Быстрое», чтобы атаковать этот вид.

Свойства «Быстрое», «Норное», «Ночное» и «Полет» действуют по одному и тому же принципу: ваш вид защищен от любого Хищника, у которого нет тех же самых свойств. Другими словами, если у вас «Ночной» вид с «Полетом», то Хищнику потребуются оба этих свойства, чтобы его атаковать.



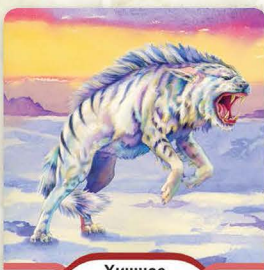
Рога

Атакуя этот вид, Хищник теряет 1 единицу популяции перед тем, как получит пищу.

Свойство «Рога» не препятствует атаке Хищника, это средство устрашения. Каждый раз, когда Хищник атакует вид с «Рогам», он теряет 1 популяцию. Игрок, вид которого атакован, выбирает, какую именно карту своей популяции сбрасывает Хищник. Это происходит раньше, чем Хищник получает пищу благодаря своей атаке, так что Хищник с 1 популяцией просто погибнет до того, как поест.

## СВОЙСТВО ХИЩНИКА

Красная карта превращает ваш вид в Хищника



Хищное

Этот вид должен атаковать и есть другие виды животных. Не может получать пищу на Водопое.

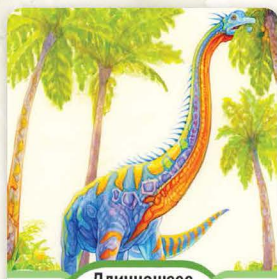
Хищники не могут питаться на Водопое. Чтобы добыть пищу, они атакуют другие виды. Атака Хищника происходит в 3 шага.

- 1) Выберите вид для атаки. Хищник может атаковать, если имеет свойства, позволяющие ему преодолеть защитные свойства вида-жертвы.
- 2) Поместите 1 карту популяции атакованного вида в сброс.
- 3) Покормите Хищника. Он получает 2 фишки пищи из Кормовой базы. При этом каждый Падальщик в игре также получает по одной фишке пищи из Кормовой базы.

Хищник продолжает атаковать, пока все единицы его популяции не будут накормлены — или пока не закончатся цели, доступные для атаки.

# СВОЙСТВА ДЛЯ ПИТАНИЯ

Зеленые карты помогают накормить ваши виды



Длинношеее

Этот вид получает 3 фишки пищи из Кормовой базы перед тем, как начнет питаться.

Вид со свойством «Длинношеее» берет 3 фишки пищи из Кормовой базы до того, как принимается за любую другую доступную пищу.

*Обратите внимание:* если виду нужно 2 пища или менее, а не 3, то он потребляет столько, сколько может.



Падальщик

Каждый раз, когда любой Хищник атакует, этот вид получает 1 фишку пищи из Кормовой базы.

Падальщик получает 1 фишку пищи из Кормовой базы при каждой атаке Хищника – даже если Падальщик сам подвергается атаке или атакует.

Пища, полученная вашим Падальщиком во время хода другого игрока, остается на карте популяции Падальщика до конца вашего следующего хода.

# ПОПУЛЯЦИОННЫЕ СВОЙСТВА

Желтые карты поддерживают популяцию ваших видов



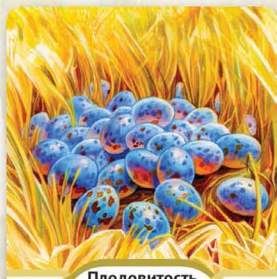
Жировой запас

Этот вид может съедать по 2 пища вместо одной за каждую свою популяцию.

Каждая популяция вида со свойством «Жировой запас» может потребить 2 фишки пищи вместо одной. В конце вашего хода популяции такого вида считаются голодными, только если они не получили пищи вовсе.

Если вид с «Жировым запасом» является Хищником – он может, но не обязан атаковать до тех пор, пока каждая единица его популяции не получит по 2 фишки пищи. Как только на каждой его популяции будет хотя бы одна фишка пищи, он может прекратить атаки.

Вид со свойством «Плодовитость» увеличивает свою популяцию перед тем, как вы набираете 3 карты в начале хода. Возьмите карту с колоды и поместите ее лицевой стороной вниз на этот вид как новую единицу его популяции.



Плодовитость

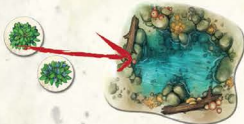
В начале своего хода увеличьте популяцию этого вида на 1 перед тем, как брать карты из колоды.



### 1. Подготовьтесь:

выполните следующие 3 вещи в начале своего хода

Добавьте 2 фишки пищи



Создайте 1 новый вид



Возьмите  
3 карты  
с колоды



### 2. Адаптируйтесь:

выполняйте в любом порядке и сколько угодно раз

Создавайте  
новые виды



Увеличивайте  
популяцию



Добавляйте свойства



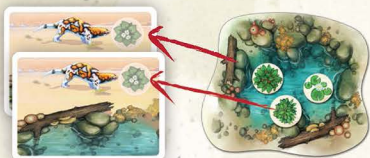
Сбрасывайте свойства



Карты можно приберегать на следующий ход.

### 3. Питайтесь

Нехищные виды питаются  
с Водопоём.



Хищники питаются, атакуя  
другие виды.

- 1) Выберите вид для атаки.
- 2) Уменьшите его популяцию на 1.
- 3) Выдайте Хищнику 2 фишки пищи из Кормовой базы.

Вымирание: возьмите в руку столько карт с колоды, сколько сбросили карт свойств при вымирании вида.

### 4. Набирайте очки

Переложите фишки пищи с ваших карт популяции в мешочек.

