

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:*

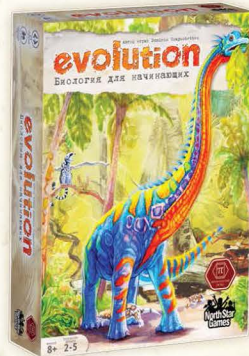
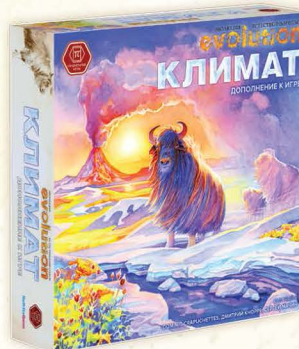
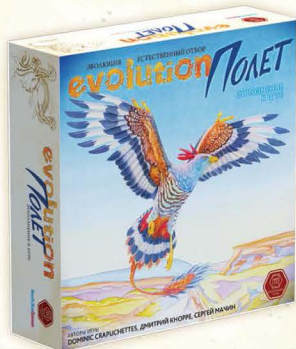
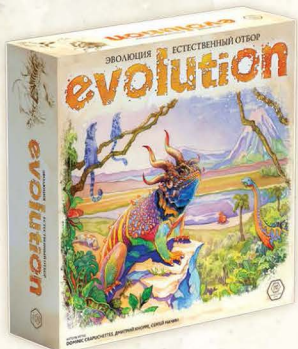
**«Эволюция» демонстрирует сложные механизмы биологии [и] передает самую суть эволюционного процесса».**

— 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

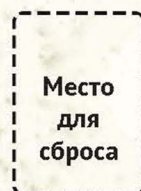
- Правила игры
- Водопой
- 180 фишек пищи
- 88 карт
- 2 памятки
- 5 мешочков для фишек пищи



Мешочек для  
фишек пищи  
1-го игрока



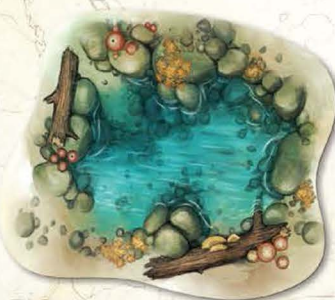
Колода



Место  
для  
сброса



Мешочек для  
фишек пищи  
4-го игрока



Водопой



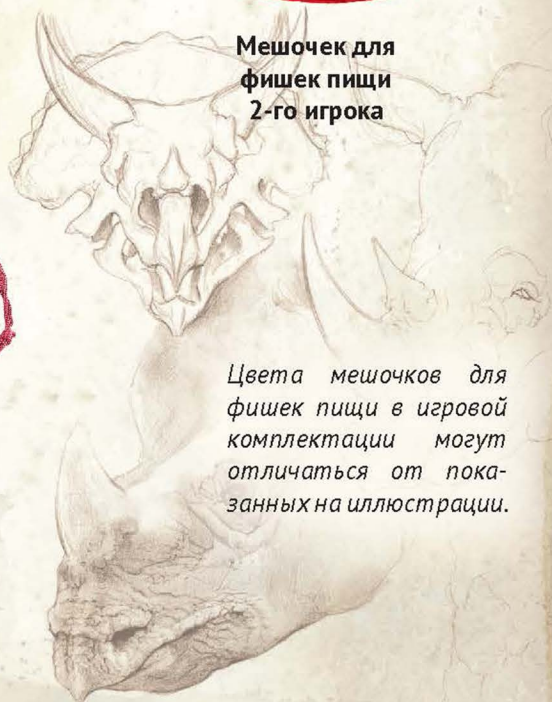
Мешочек для  
фишек пищи  
2-го игрока



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.

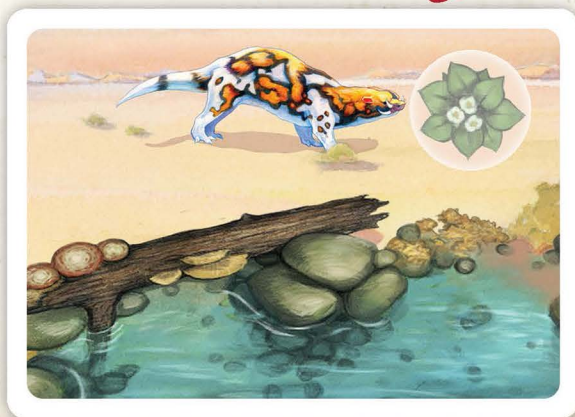
**Шаг 2. АДАПТИРУЙТЕСЬ.** Играйте карты с руки.

**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!



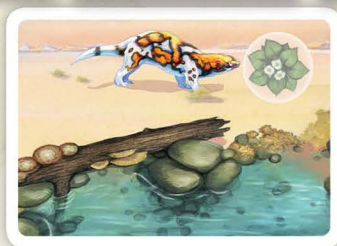
**Вид животных с популяцией 3**



**Вид животных с популяцией 1**



**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**



**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

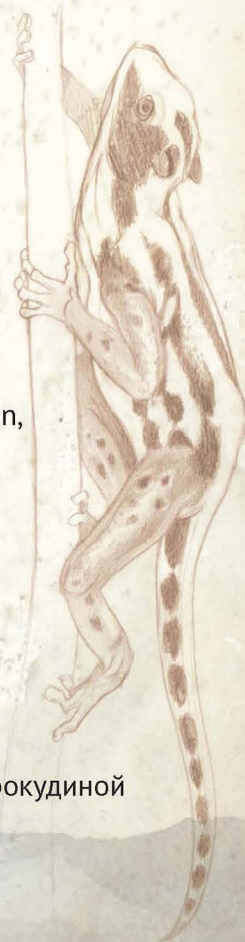
Продюсер локализации: Денис Давыдов

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.



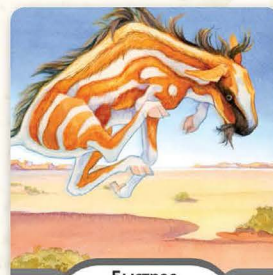
**Полет**

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



**Ночное**

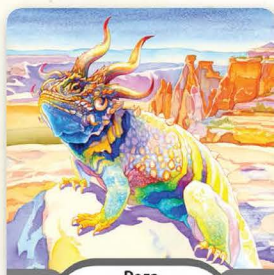
*Хищник* должен иметь свойство «**Ночное**», чтобы атаковать этот вид.



**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.



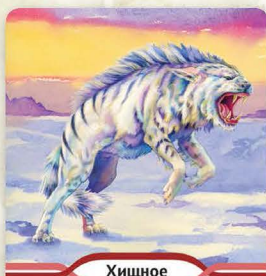
**Рога**

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.

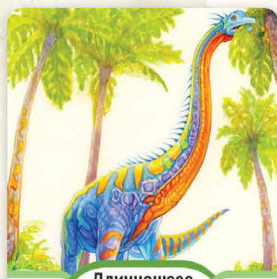
- 1) Выберите вид для атаки. *Хищник* может атаковать, если имеет свойства, позволяющие ему преодолеть защитные свойства вида-жертвы.
- 2) Поместите 1 карту популяции атакованного вида в сброс.
- 3) Покормите *Хищника*. Он получает 2 фишки пищи из Кормовой базы. При этом каждый *Падальщик* в игре также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

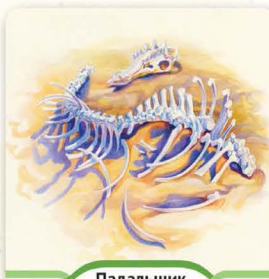


**Длинношеее**

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 пищи или менее, а не 3, то он потребляет столько, сколько может.



**Падальщик**

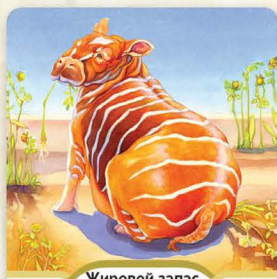
Каждый раз, когда любой Хищник атакует, этот вид получает 1 фишку пищи из Кормовой базы.

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



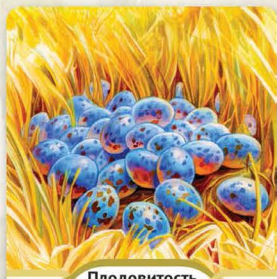
**Жировой запас**

Этот вид может съесть по 2 пищи 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.

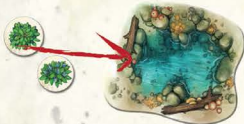




## 1. Подготовьтесь:

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.

