

ЭВО

ВЕК ДИНОЗАВРОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА
ФИЛИППА КЕЙАРТА

217 453 883 года, семь месяцев и 26 дней тому назад первые динозавры покинули родные моря и выбрались на сушу. Постоянно меняющийся климат стал их первой опасностью, но не только погода не давала им дремать...

Они должны выжить и расплодиться, не теряя времени!

Ваша цель – выживание и развитие одного из видов динозавров. Управляйте их миграциями в зоны умеренного климата, используйте нужные гены для эволюции и не давайте соперникам забывать, что такое доминирующий вид. В конце игры побеждает тот, чьи динозавры развивались быстрее и успешнее остальных.

Все жалобы на расхождение с официальными научными теориями просьба направлять г-ну Ч. Дарвину или его наследникам.

ОБЗОР ИГРЫ

В начале игры у каждого участника есть один динозавр – родоначальник отдельного биологического вида. Главная опасность для этого динозавра и его потомства – постоянно меняющийся климат. Клетки на игровом поле раскрашены в четыре цвета, соответствующие климатическим зонам, некоторые из которых малоприспособлены для обитания. Климатические условия меняются на каждом ходу, поэтому динозавры вынуждены постоянно перемещаться.

Для развития своего биологического вида игроки «покупают» гены. Например, ген «Лапа» позволяет динозаврам быстрее двигаться, ген «Яйцо» увеличивает потомство, ген «Мех» защищает от холода, и так далее.

В начале каждого хода случайным образом происходят изменения климата. Затем динозавры могут уйти из непригодных для жизни областей. Рождаются новые динозавры, и некоторые погибают от холода или жары. Выжившие дают своему игроку эволюционные очки, на которые затем закупаются новые гены.

Это продолжается, пока падение метеорита не положит конец игре (а заодно и динозаврам). Побеждает Игрок, накопивший большее количество эволюционных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 составное игровое поле из двусторонних половинок. Размер поля зависит от количества игроков.
- 50 жетонов динозавров (10 каждого из пяти цветов).
- 1 информационная карточка, на которую нанесены: климатическая таблица (отмечает климат на текущем ходу), счетчик инициативы (определяет очередность действий игроков в каждой фазе) и счетчик ходов (фиксирует количество прошедших ходов).
- 1 шкала торговли, с помощью которой игроки приобретают новые гены.
- 1 счетчик эволюционных очков.
- 1 фишка метеорита, с помощью которой отмечают текущий ход.
- 1 фишка климата, с помощью которой отмечают текущий климат.
- 5 фишек инициативы, с помощью которых отмечается очередность действий игроков.
- 10 фишек, с помощью которых отмечается количество очков каждого игрока на Счетчике эволюции.
- 5 портретов динозавров, на которых отмечается генетическое развитие каждого из видов.
- 62 фишки генов, которыми на портретах динозавров отмечают получение новых генов.
- 26 карт событий, которыми можно вмешаться в обычный ход игры.
- 2 карты с подсказками для игроков.
- 1 шестигранный кубик для определения случайных событий и разрешения споров.
- 1 книга правил, которую вы читаете.



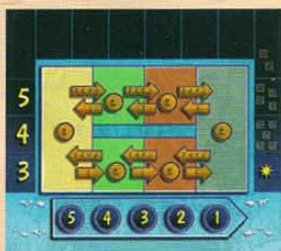
Цель игры

Цель игры – накопить больше всех эволюционных очков на счетчике эволюции к моменту падения метеорита.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игровое поле. Размер поля зависит от количества игроков. Поле всегда состоит из двух половинок:

- 3 игрока – две меньшие стороны;
- 4 игрока – одна меньшая и одна большая стороны;
- 5 игроков – две большие стороны.



Информационная карточка



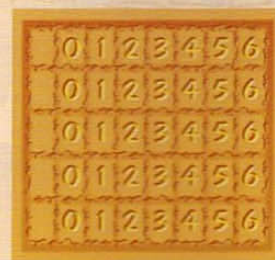
Портрет динозавра



Карточки генов



Счетчик эволюции



Шкала торговли

Игровое поле в зависимости от числа игроков



3 игрока

Средняя сторона + меньшая сторона



4 игрока

Меньшая сторона + большая сторона или 2 средних стороны (по выбору игроков)



5 игроков

Средняя сторона + большая сторона

Если вы выбрали правильные стороны, количество звездочек у побережий (они отмечают стартовые позиции игроков) будет равно числу участников.

Положите информационную карточку и шкалу торговли рядом с игровым полем, так, чтобы все игроки видели их.

Поместите фишку климата на желтое поле климатической таблицы.

Поместите фишку метеорита на клетку счетчика ходов с цифрой, соответствующей количеству игроков.

Положите 62 фишки генов в какую-нибудь не прозрачную большую кружку и тщательно потрясите.

Перетасуйте карты событий и сдайте каждому игроку по три карты. После сдачи каждый игрок может посмотреть свои карты (он не должен показывать их другим игрокам). Остаток колоды положите рядом с игровым полем рубашкой вверх.

Каждый игрок берет портрет динозавра. На портретах динозавров изначально уже имеется несколько генов. Они также учитываются при подсчете общего числа генов у вида. Каждый вид динозавра начинает с 1 геном «Яйцо», 1 геном «Лапа», 1 геном «Мех», 1 геном «Зонтик» и хвостом длиной 1 ген. Все эти гены изображены на портрете.

Затем каждый игрок выбирает цвет и берет 10 фишек динозавров, две фишки эволюции и фишку инициативы своего цвета. В начале игры каждый игрок имеет 10 очков эволюции. Чтобы это обозначить он должен поставить фишку с цифрой «10» на «1», а фишку с цифрой «1» на «0» счетчика эволюции. В дальнейшем, получая или теряя эволюционные очки не забывайте отмечать это на счетчике. Фишки динозавров потребуются позже.

С помощью броска кубика определите, где будет начинать каждый игрок (места старта отмечены на игровом поле белыми звездочками). Каждый игрок помещает одну фишку динозавра на место своего старта. Затем игроки садятся поближе к своему динозавру.

ФАЗЫ ХОДА

Каждый ход в «Эво» состоит из 6 фаз.

Приступайте к следующей фазе только после того, как все игроки закончат свои действия в текущей фазе.

1. **Инициатива.** Определите последовательность, в которой будут действовать игроки до конца хода.
2. **Климат.** Определите климатические условия, действующие на этом ходу.
3. **Движение.** Динозавры перемещаются и сражаются. Переходите к фазе 4 только после того, как все игроки переместят своих динозавров.
4. **Потомство.** Рождаются новые динозавры. Переходите к фазе 5 только после того, как динозавры всех игроков произведут потомство.
5. **Выживание и развитие.** Некоторые динозавры погибают, а выжившие дают вам эволюционные очки. Переходите к фазе 6 только после того, как все игроки уберут погибших динозавров и получат эволюционные очки.
6. **Метеорит и эволюция.** Переместите метеорит на одно деление ближе к падению. Если метеорит еще не упал, игроки приобретают гены.

Фаза 1. Инициатива

Инициатива игрока зависит от длины хвоста его вида динозавров. В процессе игры с получением соответствующих генов хвост динозавров вашего вида может вырасти. Это будет отмечено на портрете динозавра. Первым действует тот игрок, у чьего вида самый длинный хвост, за ним следует второй по длине хвоста и так далее. Если хвосты у нескольких видов одной длины, первым действует тот игрок, у которого меньше фишек динозавров на игровом поле. Если и здесь возникает спорная ситуация, бросьте кубик (выкинувший меньше действует первым). На первом ходу, поскольку длина хвоста и количество динозавров у всех одинаковы, инициатива определяется броском кубика.

Отметьте очередность действий на счетчике инициативы соответствующими фишками.

Очередность действий определяется один раз в начале каждого хода и распространяется на все фазы этого хода.

Фаза 2. Климат

Климат может измениться в каждый ход в результате броска кубика. Прежде чем сделать бросок, дайте возможность каждому игроку сыграть карту события (если он хочет и может сделать это). Затем игрок, действующий первым, бросает кубик. В зависимости от результата передвиньте фишку климата на одно деление по климатической таблице.

3, 4, 5, 6 – по часовой стрелке.

1 – против часовой стрелки.

2 – не двигайте фишку.

Игровое поле разделено на участки **четырех разных цветов**.

Желтые клетки – пустыни, самые **теплые** места.

Зеленые клетки – равнины, **холоднее** пустынь, но **теплее** холмов.

Коричневые клетки – холмы, **холоднее** равнин, но **теплее** гор.

Серые клетки – горы, самые **холодные** места.

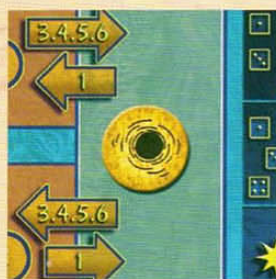


Эти же четыре цвета присутствуют на климатической таблице.

Цвет, на котором в данный момент находится фишка климата на климатической таблице, соответствует умеренным зонам. Соседний цвет справа – холодным зонам. Соседний цвет слева – теплым зонам. Остальные цвета – очень жаркие или очень холодные зоны, смертельные для динозавров. От климата зависит выживание: все динозавры в умеренных зонах остаются живы, в теплых и холодных зонах выжить сложнее, а в смертельных – невозможно. Во время фазы выживания все динозавры в смертельных зонах погибают.



Пример 1



Пример 2

Пример 1: Если фишка климата находится на зеленом участке климатической таблицы, все зеленые клетки считаются умеренными зонами, коричневые – холодными, желтые – теплыми, а серые – смертельными (очень холодными).

Пример 2: Если фишка климата находится на сером участке климатической таблицы, все серые клетки считаются умеренными зонами, коричневые – теплыми, зеленые и желтые – смертельными (очень жаркими), а холодных зон нет.

Фаза 3. Движение и сражения. Динозавры перемещаются

Число лап у вида равно количеству очков движения, которые игрок распределяет между своими динозаврами. Каждое очко движения позволяет переместить одного динозавра на соседний участок.

В начале игры у каждого вида только одна лапа. Это значит, что в фазу движения вы можете переместить только одного своего динозавра в соседнюю клетку. Если впоследствии вид приобретет еще один ген «Лапа», игрок сможет либо переместить двоих динозавров в соседние клетки, либо переместить одного динозавра дважды. При получении новых генов «Лапа» игрок выкладывает их на свой портрет динозавра. Цвет клетки не влияет на движение.

Двигаться не обязательно.

В каждой клетке может находиться только один динозавр.



Если динозавр перемещается в клетку, занятую другим динозавром, перед перемещением он должен сразиться с этим динозавром (см. ниже).

Динозавры одного вида никогда не сражаются. Поэтому нельзя переместить вашего динозавра в клетку, уже занятую другим вашим динозавром.

Обратите внимание: При движении климат не учитывается. Динозавр может переместиться в смертельную зону или пройти через нее, но если останется в ней, то он погибнет в фазу выживания.

Динозавры сражаются

Результат сражения зависит от количества рогов у сражающихся и броска кубика. Динозавр, перемещающийся в занятую клетку, считается атакующим. Его хозяин бросает кубик.

Разница в количестве рогов между атакующим и защищающимся					
Если у атакующего:	столько же рогов	+1 рог	+2 рога (и больше)	-1 рог	-2 рога (и меньше)
он побеждает при	1-2	1-4	1-5	1	не может атаковать
он проигрывает при	3-6	5-6	6	2-6	

Обратите внимание: Даже если атакующий проигрывает сражение, очко движения на его перемещение тратится.

Если у обоих видов **одинаковое число рогов** (например, в начале игры, когда ни у кого из играющих нет гена «Рог»), атакующий побеждает при результате броска 1 или 2. В противном случае побеждает защищающийся.

Если у атакующего **на 1 рог больше**, чем у защищающегося (например, 1 против 0 или 2 против 1), атакующий побеждает при результате 1-4.

Если преимущество атакующего – **2 и больше рогов**, он побеждает при результате 1-5.

Если у атакующего **на 1 рог меньше**, он побеждает при результате 1.

Если преимущество защищающегося – **2 и больше рогов**, его нельзя атаковать.

Проигравший динозавр снимается с игрового поля и отправляется обратно в резерв своего игрока.

После сражения атакующий, если он победил, перемещается на опустевший участок. Оборонявшийся динозавр не может занять место атакующего.



Фаза 4. Потомство

Каждый игрок помещает на игровое поле столько новых динозавров, сколько яиц есть у его вида. (Поскольку в первый ход у вида каждого игрока только одно яйцо, каждый помещает на поле только одного нового динозавра.)

Новые динозавры выставляются на пустые участки по соседству с участками, занятыми взрослыми динозаврами того же вида. Взрослые динозавры – те, которые находились на поле до начала фазы «Потомство».

В фазу потомства вы обязаны выставлять новых динозавров. Исключение делается лишь в том случае, если по соседству с вашими взрослыми динозаврами нет свободных клеток или если все 10 ваших динозавров уже пасутся на игровом поле.

Фаза 5. Выживание и развитие

Динозавры выживают

Обратите внимание: цвет, на котором в данный момент находится фишка климата на климатической таблице, соответствует умеренным зонам на игровом поле. Соседний цвет справа – холодным зонам. Соседний цвет слева – теплым зонам. Остальные цвета – очень жаркие или очень холодные зоны, смертельные для динозавров.

Все динозавры в клетках умеренной зоны выживают.

В клетках холодной зоны каждый вид сохраняет столько динозавров, сколько у этого вида есть генов «Мех».

В клетках теплой зоны каждый вид сохраняет столько динозавров, сколько у этого вида есть генов «Зонтик» («Зонтик» обозначает устойчивость организма к теплу — большую площадь кожи и количество пор).

Все динозавры в клетках смертельной зоны погибают и отправляются в резерв своего игрока.

Каждый игрок сам выбирает, какие именно динозавры его вида погибают и возвращаются в резерв.

Пример: Фишка климата находится на коричневом участке климатической таблицы. У игрока А один динозавр в пустыне, два на равнине, пять в холмах и два в горах. У его вида два гена «Мех» и один ген «Зонтик». Динозавр в пустыне погибает (смертельная зона), равно как и один любой динозавр на равнине — по выбору игрока (это теплая зона, а у вида только один «Зонтик»). Оба динозавра в горах защищены генами «Мех». Если бы фишка климата находилась на желтом участке таблицы, игрок А потерял бы всех своих динозавров в холмах (смертельная, очень холодная зона) и в горах (также смертельная, очень холодная зона). Гены «Зонтик» были бы бесполезны (теплых зон нет).

Получение эволюционных очков

Каждый игрок получает одно эволюционное очко за каждого своего динозавра, оставшегося на игровом поле. Отметьте полученные каждым игроком очки на счетчике эволюции с помощью перемещения фишек «десятков» и «единиц».



Вы тратите эволюционные очки на приобретение новых генов, необходимых для развития и выживания своего вида. Кроме этого, игрок, накопивший к концу игры **больше всех эволюционных очков**, выигрывает игру.

Фаза 6. Метеорит и эволюция

Перемещение фишки метеорита

Переместите фишку метеорита на одно деление на счетчике ходов.

Если метеорит оказывается в клетке, отмеченной числом на кубике, игрок, действующий первым, бросает кубик. Если результат меньше этого числа или равен ему, метеорит падает на планету, и игра немедленно заканчивается.

Если игра не заканчивается, игроки могут приобрести новые гены.



Динозавры эволюционируют

В начале игры все виды динозавров обладают одинаковыми свойствами. В фазу эволюции игроки приобретают новые гены (см. ниже), которые изменяют возможности их видов. Когда вы приобретаете ген, вы кладете его карточку на портрет своего вида динозавров. В последний ход игры эволюции не происходит.

Игрок, действующий первым, случайным образом достает из кружки столько фишек генов, сколько игроков участвует в игре. Он размещает их в пустых клетках в левом столбце шкалы торговли (каждую карточку гена — в отдельном ряду).

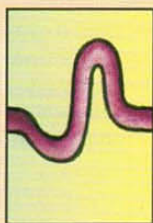
Игрок, действующий первым, выбирает ген, который хочет приобрести. Он берет свою фишку инициативы и помещает ее на одну из клеток с цифрами в ряду того гена, который он хочет приобрести. Число, на которое он ставит фишку, показывает число эволюционных очков, которое он готов потратить на приобретение этого гена.

Затем игроки, в соответствии с очередностью, аналогичным образом выбирают гены для себя. Если игрок хочет приобрести фишку гена, которая была выбрана до него, он ставит свою фишку инициативы в том же ряду, но на большее число. В таком случае игрок, выбравший эту карточку гена до него, должен немедленно переместить свою фишку либо на большее число в этом же ряду, либо на другой ряд. Если на другом ряду тоже есть чужая фишка, он также может поставить свою только на большее число.

Обратите внимание: Как правило, на шкале торговли имеется достаточно чисел, чтобы игроки могли торговаться за выбранные ими гены. Тем не менее может возникнуть ситуация, когда торговля между игроками выйдет за пределы шести столбцов. Вы можете торговаться и дальше, однако не забывайте фиксировать свои ставки — любым методом, на который согласитесь.

Каждый игрок должен принять участие в выборе генов. Вы не можете отказаться, когда придет ваша очередь приобретать ген (исключение — карта события «Тупиковая ветвь»). Если вы поставили на один из генов, вы не можете изменить свое решение, если только другой игрок не побьет вашу ставку.

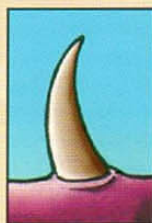
Когда все игроки в результате торговли выберут себе разные карточки генов, они выплачивают их окончательную стоимость в эволюционных очках (передвиньте свои фишки эволюции на соответствующее число делений назад на счетчике эволюции). Затем игроки кладут приобретенные карточки генов на портрет своего вида динозавров.



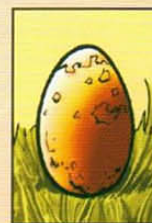
Ген «Хвост»
(6): От длины хвоста зависит очередность действий игроков в каждой фазе хода (см. фазу 1, Инициатива).



Ген «Лапа»
(12): Каждая лапа дает игроку 1 очко движения (см. фазу 3, Движение и сражения).



Ген «Рог»
(8): От количества рогов зависит результат сражения между динозаврами. Чем больше, тем лучше (см. фазу 3, Движение и сражения).



Ген «Яйцо»
(8): Каждое яйцо позволяет виду произвести одного нового динозавра (см. фазу 4, Потомство).



Ген «Мех»
(8): Мех защищает динозавров от холода. За каждый такой ген 1 динозавр этого вида может выжить в холодной зоне (но не в очень холодной) (см. фазу 5, Выживание и развитие).



Ген «Зонтик»
(8): Зонтики защищают динозавров от жары. За каждый такой ген 1 динозавр этого вида может выжить в теплой зоне (но не в очень жаркой) (см. фазу 5, Выживание и развитие).



Ген мутации
(6): Каждый ген мутации у вида снижает стоимость новых генов на 1 эволюционное очко (см. фазу 6, Метеорит и эволюция).



Ген «Карта»
(6): Этот ген дает игроку возможность взять одну карту события. Вы берете карту сразу после приобретения этого гена. В отличие от других генов, этот используется только однажды, он сбрасывается сразу после того, как вы взяли карту события.

Игроки, которые в процессе игры уже приобрели для своих видов гены мутации, тратят меньше эволюционных очков на приобретение новых генов. Они могут снизить стоимость приобретаемой ими карточки гена на число, равное количеству генов мутации у их вида. Если в результате стоимость равна нулю или отрицательному числу, игрок не тратит эволюционных очков.

Пример: Игрок побеждает в торговле за ген «Лапа», предложив 5 эволюционных очков. У игрока уже есть 2 гена мутации, поэтому он тратит только 3 эволюционных очка на ген «Лапа». Если бы этот игрок победил в торговле, поставив всего 1 очко, он бы получил новый ген бесплатно.

Гены на каждом портрете динозавра должны быть видны всем игрокам.

Ген «Карта» не кладется на портрет динозавра. Вместо этого игрок немедленно берет верхнюю карту событий из колоды. После этого карточка гена «Карта» выводится из игры (положите ее в коробку).

На портретах динозавров изначально уже имеется несколько генов. Они также учитываются при подсчете общего числа генов у вида. Каждый вид динозавра начинает с 1 геном «Яйцо», 1 геном «Лапа», 1 геном «Мех», 1 геном «Зонтик» и хвостом длиной 1 ген. Все эти гены изображены на портрете.

ГЕНЫ

На странице 6 находятся изображения и описания всех генов в игре. Число в скобках указывает, сколько карточек данного гена входит в комплект.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

В начале игры каждый игрок получает по три карты событий. Единственная возможность взять новую карту событий во время игры – приобрести ген «Карта».

На каждой карте событий указано, когда (в какой фазе) ее можно сыграть. После того как карта была сыграна, она сбрасывается.

При желании игрок может сыграть несколько карт событий в течение одного хода.

На протяжении первых двух ходов игры карты событий играть нельзя!

В каждый ход может быть сыграна только одна карта, влияющая на климат. Если несколько игроков хотят сыграть такие карты, свою карту играет игрок, действующий первым.

Обратите внимание: Если несколько игроков хотят сыграть карты событий в один и тот же момент, они играют карты в обычной очередности. В таком случае игрок может отказаться от намерения сыграть карту после того, как увидит сыгранные до него карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Падение метеорита знаменует конец игры. Это происходит, если на кубике выпадает соответствующее число или когда фишка метеорита достигает конца счетчика ходов.

Игрок, у которого на момент падения метеорита больше всех эволюционных очков, выигрывает.

Если такого игрока нет, выигрывает тот из накопивших большее количество эволюционных очков, у кого на игровом поле осталось больше динозавров. Если и в этом случае возникает спорная ситуация, игроки могут разделить победу (оба считаются победителями) или сыграть вдвоем для определения абсолютного победителя.

ВАРИАНТ ПРАВИЛ

Сыграв несколько партий по обычным правилам, игроки могут попробовать следующий вариант:

в начале фазы эволюции на шкалу торговли помещается **на одну карточку генов меньше, чем игроков**. Игроки могут отказаться от приобретения генов: первый, кто сделает это, не получает нового гена на текущем ходу. Остальные игроки торгуются за гены по обычным правилам. На первых двух ходах не передвигайте фишку метеорита.

В этом варианте правил особое значение приобретает торговля за гены; от игроков требуется хорошее знание карт событий и их сочетаний. Партия тянется дольше (2 — 3 часа).

Что делать, если все ваши Дино погибли?

Игрок всё равно выставляет новых Дино во время фазы Размножение по правилам этой фазы, причем столько, сколько у него генов «Яйцо».

Выставляются новые Дино на любом участке поля. Но если их окажется несколько, они должны располагаться на соседних участках



PRINTGAMES.RU