

# Правила настольной игры «Эво» (Evo)

**Автор игры: Филипп Кейарт**

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Для 2-5 игроков старше 10-и лет

*Племена собрались около водопоя, земля дрожала от тяжелых шагов гигантских существ. Солнце стояло в зените. Погонщики начали медленно спускаться со спин своих питомцев. Физическая связь, объединяющая их с подопечными, причиняла при этом невыносимую боль. Организмы животных страдали, и передавали людям свое отчаяние. Их конец был близок. Они не перенесут гибель своих динозавров. Но где-то там, в другой части острова, популяции иных видов лучше приспособились переносить сильную жару и начали интенсивное распространение.*

*- Мезиаки, идущий по саванне и свидетельствующий судьбе.*

## Цель игры

В Эво вы играете кочевым народом, живущим в симбиозе с примитивными видами рептилий. Верхом на своих питомцах вы путешествуете по диким просторам Кумтахи. Здесь вы будете использовать познания в биологии, чтобы помочь им адаптироваться и сопротивляться как неблагоприятному климату, так и другим соперничающим видам.

Технически в течение игры вы будете получать очки мутации (далее в правилах ОМ). Победит игрок, накопивший в конце игры наибольшее количество этих очков. В случае ничьей, побеждает игрок с большей популяцией динозавров. Если ничья между несколькими игроками сохраняется, то все они становятся победителями.

## Компоненты

### Книга правил

Сейчас вы ее читаете.

- Отец, для чего используются эти длинные бамбуковые шесты?
- Они позволяют мне управлять Кортм и не потерять при этом конечностей.
- Но Корт могущественный Нан Шан, он является Животным нашего племени.
- Да, сын мой, ты прав, Нан Шан агрессивны только когда голодны. Но, как ты вскоре узнаешь, они почти всегда хотят есть.

### А. 2 двусторонних игровых поля

Используйте каждое поле для соответствующего количества игроков.

### Б. 1 климатический круг

Он является важной составляющей игры и показывает регионы, на которых могут выжить динозавры.

### В. 5 карточек динозавров

Они используются для размещения ваших генов динозавров.

### Г. 40 динозавров (по 8 на игрока)

Именно они будут рождаться, жить, сражаться и погибать на игровом поле.

### Д. 1 биологическая лаборатория

Здесь при помощи генетики вы будете создать более жизнеспособные виды динозавров.

**Е. 5 маркеров кланов (по 1 на игрока)**

Они используются для определения порядка хода и выбора генов.

**Ж. 1 боевой кубик****З. 15 карт событий**

Полезно всегда иметь несколько этих карт, чтобы ошеломить ваших оппонентов.

**И. 48 жетонов ген**

Они понадобятся вам для развития ваших динозавров.

**К. 13 жетонов климата**

Они будут регулировать климат, и определять длительность игры.

**Л. 88 жетонов ОМ**

Храните их лицевой стороной вниз, они являются как деньгами, так и победными очками.

**1 мешочек**

В начале игры жетоны генов помещаются в мешочек.



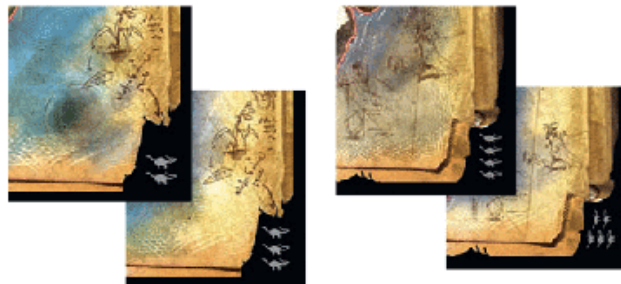
## Подготовка к игре

*Нан Шан восточного клана может летать. Я видел их парящими над высокими горами, когда первые солнечные лучи проникали сквозь крону девственных джунглей. Племя собралось вокруг последнего яйца. Все понимали, что в нем заключена единственная надежда лесных жителей. Алхимики работали неустанно, день за днем, вокруг огромной молочно белой сферы, впрыскивая свои смеси под твердую скорлупу. Из сражения с крылатыми чудовищами победителем выйти было почти невозможно. Скорлупа начала трескаться, и женщины затаили песнь рождения...*

*- Мезиаки, идущий по саванне и свидетельствующий судьбе*

Выберите поле в зависимости от количества участников (количество игроков показано прямо на каждом из полей). Внимание, поля двусторонние!

Каждый игрок берет все игровые элементы своего цвета: 1 маркер клана, 8 динозавров и 1 карточку динозавра. Дополнительно каждый игрок получает по 6 ОМ.



Положите биологическую лабораторию и климатический круг рядом с игровым полем. Значения на климатическом круге должны быть выставлены так, как показано на иллюстрации далее.

Перетасуйте 15 карт событий и сформируйте из них лежащую рубашками вверх колоду.

Поместите в мешочек обычные жетоны генов (всего их 36). Добавьте к ним из общего резерва 8 из 12 уникальных жетонов генов.

Обычные жетоны ген



Уникальные жетоны ген

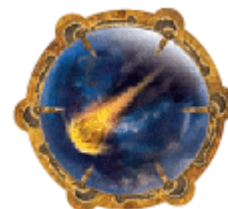


Затем сформируйте стопку жетонов климата. Отложите в сторону жетон метеорита: он будет определять момент завершения игры. Не глядя на него, случайным образом сбросьте один жетон климата.

Сформируйте лежащую закрыто стопку из 3-х жетонов климата, перемешав жетон метеорита и 2 других случайных жетона.

Перемешайте оставшиеся жетоны климата и также закрыто положите их поверх только что сформированной стопки из 3-х жетонов.

Когда вы выполните эти действия, стопка из жетонов климата будет состоять из 12-и закрытых жетонов с метеоритом где-то среди трех нижних жетонов.



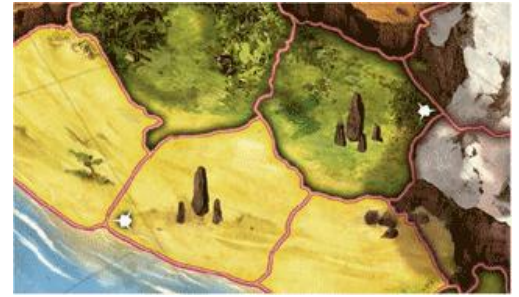






Перемешав и случайным образом выставив маркеры кланов на соответствующие места в верхней части биологической лаборатории, определите начальную последовательность ходов. Участник, чей маркер стоит левее остальных, является первым игроком.

Наконец, каждый игрок помещает по динозавру на каждую из двух ближних к нему начальных областей (или выберите области случайным образом).



## Карточка динозавра

У каждого игрока есть по карточке динозавра, которая соответствует его симбиотическому виду динозавров. То есть эти карточки показывают характеристики различных динозавров.

*“Мастер, почему ваши динозавры получаются такими четкими? Похоже, я как-то не так рисую своих рептилий, они всегда перемещаются”.*

*Мудрый человек наклонился к ребенку и игриво шепнул на ушко: “У меня есть секрет, я рисую ночью”.*

*Ребенок широко открыл глаза в изумлении и хитро добавил: “Но ночью ты же ничего не видишь”.*

*Тогда мудрый человек добавил, также затихающим голосом, будто открывал секрет всего сущего: “Действительно, но ночью их температура падает, и движения становятся медленными. Тогда даже такой старый человек как я может рисовать их, как если бы они были лежащим на столе яблоком”.*

На каждой карточке изображена следующая информация, слева направо:

**1.** Область в верхней части карточки используется для **алхимических пробирик**, эффект которых описан ниже.

### 2. Конечности

Все виды динозавров начинают с 2-я очками движения. Каждый дополнительный жетон конечностей дает дополнительное очко движения.

### 3. Рога

Все виды динозавров начинают без рогов. Рога используются динозаврами в бою. Они могут быть получены во время игры.

### 4. Слои терморегуляции

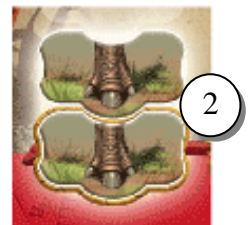
Все виды динозавров могут получить слои терморегуляции, позволяющие им выжить в жарких регионах острова. Игра начинается без каких-либо слоев, но они могут быть получены во время игры.

### 5. меховые слои

Все виды динозавров могут получать меховые слои, которые позволят им выжить в холодных регионах острова. Игра начинается без каких-либо слоев, но они могут быть получены во время игры.

### 6. Яйца

Все виды динозавров начинают, владея одним яйцом, которое определяет их уровень воспроизводства. Этот параметр может быть увеличен в течение игры.



Правая нижняя область используется для хранения уникальных генов, действие которых описано далее.



## Игровой процесс

Игра Эво длится определенное количество раундов (от 9 до 11). В течение каждого раунда в заданном порядке должны быть пройдены 6 следующих фаз. Каждая фаза должна быть полностью завершена до того, как вы перейдете к следующей фазе.

### Фаза определения климата

Первый игрок открывает верхний жетон климата в стопке и применяет его эффект. Если при этом открывается жетон метеора, то игра немедленно останавливается и определяется победитель.

### Фаза мутаций

Первый игрок случайным образом вытягивает гены, которые будут доступны в этом раунде. Для их получения игроки будут делать ставки при помощи своих ОМ.

### Фаза инициативы

Определяется новый порядок хода. Он останется неизменным вплоть до следующей фазы инициативы.

### Фаза передвижения

В заданном инициативой порядке игроки двигают своих динозавров. В результате могут происходить схватки, которые рассматриваются немедленно.

### Фаза воспроизводства

В заданном инициативой порядке игроки “выкладывают” на игровое поле новых динозавров.

### Фаза выживания

Первый игрок определяет, могут ли динозавры выжить там, где они находятся в данный момент. Из-за влияния климата может погибнуть множество динозавров. Затем каждый игрок получает определенное количество ОМ в зависимости от количества динозавров оставшихся на острове, в конце фазы выживания.

## Фаза климата

*Совет собрался на большой площади. В полночь земля начала сотрясаться, и астроябля появилась из своей мраморной оболочки. Щелкая, будто сотни сверчков, она раскрылась как весенний цветок. Те, чьи лица скрывали капюшоны, подошли ближе к медленно вращающимся сферам и начали проводить измерения, сопровождая их тихим хоралом. Наконец, великий Галуа повернулся к толпе и объявил: “В следующем сезоне солнце испепелит землю и осушит реки”.*

Первый игрок открывает верхний жетон климата и применяет его эффект.

Если при этом появляется жетон метеора, то игра немедленно завершается и определяется победитель. Игроки открывают свои ОМ и побеждает тот, у кого их окажется больше.

В противном случае первый игрок изменяет климат, поворачивая климатический круг в направлении указанном на открытом жетоне:

1. Поверните климатический круг на два сектора в направлении по часовой стрелке.
2. Поверните климатический круг на один сектор в направлении по часовой стрелке.
3. Климатический круг остается неизменным.
4. Поверните климатический круг на один сектор в направлении против часовой стрелки.



Выбранный сектор определяет климат на текущий раунд. Очень важно, чтобы все игроки понимали, как это повлияет на выживание их динозавров (смотри “Фаза выживания” на странице 12).

## Фаза мутации

*Звук шипения нарушил тишину, и последняя капля упала в мензурку. Алхимик подошел к инкубатору. При помощи большой костяной иглы он ввел жидкость внутрь и начал безмолвно ждать. Прошли минуты, затем часы... Ученый оставался на месте, созерцая свою работу. Наконец скорлупа треснула, и появилось нечто маленькое с клювом. Когда животное полностью высвободило себя из убежища, где провело последние три месяца, оно расправило два нелепо маленьких крыла и издало пронзительный крик. Человек разочаровано пожал плечами и резким ударом отбросил существо.*

Первый игрок последовательно вытягивает из мешочка жетоны генов, которые размещает в биологической лаборатории, пока не заполнится количество столбцов, равное числу игроков. Так как первый столбец не содержит области для гена, то количество доступных генов всегда будет меньше чем игроков.

В одной фазе мутации не может присутствовать два одинаковых гена. Если это произойдет, то первый игрок возвращает дубль обратно в мешочек и заменяет его новым геном.

Жетоны генов оплачиваются при помощи ОМ. Тратьте их внимательно, так как ОМ также являются победными очками!

Когда настает их черед делать ставку, игроки помещают свой маркер клана в столбец напротив желаемого жетона (или на первый столбец, смотри ниже).

Если столбец пуст, то игрок может поместить маркер куда пожелает (но выбранное значение определяет количество ОМ, которое будет стоить ген).

Если столбец уже занят, то маркер должен быть помещен на более высокое значение, чем занимает уже находящийся там маркер, таким образом, повышая ставку.

Игрок, чья ставка была перебита другим, немедленно забирает свой маркер и делает новую ставку. Новая ставка должна быть сделана в другом столбце (однако, если маркер будет еще раз вытеснен впоследствии, то хозяин маркера может вновь делать ставку в исходном столбце).

Заметьте, что если игрок делает в столбце ставку величиной 6, его нельзя перебить и, следовательно, он всегда выигрывает желаемый ген.

Выигравший аукцион в первом столбце участник забирает карту события.

Остальные игроки забирают ген из того столбца, в котором выиграла аукцион.

Все игроки должны оплатить свои ставки, вернув в банк соответствующее количество ОМ.

**ОБЫЧНЫЕ ГЕНЫ**

Эффекты обычных генов действует постоянно.

**Пара конечностей**

Каждый дополнительный жетон конечностей дает вашему виду 1 дополнительное очко движения. Каждый вид начинает игру с 2-я очками движения.

**Рог**

Рог увеличивает ваши шансы на победу в схватке, как при нападении, так и при защите. Динозавры начинают игру без каких-либо рогов.

**Слои терморегуляции**

Каждый слой позволяет динозавру выжить в условиях жарких регионов. Все виды начинают без каких-либо слоев терморегуляции.

**Меховые слои**

Каждый слой позволяет динозавру выжить в условиях холодных регионов. Все виды начинают без каких-либо меховых слоев.

**Яйцо**

Каждое яйцо позволяет выкладывать на игровое поле нового динозавра. Каждый вид начинает игру, владея всего одним яйцом.

**Алхимическая мензурка**

Каждая мензурка уменьшает на 1 (минимум до 0) стоимость покупки всех ген и карт в последующих раундах.

**УНИКАЛЬНЫЕ ГЕНЫ**

Эффекты уникальных генов действует постоянно.

**Костяные пластины**

Во время защиты (т.е. когда один из ваших динозавров подвергается нападению) этот ген действует как 2 рога.

**Длинный рог**

Во время атаки (т.е. когда один из ваших динозавров нападает) этот ген действует как 2 рога.

**Тонкая скорлупа**

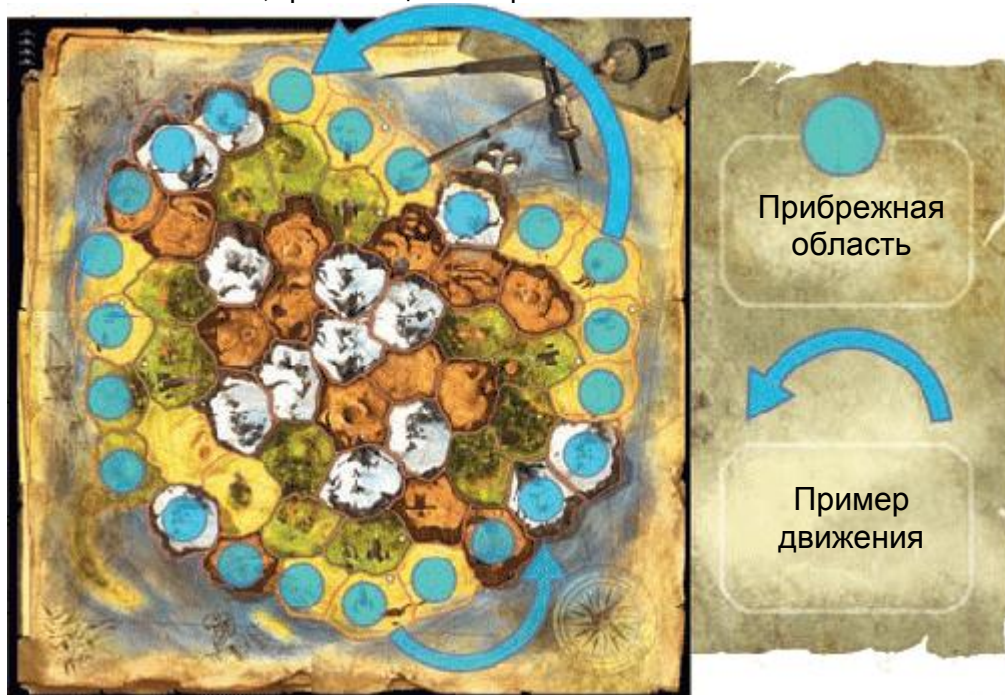
Во время фазы воспроизводства вы можете добавлять своих динозавров на расстоянии до 3-х областей.





### Плавники

Один из ваших динозавров может переместиться с одной прибрежной области на другую прибрежную область за 1 очко движения. Прибрежной считается область, граничащая с морем.



### Крылья

Один из ваших динозавров может переместиться на 2 области за 1 очко движения. Первая область может содержать динозавра (даже принадлежащего другому игроку). В фазу движения этот ген может быть использован только один раз.



### Регенерация

У вас никогда не может быть менее 3-х динозавров. Если у вас их всего 3, то на вас нельзя нападать, вы не подвержены климатическим эффектам, и т.д.



### Малютки убийцы

Вы можете добавлять новых динозавров в занятые области. Бросьте кубик за каждого добавленного таким образом динозавра. Враждебный динозавр уничтожается при результатах 1, 2 или 3. При результатах 4 или 5 погибает ваш динозавр.



### Шестое чувство

Вы в любой момент можете посмотреть следующий жетон климата.



### Пещерный житель

Один из ваших динозавров, находящихся в смертельно опасном регионе, выживает во время фазы выживания.



### Всплеск адреналина

Во время фазы инициативы вы можете свободно выбирать себе место на шкале инициативы. Все маркеры, находящиеся после выбранного места, соответственно смещаются на одну позицию вправо.



### Крепкие бедра

Этот ген дает вам 2 дополнительных очка движения.



### Шкура хамелеон

Проиграв схватку, ваш динозавр, вместо того чтобы погибнуть, может переместиться на соседнюю область (но не на ту, с которой пришел нападавший). Если доступных областей нет, то он погибает.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

Каждый раунд игрок, победивший в аукционе на первом столбце биологической лаборатории, берет случайную карту события. Эти карты держатся в тайне до тех пор, пока не будут разыграны. В каждый раунд можно сыграть более одной карты, в подходящее для ее розыгрыша время.

Эффект карт длится определенное время и после использования они скидываются.

*Полное описание всех карт событий приводится в конце правил.*



Момент, когда карта должна быть сыграна

Эффект карты

## Фаза инициативы

Все маркеры кланов помещаются на шкалу инициативы над столбцами, в которых они располагались на конец предыдущей фазы. Затем они сортируются по возрастанию, в соответствии с количеством динозавров на игровом поле (сохраняя существующий порядок при ничьей). Таким образом, игрок с меньшим числом динозавров будет ходить первым.

*Остановившись на краю леса Корнак дважды постучал по земле. Затем он воспользовался своим посохом, чтобы соскоблить укрывавший камни мох. Сначала появилось первое животное, молодая самка не более десяти сезонов отроду. Затем пришли еще три малыша. Он погладил спины молодых животных и предложил самому старшему поросли луноцвета. И наконец, весь лес начал сотрясаться под тяжелыми шагами. Картез был собран, и миграция могла начинаться.*





## Фаза передвижения

Начиная с первого игрока и двигаясь далее в порядке заданном шкалой инициативы, каждый игрок перемещает своих динозавров. Изначально каждый вид динозавров располагает 2-я очками движения. Дополнительное очко можно получить за каждый дополнительный жетон конечностей. Доступные очки движения должны быть распределены между всеми динозаврами вашего вида. Каждое очко движение позволяет ОДНОМУ динозавру переместиться на ОДНУ область.

*Пример: вид, обладающий 3-я очками движения, может переместить каждого из 3-х динозавров на одну область, или одного динозавра на 2 области и затем другого динозавра на одну область.*

Динозавры не могут двигаться через область или останавливаться на области, которая уже занята другим динозавром (дружественным или нет). Вы не обязаны использовать все доступные очки движения.

## Схватка

*На рассвете второго дня обитающий севернее народ трех рогов пересек широкие красные горы. Их монстры стремительно бросились вниз на спящую деревню, жители которой не позаботилась о том, чтобы выставить часовых. Нужно отметить, что три сотни мирных сезонов сделали из отважных воинов ленивых рыбаков. Ценой собственных утрат узнают они о том, что недружелюбные земли к северу больше не могут прокормить динозавров.*

Схватка является единственным способом попасть в область с враждебным динозавром. Проходит она следующим образом:

Совершающий движение игрок тратит одно очко движения и определяет атакуемую область. Он бросает боевой кубик. При этом возможны два варианта (смотри далее):



Нападающий динозавр побеждает и занимает место поверженного животного. Проигравший динозавр выбывает из игры.

Нападающий динозавр проигрывает. Оба динозавра остаются на своих местах.

Вы можете нападать на одного динозавра более одного раза, и даже делать это только что нападавшим динозавром. Единственное, о чем нужно помнить, для начала сражения всегда нужно затратить 1 очко движения.

## РЕЗУЛЬТАТ БОЯ



Неудачное нападение.



Удачное нападение.



Если нападающий динозавр имеет минимум столько же рогов что и у защитника, то нападение удастся (если никто из динозавров рогов не имеет, то нападение удастся).



Если нападающий динозавр имеет больше рогов чем защитник, то нападение удастся.



Если нападающий динозавр имеет минимум на два рога больше чем защитник, то нападение удастся.

**Важно: нельзя нападать на клан,  
состоящий только из двух динозавров!**

## Фаза воспроизводства

Начиная с первого игрока и двигаясь далее в порядке заданном шкалой инициативы, каждый игрок может добавлять динозавров по следующим правилам:

Игрок помещает фишку нового динозавра на любую область, по соседству с одним из своих динозавров. Как только все участники сделали это, игроки, владеющие двумя жетонами яиц, повторяют эту процедуру, затем вновь это же делают игроки располагающие тремя яйцами, и так далее для игроков с большим количеством яиц.

Игрок, у которого на поле уже выставлены все 8 динозавров, может убрать одного из них и перенести его на новое место.

*Девочка бросила стае пригоршню крошечных птенцов. Животные словили их на подлете и мгновенно целиком проглотили едва оперившихся малюток. Приплод был многочисленным и вскоре эти динозавры, размером приблизительно с кошку, станут самыми любимыми воинами племени. Но чтобы это время настало, они должны питаться. Очень быстро. Слишком быстро. Лиана вскоре обнаружила, что ее корзина опустела и окинула взглядом окружающих ее плотоядных хищников. Она показала им пустую корзину, и единственное перышко выпало из нее. Еще до того, как оно успело опуститься на землю, динозавры набросились на своего надсмотрщика для того, чтобы завершить начатую трапезу.*

## Фаза выживания

Начиная с первого игрока и двигаясь далее в порядке заданном шкалой инициативы, каждый игрок уничтожает динозавров, которые не могут сопротивляться враждебному климату острова. Происходит это по следующим правилам:

В идеально подходящих регионах выживают все динозавры.

В смертельно опасных регионах все динозавры погибают.

В жарких регионах, игрок может оставить в живых по одному своему динозавру за каждый слой терморегуляции на своей карточке. Все остальные динозавры погибают.

В холодных регионах, игрок может оставить в живых по одному своему динозавру за каждый слой меха на своей карточке. Все остальные динозавры погибают.

Каждый игрок в выбранном им порядке убирает погибших динозавров и прекращает, как только на игровом поле остаются только два его динозавра.

Наконец, каждый игрок получает по одному ОМ за каждого своего динозавра на игровом поле. После чего начинается новый раунд.

*Крупный самец отбивался во всех направлениях, пытаясь защитить мизерный источник воды, расположенный между его передних лап. Эта илестая лужа в два локтя шириной была всем, что осталось от озера, которое некогда изобиловало рыбой не хуже любого океана. Вскоре здесь ничего не останется и все животные, которые не мигрировали на восток, погибнут в агонии. Привлеченные приближающимся пиршеством, в ожидании падали птерозавры уже кружили в небе.*

Идеально подходящий регион

Холодный регион

Смертельно опасный регион

Жаркий регион



Четыре концентрических кольца климатического круга определяют тип региона. А цветные круги на кольцах определяют, какие области относятся к конкретному типу региона.

*Например, в данной иллюстрации зеленые области идеально подходят для проживания, все желтые области относятся к жаркому региону. Белые области являются смертельно опасными, а коричневые области относятся к холодному региону.*

## Карты событий

<b>Frenzied attack</b> (Яростная атака)	<i>Играется во время фазы передвижения до нападения.</i> Во время этой фазы считается, что все ваши нападающие динозавры имеют 2 дополнительных рога.
<b>Fluid shortage</b> (Нехватка жидкости)	<i>Играется в начале фазы мутаций.</i> В этой фазе вытяните на один ген меньше. Если вы выиграли ген во время этой фазы, уменьшите его стоимость на 2 (минимум до 0). Во время этой фазы один из игроков ничего не получит.
<b>Open air incubator</b> (Инкубатор под открытым небом)	<i>Играется во время фазы воспроизводства.</i> Во время этой фазы вы можете добавить дополнительного динозавра. Поместите 2 динозавра во время вашего первого воспроизводства.
<b>Alchemical mutations</b> (Алхимическая мутация)	<i>Играется, когда вы делаете свою ставку в фазе мутаций.</i> Если стальные игроки хотят поставить на ваш лот, они должны увеличить свою ставку минимум на 3. Следовательно, поставив 4, вы автоматически получаете желаемый ген.
<b>Egg stealer</b> (Вор яиц)	<i>Играется в фазу воспроизводства. Сразу после того, как любой оппонент выставит нового динозавра.</i> Замените одного нового динозавра на одного из своих. Замененный динозавр должен принадлежать оппоненту с минимум 4-я динозаврами.
<b>Terror</b> (Страх)	<i>Играется в фазу определения климата.</i> Уберите с поля одного динозавра по вашему выбору. Этот динозавр должен принадлежать оппоненту с минимум 4-я динозаврами.
<b>Geysers</b> (Гейзеры)	<i>Играется в фазу выживания.</i> Все ваши динозавры выживают в холодных регионах.
<b>Premonition</b> (Предчувствие)	<i>Играется в фазу определения климата, как только открыт жетон климата.</i> Жетон климата не имеет эффекта. Вместо этого колесо климата двигается по часовой стрелке на одно или два деления или против часовой стрелки на одно деление или оставьте его на месте. Эту карту нельзя играть, если открыт жетон метеорита.
<b>Horde of rats</b> (Орда крыс)	<i>Играется в фазу воспроизводства.</i> В эту фазу воспроизводства не будет.
<b>Council of the wise</b> (Совет старейшин)	<i>Играется в начале любой фазы.</i> Вы вольны свободно выбирать себе место на шкале инициативы. В следующих раундах инициатива определятся как обычно.
<b>Migration</b> (Миграция)	<i>Играется в фазу передвижения.</i> В этой фазе у вас есть 3 дополнительных очка движения.



<b>Camouflage</b> (Маскировка)	<i>Играется в начале фазы передвижения.</i> До конца этой фазы ни один из ваших динозавров не может быть атакован.
<b>Oasis</b> (Оазис)	<i>Играется в фазу выживания.</i> Все ваши динозавры выживают в жарких регионах.
<b>Last survivor</b> (Последний выживший)	<i>Играется в фазу выживания.</i> Даже если у вас менее 4-х динозавров, вы все равно получаете 4 ОМ.
<b>Human intervention</b> (Вмешательство людей)	<i>Играется в фазу воспроизводства.</i> Во время этой фазы вы можете вводить в игру своих динозавров на любой области игрового поля (не обязательно соседней).