

ЭВОЛЮЦИЯ

ВОЛШЕБНЫХ ТВАРЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Параллельно с нашим миром существуют и другие, в которых действуют те же законы Природы, но эволюция пошла особым путём. Приветствуем вас в мире волшебных тварей! Здесь магические растения и места силы, называемые источниками, производят чистую энергию. Удивительные существа усваивают энергию и накапливают её для совершения чудесного процесса трансмутации. За возможность стать сверхсуществом и перейти на новый уровень бытия разворачивается нешуточная борьба. Твари эволюционируют и обретают новые свойства, чтобы замедлить или ослабить особо резвых конкурентов.

В отличие от классической «Эволюции», в «Эволюции волшебных тварей» ваши существа не могут умереть от голода или быть съедены, а в конце игры не подсчитываются победные очки. Побеждает лишь тот, кто первым достигнет цели — трансмутировать трёх своих существ.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В течение партии игроки создают, развивают, насыщают энергией и трансмутируют своих существ. Чтобы существо могло трансмутировать, его шкала энергии должна быть полностью заполнена. Игрок, который первым трансмутирует трёх своих существ, побеждает.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



64 карты свойств



10 карт источников энергии



4 памятки игрока



7 карт выбора и памятка для соло-режима



40 фишек энергии



12 маркеров сна



9 жетонов трансмутации



Фигурка первого игрока



Правила и Бестиарий



2 памятки по свойствам

Расклад для партии на трёх игроках

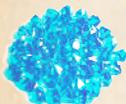


Колода энергии



Источник энергии

РЕЗЕРВ



Фишки энергии



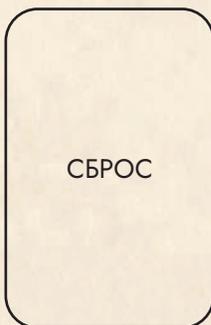
Маркеры сна



Жетоны трансмутации



Колода свойств



У каждого игрока по 5 карт в руке
и по 1 карте существа на столе

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колода энергии. Перемешайте карты источников энергии (с изображением дерева на рубашке). Положите колоду на стол рубашкой вверх. Возьмите верхнюю карту и положите рядом лицом вверх — это стартовый источник энергии.

Поместите в его нижней части фишки энергии (♦) в указанном количестве в зависимости от числа игроков (♣).

Поместите в его верхней части бонусные ♦ в указанном количестве, если требуется; здесь число игроков значения не имеет.

Резерв. Оставшиеся ♦, а также маркеры сна и жетоны трансмутации расположите на столе, чтобы игрокам было удобно их брать. Количество этих компонентов неограничено; в случае нехватки используйте для них подходящую замену.

Колода свойств. Перемешайте карты свойств (с ящерицей и шкалой энергии на рубашке). Положите колоду на стол рубашкой вверх. Рядом с ней оставьте место для сброса.

Положите перед каждым игроком по 1 карте с верха колоды рубашкой вверх. Это — стартовые существа игроков. Раздайте каждому игроку по 5 карт с верха колоды. Эти карты игроки держат в руке.

♦ Игроки не показывают друг другу карты в руке. Всем известно только количество карт у каждого игрока.

Первый игрок. Самый младший из участников решает, кто получит фигурку первого игрока.



ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

Партия состоит из нескольких игровых раундов. В каждом раунде участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока раунд не закончится.

В начале каждого раунда каждый игрок может провести **замену карт**: сбросить все карты из руки и взять столько же карт из колоды.

Раунд немедленно заканчивается, когда все существа каждого игрока заснули (получили маркер сна).

ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок последовательно выполняет до 3 шагов (первые 2 шага — по желанию, 3-й шаг — обязательно):

- 1. Создание нового существа** (по желанию). Выложите 1 карту из руки рубашкой вверх в качестве нового существа.
- 2. Добавление нового свойства** (по желанию). Выложите 1 карту из руки лицом вверх в качестве свойства на одно из имеющихся у вас существ.
- 3. Активация** (обязательный шаг). Выберите своё неспящее существо и активируйте его.

Шаг 1. Создание нового существа

Если вы хотите создать новое существо, выложите карту из руки на стол рубашкой вверх. Свойства на лицевой стороне этой карты значения не имеют.

- ♦ В свой ход вы можете создать только 1 существо.
- ♦ Кладите карту вертикально, чтобы шкала энергии на рубашке была обращена к вам.
- ♦ Владелец существа всегда может посмотреть на оборотную сторону карты. Другие игроки не могут этого сделать.
- ♦ Все существа игрока считаются союзными друг другу.
- ♦ У игрока может быть сколько угодно существ. При этом для победы необходимо трансмутировать лишь 3 из них.

Шаг 2. Добавление нового свойства

На каждой карте в вашей руке есть 2 свойства. Они равноправны, и вы можете выбрать любое из них.

Если вы хотите добавить своему существу новое свойство, переверните карту выбранным свойством вверх и подложите под карту существа так, чтобы было видно название и описание свойства.

- ♦ В свой ход вы можете добавить только 1 свойство.
- ♦ Вы можете добавить свойство любому своему существу, в том числе вновь созданному или спящему.
- ♦ Каждое существо может иметь сколько угодно разных свойств, но никогда — двух одинаковых.



- Свойство
- Описание свойства
- Существо
- Шкала энергии

Шаг 3. Активация (обязательный шаг)

Вы должны выбрать своё **неспящее существо** и активировать его. Если все ваши существа спят, шаг активации пропускается.

- ♦ При активации существа вы можете применить некоторые его свойства, например, «Метаморф», «Страшное» или «Назойливое».

Затем вы совершаете **активированным** существом 1 из 4 возможных действий на ваш выбор:

- **получение энергии**
- **трансмутация**
- **атака**
- **сон**

Получение энергии

Возьмите 1  с карты источника энергии и положите на пустую ячейку шкалы энергии активированного существа.

- ♦ Вы не можете выбрать это действие, если на источнике энергии нет доступных  или все ячейки активированного существа заполнены.
- ♦  из нижней части источника энергии доступны любому существу.  из верхней части доступны, только если у существа есть указанное свойство.

После получения энергии существо **не засыпает**.

Пример получения энергии смотрите в Бестиарии на стр. 12.



Существа с этим свойством могут брать  из верхней части источника

Иллюстрация

Эти  доступны для всех существ

Название источника

Трансмутация

Вы можете трансмутировать своё существо, если оно имеет 4 . Уберите с него все  в резерв, положите в сброс карту существа и все его карты свойств. Возьмите из резерва жетон трансмутации.

- ♦ Когда вы получаете третий жетон трансмутации, вы немедленно побеждаете!
- ♦ Существо со свойством «Маленькое» можно трансмутировать, если оно имеет 3  и не более 3 свойств.

Атака

Атака — способ получать  из резерва за счёт других существ, особенно полезный, когда на карте источника энергии больше не осталось фишек.

Для атаки необходимо, чтобы активированное существо имело хотя бы одно **атакующее свойство** и на столе была подходящая цель. Цель является подходящей, если свойства и целевого, и атакующего существ не мешают атаке.

- ♦ Вы можете выбрать как чужое, так и своё существо в качестве цели атаки.

В игре есть 3 атакующих свойства:



«**Вампир**». Цель атаки сбрасывает 1 .

При успехе это существо получает 1  из резерва.



«**Огнедышащее**». Цель атаки сбрасывает 1 свойство на ваш выбор. При успехе это существо получает 1  из резерва.



«**Усыпляющее**». Цель атаки засыпает.

При успехе это существо получает 1  из резерва.

Если существо имеет несколько атакующих свойств, можно за одну атаку применить их все или же только некоторые из них. Вы выбираете, в каком порядке применить эти свойства.

- ♦ Вы должны применить хотя бы 1 атакующее свойство во время атаки.

- ♦ В течение атаки существо не может получить , если уже имеет 4 .

Атаковавшее существо засыпает после подведения итогов атаки. Положите на него маркер сна.

Пример атаки смотрите в Бестиарии на стр. 11.



Сон

Если вы не можете или не хотите совершить никакое из предыдущих действий, активированное существо засыпает. Положите на него маркер сна из резерва.

- ♦ На существе может лежать только 1 маркер сна.
- ♦ Спящее существо не может быть активировано, но оно может быть разбужено другим существом со свойством «Назойливое».

Когда все существа каждого игрока заснули, раунд немедленно завершается.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

При завершении раунда выполните следующие шаги:

- 1. Обновление энергии.** Положите карту источника энергии под низ колоды. Выложите верхнюю карту колоды как новый источник энергии, разместите на ней ♦ из резерва согласно указанным цифрам.
- 2. Пробуждение.** Уберите маркеры сна со всех существ в резерв.
- 3. Получение новых карт.** Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, берёт из колоды свойств в руку 2 карты плюс столько карт, сколько у него есть существ, имеющих хотя бы 1 ♦.

- 4. Смена первого игрока.** Передайте фигурку первого игрока следующему по часовой стрелке.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Когда игрок получает третий жетон трансмутации, он становится победителем. Сыграем ещё?

ВАРИАНТ "КВАРТЕТ"

Этот вариант можно использовать в партии с участием 2-3 человек. Он усложняет игру и может изменить вашу стратегию эволюции. Используйте обычные правила со следующим изменением: для победы игрок должен трансмутировать 4 своих существа.

СОЛО-РЕЖИМ

Вы играете против одного соперника — зловещей Тени. Для этого используйте памятку для соло-режима и карты выбора.

СОЛО-РЕЖИМ
Вы играете против одного соперника — зловещей Тени.

Используйте обычные правила для двух игроков, со следующими изменениями:

- 1. Подготовка к игре.** У Тени нет карт в руке, дайте ей только 1 стартовое существо и фишку первого игрока. Парничьята карты выбора (2 прикола на рубашку) и стопка свойств рубашкой вверх.
- 2. Начало раунда.** Ход Тени определяется алгоритмом (описание на стр. 19). Если игрок не может активировать все свои существа (существо Тени не может еще на поле), фишка первого игрока передается в конце раунда как обычно.
- 3. Конец раунда.** Ход выигрывает, если трансмутирует 1 существо. Ход для победы по-прежнему нужно трансмутировать 3 существа.

Карты выбора

Для определения случайного существа (например, шара для иван Тени) откройте верхнюю карту выбора в стопку. Цель: услышавшись согласен шаре на своей стороне, начиная с высшего самого левого существа. Если вы достигли самого правого существа, продолжите поиск с левого.

Для определения случайного свойства откройте верхнюю карту выбора. Свойство услышавшись согласен шаре на вашей стороне. Если вы достигли самого правого свойства, продолжите поиск с левого.

Когда стопка закончится, переключите карты выбора и стопку новую стопку.

Ход Тени

1. Если все существа Тени спят, возьмите верхнюю карту колоды и положите как новое существо Тени (правило инволюции).
2. Выберите недостающее существо Тени, у которого больше всего ♦. Если промазали несколько, выберите самое левое из них. Стройте верхнюю карту колоды. Добавьте жетон спящему Тени свойство, сбалансированной тем же или исторически.

Если такое свойство у существа уже есть, отдайте его соседнему существу справа, если это невозможно, положите это свойство в сброс.

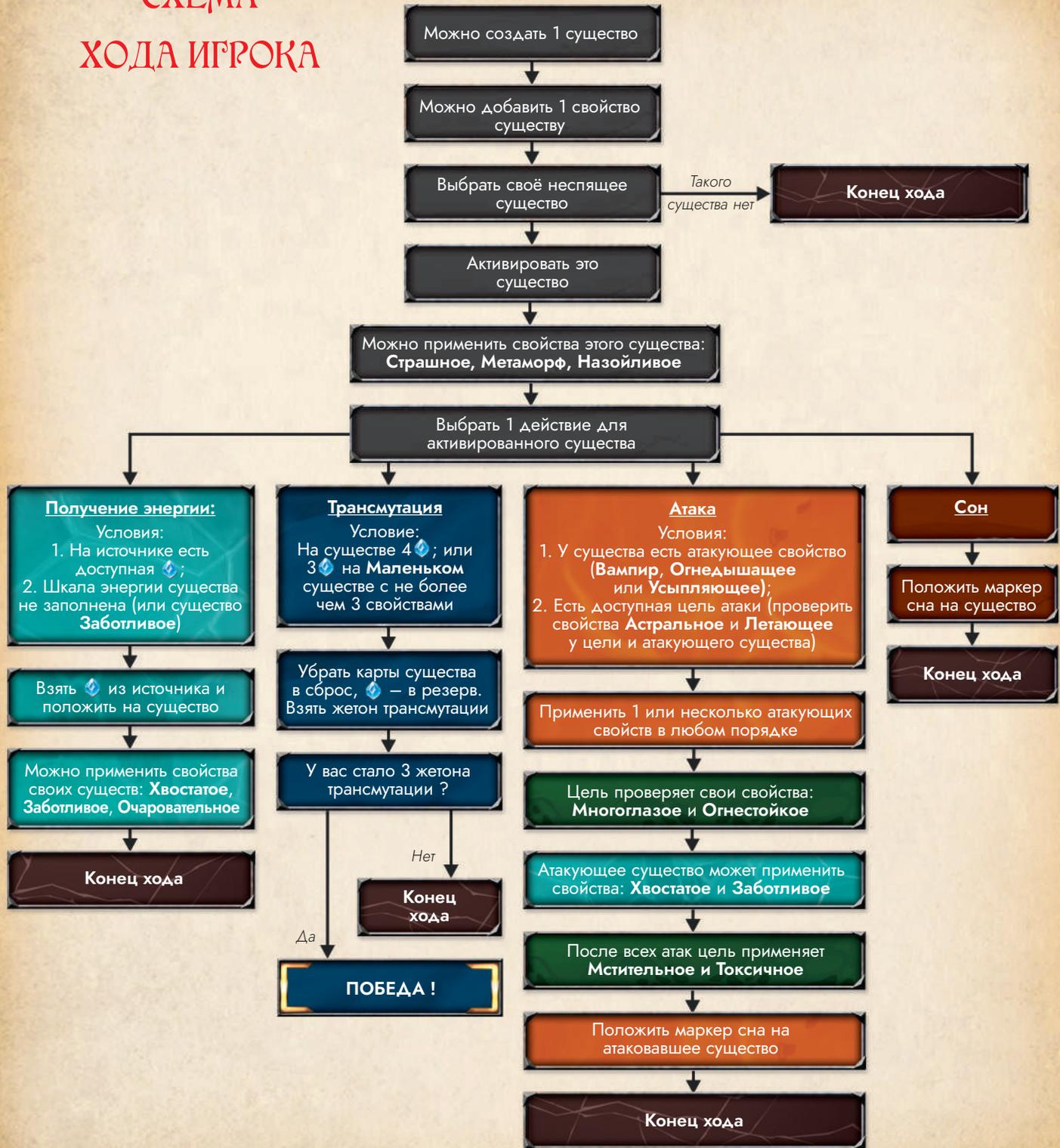
3. Активируйте это существо, чтобы выполнить действия по перламу:

- A. Если на этом существе достаточно ♦, оно трансмутируется и Тени побеждает.
- B. Если это существо получило в этот ход активирующее свойство или свойство «Срабатывает», оно является инициатором выбора существа. Определите цель с помощью карты выбора. А затем проведите только в том случае, если она будет успешна (цель активирует свойство или ласка). Активированное существо засыпает, ход Тени заканчивается.
- C. Если это существо не правит атаку, оно берёт ♦ на источник энергии (по возможности, сначала — на нижней части).
- D. Если на источник энергии нет доступных ♦, а у этого существа есть активирующее свойство, оно выигрывает атаку (см. пункт B).
- E. Если это существо не правит атаку, ход Тени заканчивается, но существо не засыпает.

Особенности применения свойств Тенью

- «Адаптивное» существо Тени может изменять и не-«Адаптивное» свойство.
- «Срабатывает» у существа Тени срабатывает после выбора цвета иван и отменяет все его свойства.
- Когда «Обнаженное» существо Тени получает ♦, оно применяет это свойство, если его дала иван; если не заложена. Определите сбрасываемое свойство с помощью карты выбора.
- «Назойливое» применяется при активации (пункт B), но только в том случае, если у Тени есть спящее существо. Если промазали несколько, используйте карту выбора. Существо, применяющее «Назойливое», засыпает после выполнения всех возможных действий.

СХЕМА ХОДА ИГРОКА





ЭВОЛЮЦИЯ ВОЛШЕБНЫХ ТВАРЕЙ

Автор: Юрий Ямщиков

Иллюстрации: Мария Ефремова

Графический дизайнер: Павел Логвинцев

Художественные тексты: Мария Ефремова, Алисия Долуханова

В разработке игры принимали участие: Иван Туловский, Сергей Мачин, Глеб Забелич, Фёдор Мячин, Вера Голикова, Михаил Кочеров, Вера Давыдова, Алёна Кузина

Благодарности:

Создатели игры благодарят за тестирование, обратную связь и помощь в работе над игрой: Сергея Тодорова, Филиппа Иванова, Анастасию Северову, Германа Тихомирова, Игоря Ганжу, Илью Чуракова, Андрея Акимова, Евгения Петрова, Надежду Пенкрат, Константина Малыгина, Антона Саркисова, Полину Субботину, Алексея Симарева, Татьяну Кудяшеву, Марию Уварову, Ярослава Дзему, Александра Назаренко, Ирину Соловьёву, Сергея Мясницкого, Лидию Кочурову, Даниила Партнова, Дмитрия Валова, Александра Романова, Тараса Мелентьева, Николая Лелюка, Антона Штарка, Александра Якименко, Алексея Полтавского, Елену Полтавскую, Егора Полтавского, Степана Полтавского, Максима Зуйкова, Алёну Егорову, Артёма Стёпина, Наталью Яницкую, Варвару Штарк, Дмитрия Ковригина, Ксению Ковригину, Михаила Герасимова, Виоллету Лапинскайте, Наталью Мелентьеву, Серафима Мелентьева, Артемия Тимонина, Романа Швиндта, Фёдора Фёдорова, Яну Голякову, Антонину Таран, Юлию Якименко, Анастасию Макарова, Алексея Соьера, участников петербургской ячейки «ГРАНИ», митапов пространства «Индикатор СПб», а также администрацию антикафе «Фронтир» за отличное место для тестов.

© ООО «Правильные игры», 2022
rightgames.ru
bgplanet.ru