



Авторы игры Элизабет Харгрейв и Джефф Фрейзер

Вступление

В 1958 году советские учёные Дмитрий Беляев и Людмила Трут начали уникальный эксперимент по одомашниванию серебристо-чёрных лисиц. Отбирая в каждом поколении самых дружелюбных особей и получая от них потомство, они надеялись воссоздать процесс, который тысячи лет назад привёл к появлению домашних животных.

Учёные начали свой эксперимент в то время, когда в Советском Союзе официально отвергались генетические законы Менделя и продвигались псевдонаучные теории Трофима Лысенко. Многие учёные, не разделявшие взглядов Лысенко, были уволены. Первые годы Дмитрий Беляев просил сотрудников не рассказывать о работе за пределами коллектива, а на любые вопросы отвечал, что цель эксперимента - повышение качества меха и плодовитости чернушек. Но, несмотря на все трудности, эксперимент оказался весьма успешным.

Хотя лисиц отбирали лишь по дружелюбной реакции на человека, у новых поколений появлялись физические признаки, характерные для домашних животных других видов: пятнистый окрас шерсти, вислоухость и хвосты колечком. Таким образом, эксперимент Дмитрия Беляева и Людмилы Трут внёс значительный вклад в изучение процесса одомашнивания. Эксперимент продолжается по сей день.

В настольной игре «Эксперимент. Домашние лисы» вы будете выводить собственных домашних лисиц. Каждый раунд вам предстоит выбрать подходящую пару родителей, броском кубиков смешивать гены и получать новое поколение лисят, усиливая определённые признаки одомашнивания. Также вам предстоит проводить исследования и привлекать внимание научного сообщества, чтобы получить как можно больше победных очков и победить в игре.

Состав игры

Двустороннее игровое поле
(оборотная сторона для 5-6 игроков)*

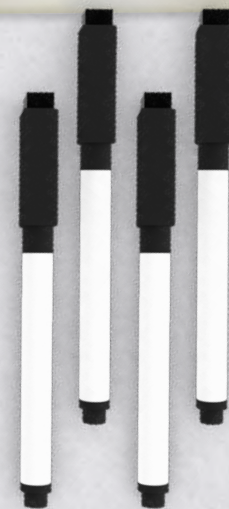


* Обратная сторона игрового поля используется только с расширением для 5-6 игроков (не входит в состав базовой игры).

4 планшета игроков
(4 цветов)



4 маркера
на водной основе





48 карт ценков
(по 12 карт каждого из 4 цветов)



36 карт лис-родителей
(18 самцов и 18 самок)

1-й

2-й

3-й

4-й

4 жетона
очередности хода



4 памятки



24 карты
исследований



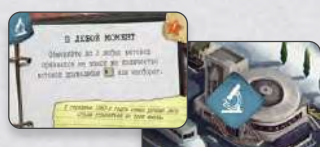
7 карт помощников
(включая промокарту)



карта подсчёта
победных очков (ПО)



80 кубиков признаков
и дружелюбия



32 карты науки
(включая 2 промокарты)



40 фигурок лисиц и 4 фишки шестерёнок
(по 10 лисиц и 1 шестерёнке каждого цвета)

У каждого игрока есть 10 фигурок лисиц пяти разных форм.
Вы можете использовать фигурку лисы любой формы.

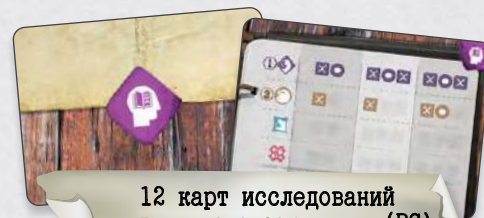


200 жетонов (ресурсов,
признаков, победных
очков и дружелюбия)

Оглавление

Состав игры	02
Подготовка к игре	04
Ход игры	08
1-й этап. Селекция	08
2-й этап. Скрещивание	10
3-й этап. Изучение	13
4-й этап. Управление	16
Следующие поколения	19
Конец игры. Подсчёт очков	22
Дуэльный режим	24
Одиночный режим	28
Приложение	34
Карты науки	34
Помощники	35
Краткое описание хода игры	36

Для дуэльного и одиночного
режимов




12 карт исследований
виртуального соперника (ВС)



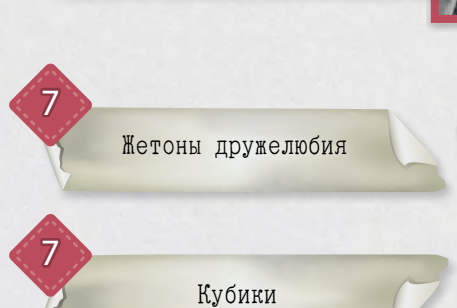
6 карт селекции ВС

Подготовка к игре

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ И ПИТОМНИКА

- 1 Игровое поле.** Поместите поле в центр стола стороной для 1–4 игроков вверх (с 5 ячейками шкалы ресурсов).
Используйте обратную сторону поля только вместе с расширением для 5–6 игроков.
- 2 Карты науки.** Перемешайте колоду карт науки и поместите её лицевой стороной вниз на соответствующую область игрового поля.
- 3 Карты исследований.** Перемешайте колоду карт исследований и поместите её лицевой стороной вниз на соответствующую область игрового поля.
- 4 Жетоны ресурсов.** Перемешайте восьмиугольные жетоны ресурсов и положите их стопкой лицевой стороной вниз на ячейку с символом шестерёнки в верхней части игрового поля. Затем разложите лицевой стороной вверх жетоны ресурсов в следующие области.
Шкала ресурсов. Оставьте первую ячейку справа от стопки жетонов ресурсов пустой (она отмечена символом , показывающим, что жетон на неё не кладётся). В зависимости от числа игроков поместите на следующие ячейки слева направо по 1 жетону ресурсов лицевой стороной вверх. Символы (1/3) и (2/4) покажут, до какой ячейки должна быть заполнена шкала. *Например, при игре втроем жетоны помещаются во вторую, третью и четвёртую ячейки.*
- 5 Ячейки помощников.** Поместите по 1 жетону ресурсов в каждую из 4 ячеек помощников в левой части игрового поля.
- 4a Ячейка для стопки сброса жетонов ресурсов.**
- 5 Карты помощников.** Перемешайте колоду помощников и возьмите 4 карты. Выложите слева от поля 2 карты стороной А вверх рядом с двумя верхними ячейками помощников. Выложите 2 карты стороной Б вверх рядом с двумя нижними ячейками.

Пример подготовки поля для 3 игроков



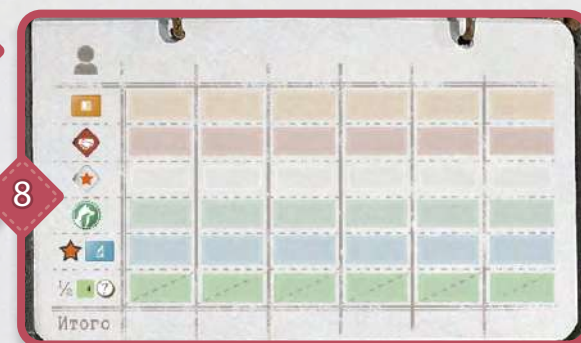
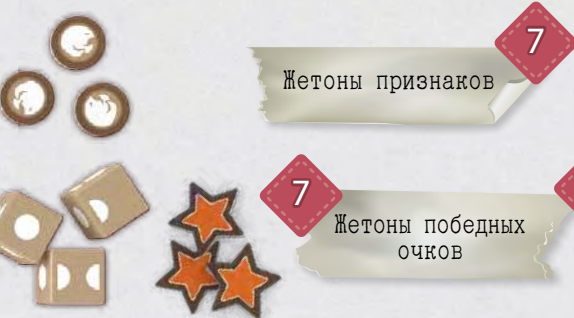
7

Жетоны дружелюбия

7

Кубики





6 Лисий питомник.

- 📌 Разделите карты лис-родителей на **самцов** 🐺 и **самок** 🐱 и по отдельности перемешайте их.
- 📌 Убедитесь, что на столе достаточно места, и выложите лицевой стороной вверх **ряд самцов** 🐺 и **ряд самок** 🐱. В каждом ряду должно быть на 1 карту больше, чем число участников в партии. Например, при игре **втроем** нужно выложить 4 самцов и 4 самок.
- 📌 Оставшиеся карты поместите лицом вниз отдельными колодами в конце каждого ряда. Оставьте места для стопок сброса каждого ряда.

6



Пример подготовки питомника для 3 игроков

7 Общий запас.

Сложите следующие компоненты в общий запас рядом с полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

- 📌 Кубики признаков 🎲, 🎲, 🎲, 🎲
- 📌 Кубики дружелюбия 🎲
- 📌 Жетоны признаков 🐺, 🐱, 🐺, 🐱
- 📌 Жетоны дружелюбия 🟩
- 📌 Жетоны победных очков ★

8 Карта подсчёта победных очков.


Пока что отложите эту карту в сторону. Она понадобится только в конце игры при подсчёте очков.


ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

1 Компоненты игроков. Каждый участник выбирает цвет и получает соответствующие компоненты игры.

- 📌 Планшет игрока
- 📌 Фишка шестерёнки
- 📌 10 фигурок лисиц
- 📌 12 карт ценков
- 📌 Зелёный кубик дружелюбия
- 📌 Маркер
- 📌 Памятка

2 Карты ценков. Каждый участник перемешивает свои карты ценков и помещает их стопкой лицевой стороной вниз справа от своего планшета игрока.

3 Порядок первого хода. Отдайте **жетон очерёдности хода первого игрока**  участнику, у которого самый дружелюбный домашний питомец (или выберите его случайным образом). Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, раздайте каждому участнику по жетону очерёдности хода в порядке возрастания. Верните оставшиеся жетоны в коробку.

4 Начальные жетоны дружелюбия. Игроки получают начальные жетоны **дружелюбия**  в зависимости от очерёдности своего хода.



5 Начальные исследования. Раздайте каждому игроку по 3 карты исследований. Все участники выбирают себе 1 из этих карт и возвращают остальные карты под низ колоды. Поместите выбранную карту лицевой стороной вверх рядом с личным планшетом.

В первой партии раздайте каждому игроку по 1 карте исследования.



ПОДГОТОВКА ДЛЯ 1-2 ИГРОКОВ. При игре вдвоём подготовьте поле и питомник так же, как при игре вчетвером. В одиночном режиме подготовьте поле и питомник так же, как при игре втроём. Прочие изменения в подготовке и правилах для дуэльного и одиночного режимов смотрите на страницах 24 и 28 соответственно.



ПОДГОТОВКА ДЛЯ 5-6 ИГРОКОВ. Для игры впятером или вшестером вам понадобятся компоненты из расширения. Используйте сторону поля для 5-6 игроков (с 7 ячейками шкалы ресурсов). В остальном подготовка к игре проходит по обычным правилам.





- А** СТОПКА СБРОСА ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ
- Б** СТОПКА ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ
- В** ШКАЛА РЕСУРСОВ
 1/3 ИГРОКА - 4 ЯЧЕЙКИ
 2/4 ИГРОКА - 5 ЯЧЕЕК
 5 ИГРОКОВ - 6 ЯЧЕЕК (ОБОРОТ ПОЛЯ)
 6 ИГРОКОВ - 7 ЯЧЕЕК (ОБОРОТ ПОЛЯ)

- Г** ОБЛАСТЬ ПОМОЩНИКОВ
- Д** ОБЛАСТЬ КАРТ ИССЛЕДОВАНИЙ
- Е** ОБЛАСТЬ КАРТ НАУКИ
- Ж** ОБЛАСТЬ СБРОСА КАРТ НАУКИ

- З** ЗЕЛЁНАЯ ШКАЛА НАГРАД ЗА ДРУЖЕЛЮБИЕ И СЧЁТЧИК РАУНДОВ
 Приносит ПО в конце игры за выставленные фигурки лисиц .
- И** КРАСНАЯ ШКАЛА НАГРАД
 Игроки, не выставившие фигурку лисицы , получают указанное количество жетонов дружелюбия.

ХОД ИГРЫ

Ваша цель - набрать больше всего победных очков к концу 5-го раунда (поколения). Для этого вы должны выводить самых **дружелюбных лис**, завершать как можно больше **исследований** и привлекать подходящих вам **помощников** из научного сообщества.

Игра длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из 4 последовательных этапов.

1-й этап. Селекция. Игроки ходят по очереди, выбирая лис-родителей и ресурсы.

2-й этап. Скрещивание. Игроки одновременно выводят щенков. Для этого они берут кубики признаков, которыми обладают выбранные родители, и бросают их, стараясь получить на кубиках как можно больше целых символов. Каждый такой символ - один из признаков, полученный лисами в ходе сибирского эксперимента.



Хвосты. У некоторых лис хвосты стали закручиваться колечком, как у собак, а некоторые начали ими вилять при виде человека.



Уши. Взрослея, лисы дольше оставались вислouxими (этот признак также характерен для собак).



Лай. Лисы научились лаять и скулить, привлекая внимание человека.



Пятна. Окрас некоторых лис стал пятнистым, а на лбу зачастую стала появляться белая отметина («звёздочка»).

3-й этап. Изучение. Игроки отмечают собранные целые символы признаков на карточках своих щенков с целью:

- завершить **исследования** и получить победные очки,
- получить **жетоны признаков**, с помощью которых можно открывать **улучшения** на своём планшете игрока.

4-й этап. Управление. Щенков оценивают по их суммарному **дружелюбию** (общее число отмеченных признаков на карте щенка), затем они отправляются в питомник и становятся доступны в качестве родителей следующего поколения.

Подсказка для первой партии. На этапах скрещивания и изучения игроки выполняют действия одновременно. Однако в **первом раунде** мы советуем вам ходить по очереди, чтобы все участники могли освоиться с правилами игры.

1-й этап. Селекция

Каждый год учёные отбирали лисиц, которых будут скрещивать. Они основывали свой выбор лишь на характере животных: 10 % самых дружелюбных лисиц становились родителями для следующего поколения.

На **этапе селекции** игроки ходят по очереди согласно своим **жетонам очерёдности хода**. В первом раунде ход передаётся по часовой стрелке, в следующих раундах это может измениться.

На этапе селекции каждый игрок ходит 3 раза. В свой ход вы должны выполнить одно из этих действий.

👉 **Выбор самки** (👤)

или

👉 **Выбор самца** (👤)

или

👉 **Выбор ресурсов** (⚙️)

За 3 хода вы должны по одному разу выполнить каждое из этих действий. Выполнять действия можно в любом порядке. **Например, один игрок может выбрать сначала шкалу ресурсов, затем лис-родителей, а другой может поступить наоборот.**

После того как все выполнили свои действия, игроки могут **открыть улучшения** на своих планшетах, прежде чем перейти к **этапу скрещивания** (см. страницы 10 и 19).

ВЫБОР ЛИС-РОДИТЕЛЕЙ


Чтобы выбрать самку 👤 или самца 👤, возьмите желаемую карту лисы из питомника и поместите её слева от личного планшета. Ряды лис-родителей при этом не пополняются (питомник пополнится только в конце раунда).


Взятие случайной лисы. Если ни одна из доступных карт лис-родителей в ряду вам не подходит, вы можете взять верхнюю карту из колод самцов 👤 или самок 👤. Все лисы в этих колодах имеют 1-3 кубика случайных признаков (чаще всего 2 кубика). Все признаки представлены одинаково по количеству в каждой колоде.



Подсказка. Почти всегда выгоднее выбирать лис с бóльшим числом кубиков, особенно совпадающих с признаками, отмеченными на вашей карте исследования.

ВЫБОР РЕСУРСОВ

Положите ваш жетон шестерёнки  на одну из ячеек шкалы ресурсов. Это действие сразу приносит вам ресурсы, а также определяет очерёдность вашего хода в следующем раунде. Выполните следующие шаги.

- 1 Выберите ячейку шкалы.
- 2 Немедленно получите из общего запаса все ресурсы, находящиеся в этой ячейке (учитываются **все** символы на жетоне ресурса и любые символы, изображённые на поле под ним). *Поместите полученные жетоны признаков, жетоны дружелюбия и карты науки в личный резерв рядом с вашим планшетом.*
- 3 Сбросьте жетон ресурса (поместите его лицевой стороной вверх в ячейку сброса слева от стопки ресурсов).
- 4 Поместите в ячейку на место сброшенного жетона ресурса свою фишку шестерёнки .

РЕСУРСЫ



Возьмите 1 **карту науки** с верха колоды. Посмотрите на неё, но не показывайте другим игрокам, пока не решите её использовать. Карты науки позволяют выполнить одноразовые дополнительные действия. *Подробнее описание карт см. на странице 34.*



Возьмите 1 **жетон дружелюбия** из общего запаса. Жетоны дружелюбия можно потратить при выведении щенков для того, чтобы собрать дополнительные целые символы признаков (см. на странице 11). *Примечание. Жетоны ресурсов не дают вам кубики дружелюбия, только жетоны!*



Возьмите 1 указанный **жетон признака** из общего запаса. Жетоны признаков можно потратить в конце **этапов селекции** или **изучения** на открытие улучшений на личном планшете, что позволит вам выводить больше щенков, работать над большим числом исследований, бросать больше кубиков и получить победные очки за большее количество помощников (см. на странице 35). *Подсказка. В начале партии, если вы не знаете, какие ресурсы нужны, постарайтесь получить жетоны признаков, совпадающие с кубиками ваших лис-родителей. Это позволит вам быстрее открыть улучшения!*



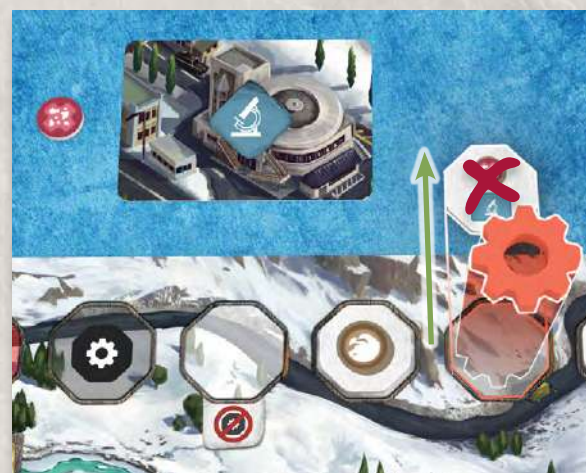
Возьмите 1 **любой жетон признака** из общего запаса.


КОНЕЦ ЭТАПА СЕЛЕКЦИИ. ОТКРЫТИЕ УЛУЧШЕНИЙ

В конце **этапа селекции**, после того как каждый участник сделал 3 хода, игроки могут одновременно потратить свои жетоны признаков на **открытие улучшений** на личных планшетах.

Улучшения можно открыть и в конце **этапа селекции**, и в конце **этапа изучения**. См. подробнее на странице 13.

Подсказка. В первом раунде в конце этапа селекции у вас не будет 2 жетонов признаков одного типа, однако в следующих раундах открытие улучшений перед началом скрещивания может оказаться весьма полезным!



Красный игрок помещает свою шестерёнку  на 3-ю ячейку шкалы ресурсов. Он получает указанные ресурсы и сбрасывает жетон из этой ячейки.





ПЕРВАЯ ЯЧЕЙКА ШКАЛЫ РЕСУРСОВ. В первой ячейке шкалы ресурсов **НЕТ** жетона. Заняв эту ячейку, вы **не получите** ресурсов, но гарантированно будете **ходить первым** в следующем раунде.










СИМВОЛЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ. Под ячейками в правой части шкалы ресурсов изображены дополнительные ресурсы. Заняв такую ячейку, вы получаете и ресурсы, изображённые на жетоне, и ресурсы, изображённые под ним.



Карты щенков делятся на самцов  и самок , в остальном они одинаковы.



Этот игрок получает:

- 📌 от самца Джувльбарса  1 кубик ушей  и 1 кубик пятен ,
- 📌 от самки Кики  1 кубик лая  и 2 кубика пятен ,
- 📌 с личного планшета 1 кубик дружелюбия .


ЛИСЫ ИГРОКОВ. Начиная со 2-го раунда, в питомнике появятся лисы, выведенные игроками. Такие лисы дают 1 кубик признака за каждый отмеченный квадрат с символом кубика под ним (см. пример на странице 19).

2-й этап. Скрещивание

У дружелюбных лисиц всё чаще появлялись новые признаки (например, пятнистый окрас), чего никак не ждали от случайных мутаций. Учёные выдвинули гипотезу, позже подтверждённую анализами ДНК, что у диких лисиц гены с этими признаками были всегда. Разница была в том, что у дружелюбных лисиц уровень гормонов, связанных со стрессом, был ниже, а уровень серотонина, наоборот, выше. Гормональные изменения и экспрессия генов послужили причиной перемен, которые наблюдали учёные.

На этапе скрещивания все игроки одновременно бросают кубики, чтобы вывести щенков от выбранных ими родителей. Чтобы вывести щенков, выполните описанные ниже шаги. Вы не обязаны ждать, пока остальные игроки выполняют шаг, чтобы перейти к следующему.

- 1 Взятие карты щенка
- 2 Получение кубиков
- 3 Бросок кубиков
- 4 Запись признаков
- 5 Оценка дружелюбия
- 6 Кличка щенка

Подсказка. Не забывайте про ваши кубики дружелюбия . Они весьма полезны.

ВЫВЕДЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЩЕНКОВ. Некоторые открытые улучшения позволяют выводить по **несколку щенков** каждый раунд. Подробнее см. «Выведение нескольких щенков» на странице 19.




1 ВЗЯТИЕ КАРТЫ ЩЕНКА

Откройте верхнюю карту вашей стопки щенков и поместите её **справа** от **личного планшета** (чтобы не перепутать её со взятыми картами лис-родителей, лежащими **слева** от планшета).

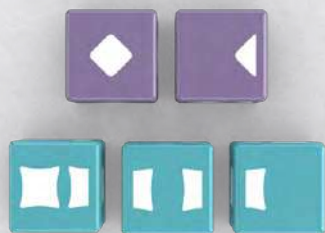
2 ПОЛУЧЕНИЕ КУБИКОВ



Возьмите из общего запаса следующие кубики.

- 📌 **Кубики дружелюбия.** Возьмите количество кубиков дружелюбия , открытое на вашем планшете. Вы начинаете игру с 1 кубиком и можете получить ещё несколько с помощью улучшений.
- 📌 **Кубики родителей.** Возьмите **все** кубики признаков, изображённые на карточках выбранных вами лис-родителей.

БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте все полученные кубики и рассортируйте их по признакам. Совместите их так, чтобы получить как можно больше **целых символов** тех или иных признаков.




Эти кубики можно совместить таким образом, что получится 1 целый символ **хвоста**  и 3 целых символа **лая** .





Кубик с 2 половинками символа не является целым символом. Вы должны соединить каждую половинку символа с другими кубиками, чтобы собрать целые символы.






Кубики и жетоны дружелюбия

В ходе эксперимента у дружелюбных лисиц появилось больше физических признаков одомашнивания. Кубики  и жетоны **дружелюбия** - это джокеры, которые помогут вам собрать любой **целый символ**.



Кубики **дружелюбия**  - джокеры, их можно совмещать с любыми другими кубиками признаков, чтобы собрать целые символы. Здесь, например, получился 1 целый символ **уха** .







Кубик **дружелюбия**  с 2 половинками символов можно совместить с 2 разными кубиками признаков. Здесь, например, получились 1 целый символ **хвоста**  и 2 символа **пятен** .



Символ, собранный только с помощью кубиков (или жетонов) **дружелюбия**, считается 1 символом любого признака.







Если у вас есть жетоны **дружелюбия**  в личном резерве, вы можете потратить их так же, как если бы они были кубиками **дружелюбия**  с половинками значков. Эти жетоны сбрасываются обратно в общий запас после того, как вы закончили выводить своего щенка. Вы можете потратить **любое количество** жетонов **дружелюбия**  на одного щенка. Вы даже можете потратить вместе **2 жетона**, чтобы собрать 1 целый символ любого признака. На рисунке слева на кубиках и жетонах получились 1 признак **пятна**  и 2 **любых признака** (в том числе один и тот же).

ПРИМЕЧАНИЕ. Круглые жетоны признаков - это **награды**, которые вы получаете за символы признаков ваших щенков. Они никак не влияют на ваши результаты бросков кубиков (см. «Получение жетонов признаков» на странице 14).













Пример 1. Красный игрок выбросил на кубиках 1 целый символ хвоста , поэтому он отмечает 1 ячейку на шкале хвоста . Половинка символа не записывается.




Также он получил 3 целых символа лая , поэтому отмечает 3 ячейки на шкале лая .

Эти результаты будут означать следующее.

На этапе исследований. У Зельды  отмечен 1 кружок на шкале лая , значит, Красный игрок получит 1 жетон лая  (если только у него нет лисицы с более развитой шкалой лая ).


На этапе скрещивания в следующем раунде. У Зельды  3 отмеченных квадрата. Это означает, что если кто-нибудь выберет Зельду  в качестве родителя, он возьмёт 3 кубика признаков (1 кубик хвоста  и 2 кубика лая .




Пример 2. Жёлтый игрок собрал 7 целых символов пятен . Он отмечает 5 клеток пятен  на своей карте, затем берёт 2 жетона победных очков  и записывает +2 справа от этих клеток.

4 ЗАПИСЬ ПРИЗНАКОВ


Закончив совмещение кубиков, запишите полученные результаты на картах щенков. За каждый целый символ отметьте 1 ячейку (квадрат или кружок) соответствующей шкалы признака, двигаясь слева направо.

1 Отметьте каждый квадрат крестиком . Когда щенок становится родителем для следующего поколения, выбравший его игрок получит 1 кубик признака за каждый отмеченный квадрат.

2 Отметьте каждый кружок точкой . На **этапе изучения** вы получите по одному жетону за каждый отмеченный кружок на всех 4 шкалах признаков на карте щенка (см. «Получение жетонов признаков» на странице 14 и «Выведение нескольких щенков» на странице 19).


На данном этапе вы не получаете эти жетоны.

3 Не отмечайте **половинки** символов.

БОЛЕЕ 5 ЦЕЛЫХ СИМВОЛОВ ОДНОГО ПРИЗНАКА. У каждой шкалы признака только 5 ячеек. Если вам удалось собрать **более 5** целых символов одного признака (то есть вы заполнили шкалу полностью), то получите 1 жетон победных **очков**  за каждый дополнительный целый символ, который не смогли отметить. Запишите количество полученных жетонов победных очков справа от этой шкалы (оно войдёт в суммарное **дружелюбие** щенка, см. «Оценка дружелюбия» ниже).

5 ОЦЕНКА ДРУЖЕЛЮБИЯ

Записав признаки вашего щенка, подсчитайте суммарное количество отмеченных ячеек на всех 4 шкалах и запишите полученную сумму в правом верхнем углу его карты. Это суммарное дружелюбие вашего щенка. Щенок с наибольшим дружелюбием получит награду на **этапе управления**.




Если вы полностью заполнили шкалу признака и заработали жетоны победных очков , добавьте записанное в конце этой шкалы число к суммарному дружелюбию.

6 КЛИЧКА ЩЕНКА

Заполнив признаки и дружелюбие вашего щенка, дайте ему подходящую, на ваш взгляд, кличку.

Рекомендация. Давать экспериментальным животным клички Людмила Трут начала в 1960 году, через 2 года после начала эксперимента. С этой поры каждый щенок получал кличку, начинавшуюся с той же буквы, что и кличка его матери. Мы советуем вам соблюдать эту традицию. В конце игры будет интересно проследить за родственными связями самых дружелюбных щенков.



У щенка Жёлтого игрока, Лулу , отмечено 7 ячеек (3 уха  и 4 лая ), поэтому её суммарное дружелюбие равно 7.

3-й этап. Изучение

На протяжении эксперимента учёные проводили исследования, чтобы понять, как при одомашнивании меняются биохимия и гены подопытных животных. Эта прорывная работа привлекла к ним большое внимание научного сообщества.

На этапе изучения все игроки одновременно выполняют шаги в описанном ниже порядке. Вы не обязаны ждать, пока остальные выполнят шаг, чтобы перейти к следующему.

- 1 Проведение исследований
- 2 Получение жетонов признаков
- 3 Открытие улучшений

1 ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

За исследования, проведённые с помощью выведенных вами щенков, вы получите в конце игры победные очки.

Каждая карта исследования разделена колонками на **3 уровня**. Внизу каждой колонки указаны победные очки за этот уровень. В конце игры вы получите победные очки за наивысший завершённый уровень каждой карты исследования.

Чтобы **завершить** уровень исследования, вы должны вывести щенка, соответствующего требованиям этого уровня.

- Каждый уровень исследования показывает, сколько ячеек на разных шкалах признаков должно быть отмечено у щенка. У него может быть больше отмеченных ячеек (на любых шкалах), но не меньше. Тогда уровень исследования будет завершён.
- Для одного уровня исследования можно использовать только одного щенка. Вы не можете использовать несколько щенков или добавлять жетоны признаков, чтобы завершить уровень исследования.
- Каждый выведенный вами щенок может завершить только 1 уровень одного исследования. Вы не можете завершить несколько уровней одного исследования с помощью одного щенка, а также использовать одного щенка для нескольких карт исследований.
- Уровни исследования завершаются по порядку, слева направо. Вы не можете пропустить уровень, даже если ваш щенок подходит для более высокого уровня.
- Завершив уровень исследования, вы не можете выполнить его же повторно. Вы можете завершить только следующий уровень исследования. После завершения 3-го уровня это исследование подходит к концу и не может быть завершено снова.

ПРИМЕЧАНИЕ. Завершая уровень исследования, вы не получаете жетонов победных очков ★. Фигурка лисицы 🦊 отмечает завершённые уровни, а полученные победные очки будут учитываться при подсчёте в конце игры.





У Рэма отмечены 1 клетка уха и 2 клетки лая. Этого достаточно, чтобы Красный игрок завершил 1-й уровень исследования. Красный игрок отмечает это, помещая фигурку лисицы на 1-й уровень.



Хотя Жемчужинка, щенок Жёлтого игрока, подходит к требованиям для 3-го уровня исследования, Жёлтый игрок пока завершил только 1-й уровень. Это означает, что Жемчужинка может завершить лишь 2-й уровень. Игроку нужно вывести ещё одного подходящего щенка в следующем раунде для 3-го уровня.



Красный игрок получает 1 жетон хвоста  и 2 жетона ушей .



Открытые начальные умения



Доступные улучшения



Эффект улучшения

Стоимость улучшения:
количество жетонов
признаков одного типа

1 ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

Завершив **первый уровень** исследования, поместите одну из своих **фигурок лисиц**  на первую колонку. Завершив **следующий** уровень этого исследования, **переместите** фигурку лисицы  вправо. Завершив **третий уровень**, вы заканчиваете это исследование. Теперь вы получите за него максимальное количество победных очков – 10 ПО.

Завершив исследование, вы можете оставить фигурку лисицы стоять на карте или же забрать фигурку обратно в свой запас, а карту исследования положить в отдельную стопку рядом со своим планшетом.

2 ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПРИЗНАКОВ

Закончив выводение и проведя исследования, получите **жетоны признаков**, которые вы можете потратить на открытие **улучшений**.

Если вы вывели **1 щенка**, просмотрите **4 шкалы его признаков** и получите по 1 жетону соответствующего признака за каждый **отмеченный кружок**.

ВАЖНО! Если вы вывели нескольких щенков, то действуют особые правила получения жетонов признаков. Подробнее см. на странице 20.






3 ОТКРЫТИЕ УЛУЧШЕНИЙ

Улучшения на личном планшете можно открыть в конце **этапа селекции** (см. страницу 8) и в конце **этапа изучений** (сейчас). Правила открытия улучшений применяются одинаково в обоих случаях.

Доступные на вашем планшете улучшения разделены на **4 шкалы**. На каждой шкале улучшения открываются **слева направо**.

В **кружке** справа от каждого улучшения указана стоимость его открытия – необходимое количество **жетонов признаков одного типа**. В **ромбе** указан эффект открываемого улучшения. См. список доступных улучшений на странице 15.

Стоимость улучшения

Каждое улучшение можно открыть с помощью жетонов признаков одного любого типа (например, улучшение стоимостью «2 » можно открыть за 2 жетона **хвостов** , 2 жетона **ушей** , 2 жетона **лая**  или 2 жетона **пятен** ). Потратив жетоны на открытие улучшения, **поместите 1 из потраченных вами жетонов в кружок улучшения**, накрыв его стоимость. Остальные потраченные жетоны верните в общий запас.

Полную стоимость улучшения нужно оплатить совпадающими жетонами сразу. Выполняя этот шаг (в конце этапа **селекции** или этапа **исследований**), вы можете открыть **сколько угодно** улучшений на **любых шкалах**.

ПОДСКАЗКА. Открытие большего числа щенков – важное улучшение! Оно поможет вам завершать больше исследований каждый раунд и повысит ваши шансы получить жетоны признаков за нескольких щенков см. на странице 19!

ШКАЛЫ УЛУЧШЕНИЙ



В процессе одомашнивания экспериментальные лисы стали приносить больше щенков.

Больше щенков

Каждое открытое улучшение с щенком позволяет вам вывести 1 дополнительного щенка в каждом раунде. **Подробные правила выведения и получения жетонов признаков за нескольких щенков см. на странице 19.**

Открыв все улучшения с щенками, вы сможете выводить 3 щенков каждый раунд.



За прошедшие десятилетия эксперимент лёг в основу многих опубликованных исследовательских работ.

Исследования

Открыв улучшение с исследованием, немедленно возьмите 3 новые карты исследования. Выберите и оставьте себе одну из них, а остальные верните под низ колоды. За игру у вас может быть до 4 исследований (включая ваше начальное исследование).

Подсказка. Новые карты исследования можно получить только с помощью шкалы исследований. Вам всегда стоит работать хотя бы над одним исследованием, так что не пренебрегайте этой шкалой!



Биохимические перемены в дружелюбных лисах привели к появлению у них новых признаков domestикации.

Кубики дружелюбия

Каждое открытое вами улучшение с кубиком **дружелюбия** позволяет вам бросать на 1 кубик **дружелюбия** больше при каждом выведении щенка. Открыв новый кубик **дружелюбия**, возьмите его из общего запаса и добавьте в свой личный резерв в качестве напоминания, чтобы не забыть использовать его всякий раз, когда выводите щенка.

Открыв все улучшения на этой шкале, за каждого щенка вы сможете бросать 4 кубика **дружелюбия**.



Успех учёных привлёк к ним внимание как советского, так и мирового научного сообщества.

Помощники

Открыв улучшение с помощником, вы немедленно получаете ресурсы. Также помощник принесёт вам бонус при подсчёте очков в конце игры (см. «Карты помощников» на странице 35).

- 1 Выберите 1 из четырёх помощников и поместите 1 вашу **фигурку лисички** в ячейку рядом с ним, даже если там есть других игроков. В одной ячейке не может быть двух фигурок лисичек одного игрока.
- 2 Немедленно получите **ресурсы** с жетона ресурсов, лежащего рядом с этим помощником, и 1 карту науки, указанную рядом. Жетон ресурса не сбрасывается. Все игроки, занявшие эту ячейку, получают ресурсы.
- 3 В конце игры вы получите **победные очки**, указанные на карте помощника.



Очки

Открыв ячейку улучшения, рядом с которой изображена звезда, вы получите победные очки в конце игры. **Не берите жетоны победных очков сразу, очки прибавляются при финальном подсчёте (см. страницу 22).**



В конце этапа изучения у Жёлтого игрока 2 жетона **ушей** и 2 жетона **лая**. Он решает потратить их на улучшения, которые позволят ему выводить больше щенков и работать над большим числом исследований.

Сначала Жёлтый игрок тратит 2 жетона **ушей** на улучшение с щенком: он помещает 1 жетон **уха** на это улучшение, а другой жетон сбрасывает. Затем он тратит 2 жетона **лая** на улучшение исследований, помещая 1 жетон **лая** на это улучшение и сбрасывая другой жетон. Улучшение исследований позволяет ему немедленно взять 3 новых исследования и оставить себе одно из них на выбор, что он и делает. Улучшение с щенком поможет ему уже на следующем этапе скрещивания.



В конце первого раунда Красный игрок вывел самого дружелюбного лиса - Памира 🐾, у него дружелюбие 4.

Красный игрок помещает свою фигурку лисицы 🐾 на зелёную шкалу, а Жёлтый и Синий игроки получают по 1 жетону **дружелюбия** 🐾 с красной шкалы наград внизу.

4-Й ЭТАП. УПРАВЛЕНИЕ

На **этапе управления** игроки по порядку выполняют следующие шаги.

- 1 Сброс предыдущего поколения лис
- 2 Перемещение новых щенков в питомник
- 3 Получение наград за дружелюбие
- 4 Пополнение питомника из колод лис-родителей
- 5 Изменение очерёдности хода
- 6 Обновление шкалы ресурсов

1 СБРОС ПРЕДЫДУЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ ЛИС

Игроки сбрасывают всех лис предыдущего поколения и возвращают все использованные кубики признаков в общий запас.




- 🐾 **Невыбранные лисы.** Все оставшиеся в питомнике лисы сбрасываются (и самцы 🐾, и самки 🐾).
- 🐾 **Лисы-родители.** Каждый игрок сбрасывает обоих родителей, которых использовал на **этапе разведения**.
- 🐾 **Кубики признаков.** Каждый игрок возвращает все использованные им кубики признаков в общий запас (однако не возвращает свои кубики **дружелюбия** 🐾; они кладутся рядом с его личным планшетом для следующего раунда).

СБРОС ЛИС. Сбрасывая лису из **колод родителей** (без цветной рамки какого-либо игрока), поместите её лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с соответствующей колодой самцов 🐾 или самок 🐾. Сбрасывая лису, выведенную игроком, поместите её в личную стопку сброса этого игрока рядом с его карточками щенков. Если на столе мало места, можете стереть пометки на карте и поместить её под низ стопки щенков.



2 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НОВЫХ ЩЕНКОВ В ПИТОМНИК


Игроки помещают **всех новых щенков**, выведенных в этом раунде, в питомник в соответствующие ряды самцов 🐾 или самок 🐾. Порядок, в котором щенки добавляются в каждый ряд, не имеет значения.


3 ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД ЗА ДРУЖЕЛЮБИЕ



Среди всех щенков, выведенных в этом раунде, определите щенка (самца  или самку ) с **наибольшим дружелюбием** (число, записанное в правом верхнем углу карты). Игрок, который вывел самую дружелюбную лису, помещает одну из своих фигурок лисицы на следующую пустую **ячейку зелёной шкалы** наград за **дружелюбие**  (двигаясь слева направо). В конце партии он получит победные очки, указанные над этой ячейкой (он не получает жетоны победных очков немедленно).



↳ Самая дружелюбная лиса может быть любого пола.

Не оценивайте отдельно самцов  и самок .

↳ Если несколько щенков имеют одинаковое дружелюбие, игроки, которые их вывели, все вместе помещают по 1 своей фигурке лисицы  на следующую пустую ячейку зелёной шкалы наград. *Каждый претендент получит в конце игры победные очки, указанные над этой ячейкой.*

В случае ничьей между 2 и более лисами одного игрока он по-прежнему помещает только 1 фигурку лисицы .

После награждения самой дружелюбной лисы все игроки, не поместившие своей фигурки лисицы  на зелёную шкалу, получают **жетоны дружелюбия** , указанные под соответствующей ячейкой красной шкалы наград.

ПОДСКАЗКА. Шкала наград за дружелюбие  также служит **счётчиком раундов**. Количество **ячеек без фигурок лисиц**  показывает, сколько **раундов осталось до конца игры** (включая текущий раунд).

4 ПОПОЛНЕНИЕ ПИТОМНИКА ИЗ КОЛОД ЛИС-РОДИТЕЛЕЙ



В каждом ряду питомника должно быть хотя бы на **1 лису больше, чем количество игроков в партии**.

↳ Если в ряду недостаточно лис, **пополните его до необходимого минимума** лисами из соответствующей колоды родителей.

↳ Если в ряду находится необходимое количество лис или больше, не добавляйте в него новых лис из колоды.

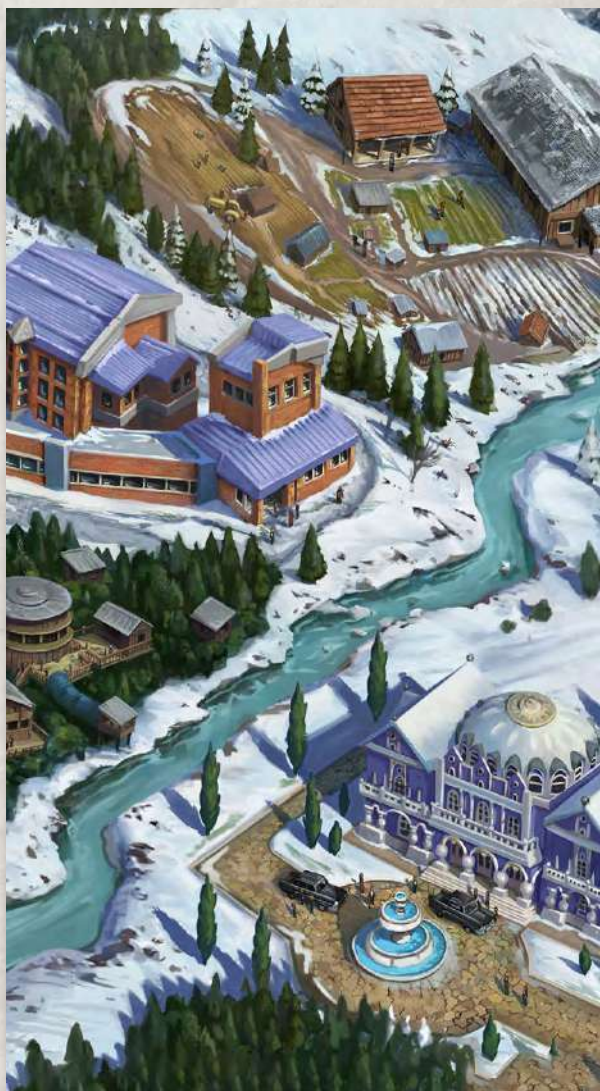
ПРИМЕЧАНИЕ. Помните, что нужно сбросить **всех** оставшихся с предыдущего этапа **селекции** лис. В начале этого шага в питомнике должны находиться только лисы, выведенные игроками в этом раунде.



Во 2-м раунде ничья между лисами Красного и Жёлтого игрока, у каждой из них наибольшее **дружелюбие** (7). Поэтому они оба помещают по 1 фигурке лисицы  в одну ячейку. Синий игрок получает жетон **дружелюбия**  в качестве утешительного приза.

ПРЕДЕЛ ЛИС В ПИТОМНИКЕ. В редком случае, когда в одном ряду питомника больше 8 лис, вы должны сбросить лис, пока их не останется **8 или меньше**. Начните с лис(-ы) с **наименьшим дружелюбием** в этом ряду (в случае ничьей, сбросьте **ВСЕХ** лис-претендентов). Сбрасывайте лис до тех пор, пока в ряду не останется 8 или меньше карт.

Возможна ситуация, когда лис-претендентов с наименьшим дружелюбием много и после сброса в ряду лис останется меньше **минимума**, необходимого для вашего числа участников. В этом случае добавьте лис-родителей из соответствующей стопки, пополнив этот ряд до необходимого минимума.



5 ИЗМЕНЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

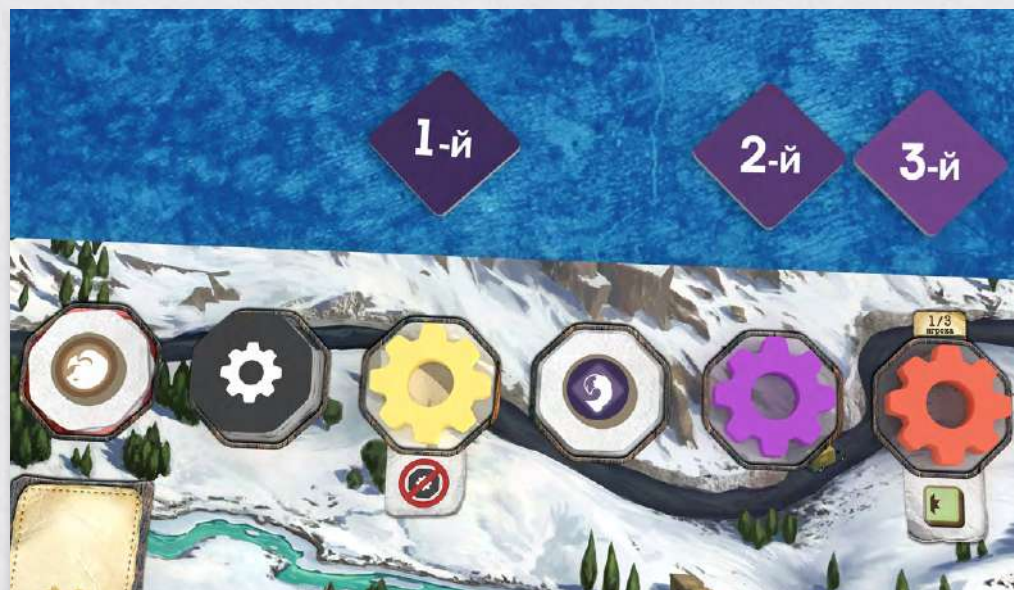
Игроки перераспределяют между собой **жетоны очередности хода** в зависимости от того, в каком порядке они находятся на шкале ресурсов. Выполните следующие шаги.

- 1 Сбросьте оставшиеся на шкале **жетоны ресурсов**.
- 2 Каждый игрок возвращает жетон очередности хода, который у него был в начале этого раунда, помещая его на **фишку шестерёнки** ⚙️ в соответствующей ячейке шкалы. *Например, если у вас в этом раунде жетон **2-й**, поместите его напротив **2-й шестерёнки** ⚙️ на шкале.*
- 3 Каждый игрок получает обратно свою **фишку шестерёнки** ⚙️, а также **новый жетон очередности хода**, лежащий поверх этой фишки. Ваш новый жетон указывает, каким по счёту вы будете ходить на **этапе селекции** в следующем раунде.

6 ПОПОЛНЕНИЕ ШКАЛЫ РЕСУРСОВ


После того как игроки забрали свои фишки шестерёнок ⚙️, выложите **лицевой стороной вверх** новые жетоны ресурсов из стопки. Как и во время подготовки к игре, **первая ячейка** шкалы ресурсов остаётся **незанятой**; пополните остальные до ячейки с числом **участников партии** включительно.

Если стопка жетонов ресурсов **опустела**, перемешайте сброс и сформируйте из него новую стопку.



На **этапе селекции** Жёлтый игрок выбрал 1-ю ячейку, Фиолетовый – 3-ю ячейку, а Красный – 4-ю ячейку. В конце раунда они сбросили жетон ресурса со 2-й ячейки и вернули свои жетоны очередности хода на шкалу, поверх соответствующих шестерёнок. Затем Жёлтый игрок забирает свою шестерёнку ⚙️, а вместе с ней жетон **1-й**, Фиолетовый получает вместе со своей шестерёнкой ⚙️ жетон **2-й**, а Красный вместе со своей шестерёнкой – жетон **3-й**.

Следующие поколения (раунды)

Завершив **этап управления**, игроки приступают к новому раунду, начиная его с **этапа селекции**. Начинает участник с жетоном очерёдности хода , далее ход передаётся согласно новому порядку. В новых раундах могут произойти следующие изменения.

- 🔗 В питомнике появятся лисы, выведенные игроками.
 - 🔗 У некоторых игроков может быть открыто умение выводить несколько щенков.
- В следующих разделах подробнее описаны оба изменения.

ЭТАП СЕЛЕКЦИИ

Начиная со **2-го раунда**, в питомнике будут находиться лисы, выведенные игроками в предыдущем раунде. Выбирая родителей, игрок может взять **ЛЮБУЮ** лису из соответствующего ряда питомника. В качестве родителя вы можете взять обратно щенка, которого вывели в прошлом раунде.


Выведенные игроками лисы приносят 1 **кубик признака** за каждый **квадрат**, отмеченный на их картах (с изображённым ниже символом кубика). Отмеченные **кружки** не приносят кубиков. **Дружелюбие** родителя не учитывается при скрещивании.

ВЫВЕДЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЩЕНКОВ

Открыв **улучшения с щенками** на личном планшете, вы сможете каждый раунд выводить **несколько щенков**. В этом разделе описано, как выводить несколько щенков и как получать жетоны признаков.




ВЫВЕДЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЩЕНКОВ


Выводя больше одного щенка, выполните все шаги по броску кубиков и записи вашего первого щенка, затем возьмите новую карту щенка и **повторите все шаги** для второго (и далее для третьего, если открыли 2 улучшения с щенками).

Вы должны полностью завершить выведение одного щенка, **прежде** чем перейдёте к выведению следующего. Используя жетоны **дружелюбия**  или карты науки при выведении щенка, вы должны сбросить их прежде, чем бросите кубики за следующего щенка.

Вы можете перейти к **этапу изучения** только тогда, когда закончите выводить всех запланированных щенков.



Выбрав мамой Леди , вы получаете 2 кубика **ушей**  и 2 кубика **лая** .

ПОДСКАЗКА. За каждого выведенного щенка вы бросаете те же кубики родителей и **дружелюбия**  (если вы не использовали карту науки для броска дополнительных кубиков). Не убирайте взятые кубики в общий запас, пока не вывели всех запланированных щенков.



Красный игрок открыл 1 улучшение с щенком, теперь он может вывести 2 щенков. Он берёт своего первого щенка, бросает кубики, записывает признаки и даёт ему кличку Дымок. При этом он потратил 1 жетон дружелюбия и должен теперь сбросить его, прежде чем бросит кубики за 2-го щенка.



Затем Красный игрок берёт 2-го щенка и перебрасывает все свои кубики. На этот раз он использует карту науки, чтобы дополнительно бросить 1 кубик лая.

ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ С НЕСКОЛЬКИМИ ЩЕНКАМИ

На **этапе изучения** каждый щенок, которого вы вывели, может завершить **1 уровень одного исследования**. Вы можете отправлять своих щенков на исследования в **любом порядке**. Это могут быть **разные исследования** (если у вас есть несколько карт исследований) или несколько уровней одного и того же исследования.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЗА НЕСКОЛЬКИХ ЩЕНКОВ

Если вы вывели **нескольких щенков**, то вы **НЕ** получаете жетоны признаков за каждый отмеченный кружок у каждого из них. Отдельно по каждому признаку определите щенка с **наиболее заполненной шкалой** и получите жетоны по ней только с его карты.

Сначала найдите лису, у которой отмечено больше всего кружков на шкале **хвоста** (первый ряд). Получите по 1 жетону **хвоста** за каждый отмеченный кружок на шкале **хвоста** этой лисы (отмеченные **хвосты** других ваших щенков не учитываются). Затем найдите лису, у которой отмечено больше всего кружков на шкале **ушей** (второй ряд), и получите по 1 жетону **уха** за каждый такой кружок. Повторяйте этот процесс, пока не получите жетоны за все 4 признака.

В случае ничьей между 2 вашими лисами за наибольшее число отмеченных кружков одного признака, **не имеет значения**, за какую лису вы решите получить жетоны (вы всё ещё получаете их только за одну из лис).

ШТРАФ ЗА БЛИЗКОРОДСТВЕННОЕ СКРЕЩИВАНИЕ (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Новички могут легко упустить это правило в игре. Рекомендуем использовать его только опытным игрокам.

Близкородственное скрещивание лис может привести к генетическим проблемам их потомства. Если перед партией все согласны отобразить это в игре, то всякий раз, когда участник скрещивает **2 родителей одного цвета** (то есть появившихся от родителей одного игрока в предыдущем раунде), он получает штраф. Получив жетоны признаков на **этапе изучения**, он должен немедленно сбросить любые 2 из них (перед открытием улучшений).

ПРИМЕЧАНИЕ. Лисы, выложенные из колод родителей, не имеют цвета. Их можно скрещивать без штрафа.



Если один из игроков скрестит Дымка и Луну, то ему придётся сбросить 2 жетона признаков в момент их получения.

В этом раунде Красный игрок вывел 2 лис.
У Дымка достаточно признаков, чтобы
завершить **2-ой уровень** исследования.

А Луна подходит для **3-го уровня**, так
что Красный игрок сможет завершить оба
уровня в этом раунде!



В следующем раунде Красный игрок выводит
2 щенков, Шлёпу и Плюшу. Выполнив
исследования, он должен по каждому из 4 при-
знаков получить жетоны за Шлёпу или
за Плюшу.

Он получает следующие жетоны:

- ↳ 1 жетон хвоста (либо от Шлёпы,
либо от Плюши),
- ↳ 2 жетона ушей (от Плюши),
- ↳ 3 жетона пятен (от Шлёпы).

КОНЕЦ ИГРЫ. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Конец игры наступает, когда участники получили награды за дружелюбие в конце 5-го раунда (на зелёной шкале наград за дружелюбие все 5 ячеек заняты фигурками лисиц).

Используйте **карту подсчёта** для финального подсчёта очков. Запишите победные очки для каждого игрока в следующем порядке.

	Красный	Синий
	24	25
	14	12
	13	16
	9	8
	3	2
	2	1
Итого	65	64

Исследования. За каждое ваше исследование получите победные очки, указанные под **наивысшим уровнем**, которого вы достигли в этом исследовании.

Помощники. Получите победные очки за каждого помощника, на котором есть ваша фигурка лисицы (см. «Карты помощников» на странице 35).

Улучшения. Получите очки за каждое открытое на вашем планшете улучшение с символом .

Дружелюбие. Получите победные очки за каждую ячейку зелёной шкалы наград за дружелюбие, в которой есть ваша фигурка лисицы.

Ресурсы. Получите победные очки за ваши жетоны победных очков и за оставшиеся в личном резерве ресурсы следующим образом.

- 1 победное очко за **жетон победных очков**.
- 1 победное очко за **карту науки**.
- 1 победное очко за каждые два жетона **признака и/или дружелюбия**.

Суммируйте все победные очки для каждого игрока.

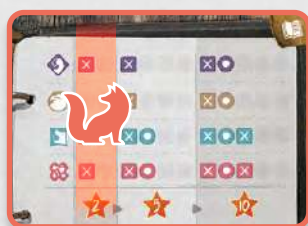
Пример подсчёта очков в конце игры



УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает участник, чей жетон шестерёнки находится левее на шкале ресурсов (по результатам 5-го раунда).





Красный игрок

	<ul style="list-style-type: none"> 4 карты исследования (10 + 10 + 2 + 2 ПО) 	24
	<ul style="list-style-type: none"> 2 набора из 4 разных жетонов признаков на планшете игрока (2 × 4 ПО) 2 заполненных столбца на планшете игрока (2 × 3 ПО) 	14
	<ul style="list-style-type: none"> Ряд количества щенков (2 ПО) Ряд исследований (3 + 5 ПО) Ряд кубиков дружелюбия (3 ПО) 	13
	<ul style="list-style-type: none"> Награды дружелюбия в раундах I, II, V (2 + 2 + 5 ПО) 	9
	<ul style="list-style-type: none"> 3 карты науки (3 ПО) 	3
	<ul style="list-style-type: none"> 4 жетона признаков и/или дружелюбия (2 ПО) 	2
ИТОГО		65

Синий игрок

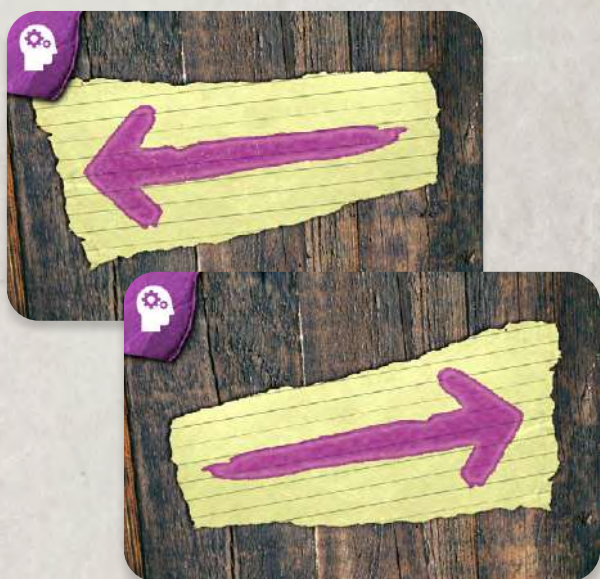
	<ul style="list-style-type: none"> 3 карты исследования (10 + 10 + 5 ПО) 	25
	<ul style="list-style-type: none"> 4 жетона пятен на планшете игрока (4 × 1 ПО) 4 набора из 2 совпадающих жетонов признаков вертикально рядом (4 × 2 ПО) 	12
	<ul style="list-style-type: none"> Ряд исследований (3 + 5 ПО) Ряд кубика дружелюбия (3 + 5 ПО) 	16
	<ul style="list-style-type: none"> Награды дружелюбия в раундах II, III, IV (2 + 3 + 3 ПО) 	8
	<ul style="list-style-type: none"> 2 жетона ПО (2 ПО) 	2
	<ul style="list-style-type: none"> 3 жетона признаков и/или дружелюбия (1 ПО) 	1
ИТОГО		64



Эта карта показывает, что ВС выберет 1 ячейку шкалы ресурсов и 1 лису-самку 🐾.



Эта карта показывает, что ВС выберет 1 лису-самца 🐾 и 1 лису-самку 🐾.



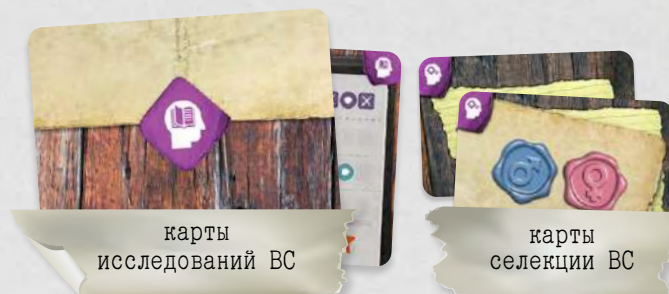
На обратной стороне карт селекции ВС изображены стрелки, указывающие вправо или влево. Они нужны для того, чтобы ВС смог выбрать лис из питомника в случае ничьей.

Дуэльный режим

При игре вдвоём используется простой виртуальный соперник (ВС), который делает **этап селекции** интереснее. Он борется с вами за лис и ресурсы и добавляет улучшенных лис в питомник, однако не получает очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ИГРЫ

- 🐾 6 карт селекции ВС
- 🐾 12 карт исследований ВС



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте поле и питомник так же, как **при игре вчетвером** (выложите ряды из 5 лис-самцов 🐾 и 5 лис-самок 🐾 и добавьте 4 жетона на шкалу ресурсов).

Присвойте ВС любой **неиспользованный цвет игрока**. У ВС нет личного планшета. Подготовка ВС к игре происходит следующим образом.

1. Перемешайте **карты селекции** ВС и поместите их стопкой лицом вниз так, чтобы все могли до неё дотянуться.
2. Перемешайте **карты исследований** ВС и поместите их стопкой лицом вниз рядом со стопкой селекции. Откройте верхнее исследование и поместите его лицевой стороной вверх рядом.
3. Поместите **фишку шестерёнки** ⚙️ и **5 фигурок лисиц** 🐾 ВС рядом с его колодой селекции. Верните оставшихся лисиц 🐾 этого цвета в коробку.
4. Дайте ВС жетон очередности хода 🎲.

ЭТАП 1. СЕЛЕКЦИЯ

На **этапе селекции** ВС ходит 3 раза в порядке очереди, как если бы он был третьим игроком. Однако в свой ход ВС выполняет **2 действия** вместо одного. Таким образом, каждое из действий ВС выполнит по **2 раза** (выберет 2 лис-самцов 🐾, 2 лис-самок 🐾 и 2 ячейки на шкале ресурсов).

В начале хода ВС откройте верхнюю карту его **колоды селекции**. ВС выполняет указанные **2 действия**, каждое по одному разу.

- 🐾 **3-й ход ВС.** На третьем ходу ВС возможна ситуация, когда один из символов его карты селекции указывает на действие, которое он уже выполнял дважды. В этом случае ВС выполняет действие, которое возможно, затем открывает ещё одну карту селекции и выполняет последнее требуемое ему действие.

ВЫБОР ЛИС-РОДИТЕЛЕЙ

Для выбора лис ВС использует свою **карту науки**. В каждой карте науки ВС один признак отмечен как **1-я цель** ВС, и ещё один признак отмечен как **2-я цель** ВС.

ВС всегда выбирает в следующем порядке.

- 1 Лиса с наибольшим числом кубиков для 1-й цели.
- 2 В случае ничьей лиса с наибольшим числом кубиков для 2-й цели.
- 3 В случае ничьей первая из лис-претендентов, на которую указывает стрелка на верху стопки селекции ВС. Например, если стрелка указывает влево ←, двигайтесь справа налево и возьмите первую лису-претендента, до которой дойдёте.

Когда ВС выбирает лису, **НЕ** забирайте её из питомника. Вместо этого поместите **фигурку лисицы** 🦊 ВС на нижнюю половину этой карты, накрыв изображённые на ней кубики признаков. Игроки не могут выбирать лис, которых занял ВС.




Примечание. Карты науки ВС также содержат информацию, которая используется только в **одиночном режиме**. Игнорируйте её при игре вдвоём.




ВС выбирает самку лисы. Сначала он проверяет, у какой лисы больше всего кубиков **хвостов** 🦊. Ничья у Жаклин 🦊 и Ласки 🦊, поэтому ВС проверяет, у кого из них больше кубиков **лая** 🗣️. Но у них таких кубиков нет, так что ВС смотрит на стрелку на верху **колоды селекции** и занимает карту, которая находится правее ←, Ласку.



Следуя указаниям карты вверху, ВС впервые занимает ячейку шкалы ресурсов. Стрелка на колоде селекции показывает, что выбрать нужно первую незанятую ячейку справа. Ячейка 4 занята Красным игроком, поэтому ВС помещает свою фигурку лисицы  в ячейку 3. Он сбрасывает жетон ресурсов, но не получает какие-либо ресурсы.





В следующий ход ВС стрелка на колоде показывает, что выбрать нужно первую незанятую ячейку слева. Он помещает свою фишку шестерёнки  в ячейку 1.

ВЫБОР ЯЧЕЙКИ ШКАЛЫ РЕСУРСОВ



Символ шестерёнки показывает, что ВС займёт первую незанятую ячейку на шкале ресурсов справа или слева, в зависимости от того, куда указывает **стрелка** на верху стопки селекции ВС.


ВС не получает какие-либо ресурсы на шкале ресурсов.

- 📌 Когда ВС в **первый раз** выбирает ячейку шкалы ресурсов, сбросьте жетон ресурса и поместите вместо него **фигурку лисицы ВС** . Она **НЕ** определяет **очерёдность** его хода, только **закрывает** саму ячейку.
- 📌 Когда ВС во **второй раз** выбирает ячейку шкалы ресурсов, сбросьте жетон ресурса и поместите вместо него **фишку шестерёнки ВС** . Она определяет **очерёдность** его хода в следующем раунде и **закрывает** саму ячейку.

2-Й ЭТАП. СКРЕЩИВАНИЕ

После того как оба игрока вывели своих лис, ВС симулирует скрещивание: он **добавляет дополнительные кубики признаков** лисам, которых выбрал на прошлом этапе, и **оставляет их в питомнике**, чтобы их можно было выбрать в следующем раунде.

Всем **4 лисам**, выбранным ВС, добавьте кубики следующим образом.

- 📌 Если это лиса из **колоды**, возьмите из общего запаса по **1 кубик** за **каждый** из 2 целевых признаков ВС и поместите их на **карту этой лисы** рядом с изображёнными на ней кубиками.
- 📌 Если это **лиса игрока**, отметьте следующий пустой **квадрат** (клетка кубика) на каждой из 2 шкал признаков, совпадающих с **целевыми признаками** ВС. При необходимости вы можете пропустить кружок, чтобы отметить квадрат. **Если оба квадрата на шкале уже отмечены, не отмечайте какие-либо дополнительные клетки.**
- 📌 У каждой лисы (из колоды или от игрока) может быть максимум до 2 кубиков каждого признака. Если у лисы уже есть 2 кубика, совпадающих с одним из целевых признаков ВС (изображённые или помещённые на карту лисы, а также отмеченные на её шкале признаков), эта лиса не получает ещё один кубик этого признака.
- 📌 Не убирайте фигурки  с выбранных ВС лис (это произойдёт на **этапе управления**).

В следующем раунде на **этапе селекции** оба игрока и ВС считают любые дополнительные кубики, помещённые на лису, **изображёнными на карте**.

3-Й ЭТАП. ИЗУЧЕНИЕ

Если на этом этапе кто-либо из участников завершит **3-й уровень** своей карты исследования, поместите карту исследования ВС под низ его стопки и откройте новую карту вместо неё. Это изменит цели ВС.

ВС ничего не делает на **этапе изучения**.

4-Й ЭТАП. УПРАВЛЕНИЕ

Выполняйте шаги **этапа управления** как обычно, со следующими исключениями.

- 👉 **Сброс предыдущего поколения.** Выполняя этот шаг, не сбрасывайте какие-либо карты лис с **фигурками лисиц** 🦊. Вместо этого переместите их к левому краю ряда.
- 👉 **Награды за дружелюбие.** ВС не участвует в награждении за дружелюбие 🟢 (игнорируйте дружелюбие лис с фигурками ВС).
- 👉 После выдачи наград за дружелюбие 🟢, **уберите** фигурки ВС со всех лис и верните их в его личный резерв.
- 👉 **Изменение очерёдности хода.** ВС получает жетон очерёдности хода в зависимости от того, где находится его фишка шестерёнки ⚙️. Верните его шестерёнку и фигурку лисицы 🦊 обратно в его личный резерв.
- 👉 **Стопка карт селекции ВС.** Заново сформируйте стопку карт селекции, перемешав все карты.

КОНЕЦ ИГРЫ. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте очки как обычно. ВС не получает какие-либо победные очки.



Цели ВС - уши 🦊 и пятна 🦋.

Рэм 🦊. Отметьте у Рэма 2-й квадрат уха 🦊, чтобы добавить 1 кубик уха 🦊. Так как оба квадрата **пятен** 🦋 отмечены, ничего не отмечайте на этой шкале.

Пушок 🦊. Поместите 1 кубик уха 🦊 и 1 кубик **пятна** 🦋 из общего запаса на эту карту.

Руся 🦊. У Руся уже есть 2 квадрата ушей 🦊, а также отмечены 2 квадрата **пятен** 🦋, поэтому не добавляйте ей ничего.

Пенка 🦊. ВС выбрал Пенку в предыдущем раунде, поэтому у неё уже есть 2 кубика ушей 🦊 и 2 кубика **пятен** 🦋 (учитываются и изображённые, и помещённые кубики). Ничего не добавляйте на эту карту.



Одиночный режим

В одиночном режиме против вас играет виртуальный соперник (ВС). Он борется с вами за лис и ресурсы, делает отметки в своих картах лис и получает победные очки за свои карты исследований. Чтобы выиграть, наберите больше очков, чем ВС!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 📁 6 карт селекции ВС
- 📁 12 карт исследований ВС



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте поле и питомник как при **игре втроём** (выложите ряды с 4 самцами 🐕 и 4 самками 🐕), а также положите жетоны ресурсов с верха стопки во 2, 3 и 4 ячейки шкалы ресурсов). Проведите подготовку игрока (себя) по обычным правилам.

Присвойте ВС любой **неиспользованный цвет игрока**. У ВС **нет личного планшета**. Подготовьте его зону следующим образом.

- 1 Перемешайте **карты селекции** ВС и поместите их стопкой лицом вниз так, чтобы можно было до неё дотянуться.
- 2 Перемешайте **карты исследований** ВС и поместите их рядом со стопкой селекции. Откройте верхнее исследование и поместите его лицевой стороной вверх рядом со стопкой.
- 3 Поместите 1 **жетон дружелюбия** 🐾 из общего запаса на лежащую лицевой стороной вверх карту исследования.
- 4 Поместите **фишку шестерёнки** ВС ⚙️ и все его **фигурки лисиц** 🦊 рядом с его стопкой селекции.
- 5 Дайте ВС жетон очередности хода 2-й 🎲.
- 6 Дайте ВС все карты ценков его цвета. Перемешайте их и поместите стопкой лицевой стороной вниз рядом с его остальными стопками.



1-Й ЭТАП. СЕЛЕКЦИЯ

BC выбирает лис-родителей и ячейку шкалы ресурсов так же, как при игре вдвоём (см. страницу 24), со следующими исключениями.

- 📌 **Целевые признаки.** В отличие от игры вдвоём, в одиночном режиме у BC может быть одновременно несколько незавершённых исследований (см. этапы 2 и 3 ниже). BC выкладывает новые исследования в ряд. Только крайнее левое в ряду исследование используется для того, чтобы определить целевые признаки BC на этапе селекции.

Как и при игре вдвоём, BC не получает какие-либо ресурсы на шкале ресурсов.

2-Й И 3-Й ЭТАПЫ. СКРЕЩИВАНИЕ И ИЗУЧЕНИЕ

В конце **этапа селекции** вы **сначала** должны полностью пройти **этапы скрещивания** и **исследования** за BC, **прежде** чем пройдёте их сами.


BC всегда выводит **2 щенков**. В отличие от игрока, он выводит и изучает каждого щенка, **прежде** чем перейти к выведению следующего.


1 Выведение нового щенка


- Выложите новую карту щенка из стопки щенков BC.
- Найдите в питомнике **крайнего слева** лиса-самца 🐺 и **крайнюю слева** лису-самку 🐺, выбранных BC (с фигурками лисиц BC 🐺).
- За каждый кубик признака на обоих лисах-родителях** отметьте 1 ячейку соответствующей шкалы признака на карте щенка. *Например, если у отца есть 2 кубика хвостов, а у матери - 1 кубик хвоста, отметьте 3 ячейки на шкале хвоста у щенка.*
- Если у BC есть хотя бы 1 жетон **дружелюбия** 🟩 на его карте исследования, **отметьте** у щенка **дополнительные ячейки**, как указано ниже. Повторите это действие по каждой карте исследования BC с хотя бы 1 жетоном дружелюбия. Жетоны дружелюбия при этом не тратятся и не сбрасываются.
 - 📌 За один жетон **дружелюбия** 🟩 отметьте на карте щенка 1 ячейку первого целевого признака этой карты исследования BC.
 - 📌 Если у карты есть второй жетон **дружелюбия** 🟩, отметьте на карте щенка 1 ячейку **второго целевого признака** этой карты исследования BC.
- Если BC таким образом полностью **заполнит шкалу признака**, он получает **жетоны победных очков** ★ и записывает их количество на карте щенка по обычным правилам.
- Запишите суммарное **дружелюбие** щенка и дайте ему **кликку**.



2 Проведение исследований



а. Проверьте, может ли щенок завершить следующий уровень исследования на каких-либо незавершённых картах исследования ВС. Если может, поместите или переместите фигурку лисицы  на это исследование так же, как это сделал бы игрок. В отличие от игрока, каждый щенок ВС может завершить 1 уровень любого количества разных исследований.



б. Если ВС завершил 3-й уровень какого-либо исследования, отложите в сторону карту этого исследования и переместите оставшиеся карты исследования влево (если есть). Возьмите **жетоны дружелюбия**  с завершённого исследования (если есть) и распределите их по оставшимся незавершённым исследованиям, двигаясь по ряду слева направо.


в. Если ВС завершил 1-й уровень исследования, откройте 1 новое исследование и поместите его справа от незавершённых. Если у ВС есть жетоны **дружелюбия** , которые сейчас лежат в запасе ВС, поместите до 2 таких жетонов на новое исследование. Щенок, участвовавший в этом исследовании, не может его завершить. **Не выкладывайте новые исследования, когда ВС завершает 2-й или 3-й уровень исследования.**

г. ВС не получает какие-либо жетоны признаков.

3 Выведение второго щенка

Повторите шаги 1 и 2 для второго щенка ВС, используя для его выведения **крайнего справа** самца  и **крайнюю справа** самку , которых выбрал ВС.

БЛИЗКОРОДСТВЕННОЕ СКРЕЩИВАНИЕ. При попытке ВС скрестить 2 лисиц **одного цвета** он вместо этого меняет свой выбор и скрещивает крайнюю слева самку  с крайним справа самцом  и наоборот. Если и в этом случае у двух лисиц одинаковый цвет, ВС скрещивает их без штрафа.

ФИГУРКИ ЗАКОНЧИЛИСЬ. Если у ВС **закончатся фигурки лисиц** , используйте фигурки другого цвета из коробки.

СКРЕЩИВАНИЕ И ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРОКА

Выполнив скрещивание и изучение для **обоих** щенков ВС, выведите и изучите собственных щенков по обычным правилам.

ПРИМЕЧАНИЕ. В отличие от игры вдвоём, в одиночном режиме ВС не выкладывает новое исследование, когда вы завершили **3-й уровень** исследования.





Чтобы вывести первого щенка ВС, найдите в питомнике из выбранных ВС родителей крайних слева самца и самку. Это Шарлотта 🐾 и Снежок 🐾. У них на двоих 2 кубика хвостов 🐾, 2 кубика ушей 🐾 и 1 кубик лая 🐾, поэтому ВС отмечает у щенка 2 хвоста 🐾, 2 уха 🐾 и 1 лай 🐾.

Затем проверьте жетоны дружелюбия 🐾 на исследованиях ВС.

На первой карте - 2 жетона дружелюбия 🐾, поэтому ВС отмечает по одной дополнительной ячейке за оба целевых признака 1 хвост 🐾 и 1 лай 🐾. На втором исследовании только 1 жетон дружелюбия 🐾, поэтому ВС отмечает только 1 ячейку признака, являющегося 1-й целью в исследовании, - 1 лай 🐾.

Всего первый щенок ВС получает 3 хвоста 🐾, 2 уха 🐾 и 3 лая 🐾. Его суммарное дружелюбие - 8.











Дальше ВС изучает этого щенка, перед тем как вывести второго. У щенка отмечено достаточно признаков, чтобы завершить 2-й уровень первого исследования и 1-й уровень второго исследования. Отметьте это на **обеих** картах исследования.

Так как он завершил 1-й уровень исследования, ВС выкладывает 1 новое исследование и помещает его справа. Этому щенку нельзя завершить уровень только что выложенного исследования.

Выложив новое исследование, ВС выполняет те же шаги по выведению и изучению 2-го щенка.









4-Й ЭТАП. УПРАВЛЕНИЕ

Выполните шаги **этапа управления** со следующими исключениями.



- 1 Сброс предыдущего поколения.** Сбросьте всех родителей и всех лис из питомника, в том числе родителей, выбранных ВС. Верните ВС его фигурки лисиц .
- 2 Перемещение новых щенков в питомник.** Перемещая лис в питомник, поместите первого щенка ВС **слева** в соответствующем ряду (1-м по счёту). Поместите его **второго** щенка **справа** в соответствующем ряду (4-м по счёту). Затем в любом порядке поместите ваших щенков. *Если в ряду окажется больше 4 щенков, поместите ваших оставшихся щенков справа от второго щенка ВС.*
- 3 Получение наград за дружелюбие.** ВС соревнуется за награды  так же, как обычный игрок. Если ВС не выигрывает награду , он получает **жетоны дружелюбия**  в количестве, указанном ниже на красной шкале дружелюбия. Эти жетоны кладутся на **незавершённые исследования** ВС. ВС помещает жетоны на **исследование слева**, пока на нём не будет **2 жетонов**, затем оставшиеся жетоны кладёт на следующее исследование, пока на нём тоже не накопятся 2 жетона, и так далее. Если ВС заполнил все свои незавершённые исследования жетонами и у него ещё остались лишние, он сохраняет их в своём запасе до тех пор, пока не выложит новое исследование. В этом случае он немедленно добавляет жетоны на новую карту.
- 4 Пополнение питомника из колод.** Пополните ряды самцов  и самок  до 4 лис в каждом, если это необходимо.
- 5 Изменение очерёдности хода.** Как и при игре вдвоём, ВС получает жетон очерёдности хода в зависимости от того, где находится его фишка шестерёнки. Верните его **фишку шестерёнки**  и фигурку лисицы  в личный запас ВС.
- 6 Пополнение шкалы ресурсов.** Пополните шкалу ресурсов, как обычно.
- 7 Стопка карт селекции ВС.** Заново сформируйте стопку карт селекции, перемешав все карты.

КОНЕЦ ИГРЫ. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Финальный подсчёт очков в конце игры проходит по обычным правилам. ВС получает победные очки следующим образом.

-  Очки за **наивысший** завершённый **уровень**  каждого его исследования.
-  Очки, указанные над каждой ячейкой **шкалы наград**  за **дружелюбие** , в которой есть его фигурка лисицы .
-  Очки за **жетоны победных очков** , полученные при заполнении шкал признаков.

УВЕЛИЧЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы увеличить сложность одиночного режима, используйте следующее правило: всякий раз, когда ВС занимает ячейку шкалы ресурсов, которая принесла бы ему **жетоны дружелюбия** , он немедленно получает их и добавляет на свои карты исследования так же, как при получении наград за дружелюбие .

Пример подсчёта очков в одиночном режиме




Синий игрок		
	★ 3 карты исследования (10 + 10 + 10 ПО)	30
	★ 3 фигурки лисиц на зелёной шкале дружелюбия (6 ПО) ★ 3 карты исследований с хотя бы 1 завершённым уровнем (2 + 2 + 2 ПО)	12
	★ Ряд количества ценков (2 ПО) ★ Ряд исследований (3 ПО)	5
	★ Раунды I, II, IV (2 + 2 + 3 ПО)	7
	★ 2 жетона ПО (2 ПО) + 4 неиспользованные карты науки (4 ПО)	6
		0
ИТОГО		60









ВС (красный игрок)		
	★ 7 карт исследований (5 × 10 ПО + 2 + 5 ПО)	57
		-
		-
	★ Раунды с 1 по 5 (2 + 2 + 3 + 3 + 5)	15
	★ 4 жетона ПО	4
		-
ИТОГО		76

	Синий	ВС
	30	57
	12	-
	5	-
	7	15
	6	4
	0	-
ИТОГО	60	76

КАРТЫ НАУКИ

Карты науки можно получить на **шкале ресурсов** и от **помощников**. Вы можете не показывать их другим участникам, пока не разыграете их. На каждой карте указано, когда её можно разыграть и какой у неё эффект.

Количество карт науки в вашем распоряжении не ограничено. В конце партии каждая неразыгранная карта науки принесёт **1 победное очко** .

Условие	Эффект	Пояснения и подсказки
Перед броском кубиков за щенка	Возьмите 3 лис (из колоды самцов или самок). Вы можете выбрать 1 лису и заменить ею кого-то из выбранных вами родителей.	Используйте эту карту, если вы хотите заменить родителей, которых вы выбрали на предыдущем этапе. Вы можете взять все 3 карты из одной колоды или из разных колод, но не больше 3 в сумме. Если взятые вами карты вам не понравились, сбросьте их и оставьте тех родителей, которых выбрали изначально.
При размещении шестерёнки  на шкалу ресурсов или выборе помощника	Замените жетон ресурсов в выбранной ячейке на любой жетон из стопки сброса. Поменяйте жетон ресурсов в выбранной ячейке с любым другим лежащим лицевой стороной вверх жетоном на поле.	Используйте эти карты, чтобы улучшить получаемые ресурсы.
В любой момент	Обменяйте до 2 любых жетонов признаков на такое же количество жетонов дружелюбия  или наоборот.	Используйте эту карту, чтобы получить жетоны дружелюбия  , с помощью которых можно собрать целые символы или получить нужные вам жетоны признаков, чтобы открыть улучшения.
После броска кубиков за щенка	Поверните 1 кубик любой гранью вверх. Перебросьте все ваши кубики с 1 половинкой признака. Бросьте 1 дополнительный кубик хвоста  , уха  , лая  или пятна  .	Эти карты позволяют вам поменять кубики, перебросить их или добавить ещё один для броска. Все они могут помочь вам вывести более дружелюбного щенка. Эти карты позволяют добавить целый символ признака вашему щенку. Отметьте дополнительную ячейку на соответствующей шкале карточки вашего щенка.
При открытии улучшения	Заплатите за улучшение не совпадающими жетонами. Выберите один жетон, который оставите на личном планшете, и сбросьте остальные как обычно.	Вы можете открыть улучшение, используя жетоны признаков разных типов. Выберите один жетон, который оставите на личном планшете, и сбросьте остальные как обычно. Учитывайте свойства помощников, которые могут принести вам дополнительные победные очки за жетоны определённого типа на вашем планшете.
После броска кубиков за всех ваших щенков	Оставьте 1 из ваших щенков в качестве родителя на следующий раунд. Он не может получить награду за дружелюбие.	Если вы используете эту карту, не помещайте щенка, которого хотите сохранить, в питомник. Вместо этого поместите его слева от вашего планшета. Он не участвует в сравнении дружелюбия щенков и не может получить награду  . Вы по-прежнему можете получить награду за других ваших щенков, которых отправили в питомник в этом раунде. На следующем этапе селекции вы выполняете только два хода, так как у вас уже есть 1 родитель.
При выполнении исследования	Используйте 1 щенка для завершения 2 уровней исследований.	Вы можете использовать 1 щенка для завершения сразу 2 уровней исследований. Это могут быть 2 уровня одного исследования или по 1 уровню на двух разных картах.

КАРТЫ ПОМОЩНИКОВ

Умение



Пояснения и подсказки

1 победное очко ★ за каждый жетон хвоста 🦊 на вашем планшете. *Аналогичные цели с 🦊, 🦊, 🦊, 🦊, работают так же.*



2 победных очка ★ за каждую вашу фигурку лисицы 🦊 на **зелёной шкале наград за дружелюбие** 🦊.

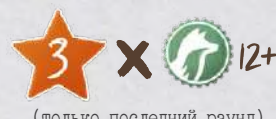


(Не обязаны быть соседними)

4 победных очка ★ за каждый набор из всех 4 признаков на вашем планшете. *Эти 4 жетона признака не обязаны быть соседними.*



2 победных очка ★ за каждые 2 совпадающих жетона, соседствующих по горизонтали, на вашем планшете. Один жетон может быть частью более чем одной пары. *Аналогичная цель, приносит победные очки за совпадающие жетоны, соседствующие по вертикали.*



(только последний раунд)

3 победных очка ★ за каждого щенка с дружелюбием **12 или выше**, которого вы вывели в последнем раунде.



2 победных очка ★ за каждую вашу карту исследования с хотя бы 1 завершённым уровнем.



2 победных очка ★ за каждый дополнительный жетон победных очков ★, который у вас есть в конце игры. *В дополнение к обычному подсчёту за каждый жетон победных очков.*



3 победных очка ★ за каждую колонку на вашем планшете с 4 открытыми улучшениями. *Колонка, у которой только 2 ячейки улучшений, не приносит победные очки.*



(только последний раунд)

8 победных очков ★ за каждого щенка с дружелюбием меньше 13, которого вы вывели в последнем раунде.



8 победных очков, если это ваш единственный помощник.

Вы **можете** поместить фигурку лисицы 🦊 на помощника, на котором уже есть фигурки лисиц 🦊 других игроков. Все участники получают и ресурсы, и победные очки ★ за помощников, которых открыли, вне зависимости от того, сколько фигурок лисиц 🦊 уже находятся в этой ячейке.

Вы **не можете** поместить вторую фигурку лисицы 🦊 на помощника, где уже есть ваша фигурка лисицы 🦊.

Вы можете немедленно потратить полученные ресурсы, в том числе для того, чтобы открыть другое улучшение на этом этапе.



Краткое описание хода игры

1 1-й ЭТАП. СЕЛЕКЦИЯ (страницы 8-9) (ПО ОЧЕРЕДИ)

За 3 хода в любом порядке совершите все 3 действия.

- ◆ Выбор самки
- ◆ Выбор самца
- ◆ Выбор ресурсов

В конце этапа вы можете открыть улучшения на своём планшете.

2 2-й ЭТАП. СКРЕЩИВАНИЕ (страницы 10-12) (ОДНОВРЕМЕННО)

Для выведения щенка совершите последовательно 6 шагов.

- ◆ Взятие карты щенка
- ◆ Получение кубиков
- ◆ Бросок кубиков
- ◆ Запись признаков
- ◆ Оценка дружелюбия
- ◆ Кличка щенка

Если у вас открыто улучшение, позволяющее выводить больше 1 щенка, сначала выполните все шаги за первого щенка, затем за второго и так далее.

3 3-й ЭТАП. ИЗУЧЕНИЕ (страницы 13-15) (ОДНОВРЕМЕННО)

- ◆ Проведение исследований
- ◆ Получение жетонов признаков
- ◆ Открытие улучшений

4 4-й ЭТАП. УПРАВЛЕНИЕ (страницы 16-18) (ОДНОВРЕМЕННО)

- ◆ Сброс предыдущего поколения лис
 - ◆ Перемещение новых щенков в питомник
 - ◆ Получение наград за дружелюбие
- Игрок, который вывел самого дружелюбного щенка, ставит свою фигурку лисицы в ячейку зелёной шкалы наград за дружелюбие. Все остальные игроки получают жетоны дружелюбия.
- ◆ Пополнение питомника
 - ◆ Изменение очередности хода
 - ◆ Обновление шкалы ресурсов



Х КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ (страница 22)

Дополнительные разделы

- ◆ Дуэльный режим (страница 24)
- ◆ Одиночный режим (страница 28)
- ◆ Карты науки (страница 34)
- ◆ Карты помощников (страница 35)

Эта игра была вдохновлена эволюционным экспериментом по выведению одомашненных лисиц. Однако она не претендует на полную научную достоверность, в ней не изображены реальные люди или события.

Авторы игры: Элизабет Харгрейв и Джефф Фрейзер.

Художники: Марко Форначари,

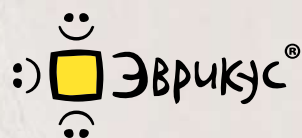
Котти Пикчинелли, Мирко и Джо Шокросс.

Автор правил для дуэльного и одиночного режимов: Питер К. Хейворд.

Отдел разработки: Алекс Катлер.

Графический дизайн: Стево Торрес,
«Мэтт Пакетт и Ко» и Питер Уокен.

Научные консультанты: Ли Дугаткин, Оксана Вальчук.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



www.pandasaurusgames.com
© 2023 Pandasaurus Games, LLC.
All rights reserved.

