

КОНТИНЕНТЫ

дополнение к настольной игре «Эволюция»

Правила игры (II редакция)

Долгое время суша нашей планеты была единым материком – Пангеей, но около 200 миллионов лет назад она разделилась на два суперконтинента: северный – Лавразию, и южный – Гондвану. С помощью дополнения «Континенты» мы попробуем смоделировать, как могла бы пойти эволюция в условиях географической изоляции. Теперь животные в игре будут независимо эволюционировать на двух континентах, а также в отдельной локации – Океане.

Перед началом игры возьмите карты дополнения и тщательно перемешайте их с картами базового набора. Затем раздайте каждому игроку по 10 карт и по одному «разделителю территорий». Разделитель территорий размещается на столе перед игроком так, чтобы Океан оказался справа, а Лавразия сверху. В центр стола положите карточки континентов: Лавразию, Гондвану и Океан. На этих карточках во время игры будут размещаться красные фишки еды, обозначая кормовую базу каждой из территорий.

Первым ходит игрок, который последним пересекал границу континента в своих поездках (если никто не пересекал, то бросьте жребий).

Фаза развития

Фаза развития протекает так же, как и в базовой игре «ЭВОЛЮЦИЯ». Игроки действуют по очереди, каждый из игроков вправе либо выложить перед собой карту как животное, либо сыграть на одно (уже выложенное) животное какое-то свойство. Можно сказать «пас» и в этом ходу больше не выкладывать животных или свойства. Особенностью дополнения является то, что, выкладывая животное, игрок должен решить, на какой из двух континентов его поместить. Если он хочет сыграть животное в Лавразию, то кладет карту сверху своего указателя территорий, а если в Гондвану – то снизу. Если игрок сыграл на свое животное свойство «Водоплавающее», оно немедленно попадает в Океан – карту животного со всеми его свойствами нужно будет переместить с континента, расположив ее справа от Разделителя территорий. Карта со свойством «Водоплавающее» при этом сразу помещается в снос. Каждое животное в Океане после завершения игры приносит одно дополнительное очко. Старайтесь ровно размещать карты относительно разделителя территорий. Важно, чтобы всем игрокам было понятно, в какой из локаций находится каждое животное.

Вы не можете играть парные свойства на животных, находящихся на разных территориях. Поэтому, если два животных, имеющих общее парное свойство, оказываются в разных локациях (например, в результате перемещения животного в Океан), то это свойство уходит в снос.

Фаза определения кормовой базы

Каждый ход на разных континентах оказывается доступным разное количество еды. Оно определяется с помощью кубиков и специальной таблицы. Например, если вы играете четверном, то каждый ход первый игрок бросает два белых и один цветной кубик. Количество фишек еды, доступное животным в Гондване, будет равно сумме, выпавшей на белых кубиках, а в Лавразии – числу, выпавшему на цветном кубике + 2 дополнительные фишки. В Океане количество еды каждый ход будет постоянным (в случае с четырьмя игроками – пять фишек еды).

Таблица для определения количества фишек еды – ресурсов в зависимости от числа игроков:

| Игроки | Лавразия | Гондвана | Океан |
|--------|-----------------------|----------------------|------------|
| 2 | 1 кубик | 1 кубик + 2 ресурса | 3 ресурса |
| 3 | 1 кубик | 2 кубика | 4 ресурса |
| 4 | 1 кубик + 2 ресурса | 2 кубика | 5 ресурсов |
| 5 | 1 кубик + 3 ресурса | 2 кубика + 2 ресурса | 6 ресурсов |
| 6 | 1 кубик + 5 ресурсов | 2 кубика + 3 ресурса | 7 ресурсов |
| 7 | 2 кубика + 2 ресурса | 3 кубика + 2 ресурса | 8 ресурсов |
| 8 | 2 кубика + 2 ресурсов | 3 кубика + 4 ресурса | 9 ресурсов |

Фаза питания

Фаза питания протекает так же, как и в базовой игре «ЭВОЛЮЦИЯ»: игроки получают по очереди красные фишки еды, каждый в свою фазу питания. Фишки разбираются по одной, за несколько раундов, пока не закончится кормовая база, либо пока все животные не будут накормлены, а жировой запас заполнен.

Внимание! Кормовая база в каждой территории своя, поэтому, например, животное из Лавразии не может получить фишку еды из Гондваны или Океана.

В каждом раунде фазы питания получение фишек еды и использование любых свойств животных возможно только на одной территории по выбору того игрока, чья фаза питания сейчас идет. Например, нельзя «Хищником» из одной локации атаковать животное из другой, или «Падальщику» в Океане получить фишку еды, если было съедено животное на одном из континентов.

Фаза вымирания и получения новых карт

В эту фазу учитываются все животные игрока во всех локациях. Если у игрока не осталось карт в руке и выживших животных, то он должен получить 10 карт из колоды, но две из них при этом сразу положить на стол в качестве животных.

Примечание: При игре вдвоем мы рекомендуем вам сократить количество карт в колоде. Для этого разложите все карты по видам и уберите из каждой стопки половину карт. Оставшиеся карты тщательно перемешайте и сформируйте новую колоду.

Рассмотрим теперь новые свойства, которые появились в игре:

Миграция

В свою фазу питания игрок, у которого есть животное со свойством МИГРАЦИЯ, может объявить «Миграцию», о чем должен сообщить своим соперникам. В этом случае в эту свою фазу питания он не может использовать никаких других свойств, кроме МИГРАЦИИ и ПРИЛИПАЛЫ, а также не может получать фишки еды (в том числе и из кормовой базы).

Важно! Одновременно может мигрировать несколько животных игрока, обладающих этим свойством, даже если они располагаются на разных территориях. Если в результате миграции два животных, соединенных парным свойством (например, ТРЕМАТОДОЙ), оказываются на разных континентах, то это парное свойство помещается в снос. С помощью МИГРАЦИИ нельзя переместить обычное животное с континента в Океан, однако можно переместить ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ животное из Океана на один из континентов (или обратно). Перемещаемое животное в этом случае должно быть дополнено свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Карта с этим свойством берется из сноса. На континенте свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ работает так же, как и в базовой версии игры, то есть такое животное не может

быть атаковано хищником, не имеющим свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ (и наоборот). Мигрировать ВОДОПЛАВАЮЩИМ животным с континента на континент, минуя Океан, нельзя.

Неоплазия

НЕОПАЗИЯ играется только на животных другого игрока и действует только на непарные свойства. Положите эту карту на само животное, под осталь-



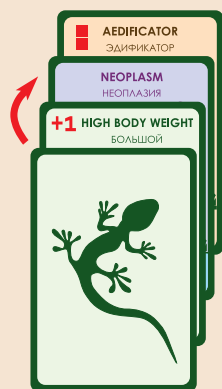
Парное свойство. Один раз в ход, в свою фазу питания, животные могут обменяться друг с другом, заменив из своих непарных свойств.

ХОД 1 (Фаза развития)



Игрок В сыграл «Неоплазию» на животное Игрока А со свойствами «Большой» и «Эдификатор».

ХОД 1 (Фаза определения кормовой базы)



Свойство «Неоплазия» переместилось на одну позицию вверх. С этого момента свойство «Большой» не работает. Теперь животному достаточно одной фишки еды, чтобы стать сытым.

ХОД 2 (Фаза определения кормовой базы)



Свойство «Неоплазия» переместилось еще на одну позицию вверх. Над «Неоплазией» нет больше карт других свойств, поэтому животное погибает.

тате у одного из животных оказались одинаковые свойства, сбросьте одно из них. Это крайне полезное свойство может помочь животному избавиться от нежелательных свойств, например, ПАРАЗИТА.

Животное не может повторно использовать свойство, полученное в результате РЕКОМБИНАЦИИ, если это свойство должно использоваться только один раз в ход и уже было использовано первым животным, например, ПИРАТСТВО или СПЯЧКА.

ные свойства. В начале фазы определения кормовой базы поменяйте местами НЕОПЛАЗИЮ с лежащим над ней непарным свойством. Теперь это свойство не действует для данного животного. Если над НЕОПЛАЗИЕЙ нет больше непарных свойств, животное немедленно погибает (см. рисунок). Если НЕОПЛАЗИЯ сыграна на животное с одним свойством, то это животное погибнет в первую же фазу определения ресурсов. Однако вы можете в фазу развития играть дополнительные свойства на это животное, отдавая его гибели. На животное с НЕОПЛАЗИЕЙ нельзя играть два одинаковых свойства, несмотря на то, что первое уже «выключено» (исключение – ЖИРОВОЙ ЗАПАС). После того как на животное сыграна НЕОПЛАЗИЯ, нельзя менять порядок расположения сыгранных на это животное карт свойств. Если в результате действия свойства РЕКОМБИНАЦИЯ НЕОПЛАЗИЯ оказывается у другого животного, то карту с этим свойством помещают на само животное под остальные свойства, как если бы ее только что сыграли.

Прилипала

Вы можете использовать это свойство, чтобы перемещать животное из локации в локацию во время миграций других ваших животных или животных другого игрока. ПРИЛИПАЛА может следовать только за животным, мигрирующим из той же самой локации, где находится ПРИЛИПАЛА. Однако мигрировать самостоятельно за счет этого свойства нельзя.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ животное со свойством ПРИЛИПАЛА может следовать за другим мигрирующим ВОДОПЛАВАЮЩИМ животным из Океана на континент и обратно. Если в игре есть несколько животных со свойством ПРИЛИПАЛА, то игрок, объявивший «Миграцию», первым обязан заявить об использовании этого свойства его животными. Затем ПРИЛИПАЛУ может использовать игрок, сидящий слева от него, и далее по часовой стрелке. Вместе с каждым животным, использующим свойство МИГРАЦИЯ, может переместиться несколько ПРИЛИПАЛ, в том числе принадлежащих разным игрокам.

Регенерация

Это свойство может быть сыграно только на животное, не имеющее свойств или имеющее только одно свойство, которое к тому же не увеличивает потребность животного в еде. На животное с этим свойством нельзя играть другие свойства, если они увеличивают потребность в еде, или если у животного уже есть два свойства. Обратите внимание, что парные свойства также считаются отдельными свойствами и не могут быть сыграны на такое животное сверх установленного лимита.

Если животное со свойством РЕГЕНЕРАЦИЯ съедено хищником, то свойства этого животного остаются на столе. В фазу вымирания перед получением новых карт игрок обязан положить из руки (а если в руке нет карт, то из колоды) одну карту в качестве животного на эти свойства. Игрок не получает из колоды новых карт за животное, регенерировавшее подобным образом. Если ни в руке, ни в колоде карт не осталось, то свойства остаются лежать до конца игры и учитываются при подсчете очков. РЕГЕНЕРАЦИЯ не спасает от голодной смерти, но если животное со свойством РЕГЕНЕРАЦИЯ было съедено хищником, то у оставшихся на столе свойств потребности в еде, естественно, нет.

Рекомбинация

Используя это парное свойство, каждое из животных обязано передать одно свое свойство другому животному в паре. Если в резуль-

Стадность

Это свойство позволяет вам действовать заодно с другими игроками. Если в локации есть только одно животное со свойством СТАДНОСТЬ, то оно остается достаточно уязвимым для хищников, но чем больше становится животных с этим свойством, тем надежнее их взаимная защита. При подсчете учитываются все (в том числе и ваши) хищники и все животные со свойством СТАДНОСТЬ в этой локации.

Эдификатор

Две дополнительных красных фишки еды необходимо поместить в кормовую базу той локации, в которой находится животное с этим свойством. Если в одной локации находится несколько ЭДИФИКАТОРОВ, фишки добавляются за каждого из них.

Стрекательные клетки

У хищника, атаковавшего животное со стрекательными клетками, даже если его атака была неудачной, перестают действовать все его свойства. Поэтому он сам может стать легкой добычей другого хищника. Обратите внимание, что у парализованного животного остается только базовая потребность в еде, и ему будет достаточно одной фишки еды, чтобы считаться накормленным.

Особенности игры с дополнением «ВРЕМЯ ЛЕТАТЬ»:

Вы можете играть в «ЭВОЛЮЦИЮ» сразу с двумя дополнениями («Континенты» и «Время летать»). Для этого смешайте все три колоды вместе. В игре с двумя дополнениями следует учитывать следующие правила:

- 1) Животное со свойством ПОЛЕТ, имеющее 1 или 2 свойства, может мигрировать с континента на континент так, будто оно использует свойство МИГРАЦИЯ. В этом случае игрок должен объявить «Миграцию» и следовать правилам, указанным для свойства МИГРАЦИЯ. То есть в эту свою фазу питания он не может использовать другие свойства (кроме ПОЛЕТ, МИГРАЦИЯ и ПРИЛИПАЛА), а также брать фишку из кормовой базы. Как только у животного со свойством ПОЛЕТ появляется третье свойство (помните, что паразиты и парные свойства также учитываются), оно теряет способность мигрировать подобным образом. ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ животное со свойством ПОЛЕТ может мигрировать между континентами, минуя Океан.
- 2) В игре свойства СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ перестают различаться по типам (А и В). Поэтому, если в одной локации есть два животных со свойством СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ, то ни одно из них не может использовать его. Однако наличие в игре животного со свойством СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ не мешает использовать это свойство животным в других локациях.
- 3) Поскольку при перемещении в Океан свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ сбрасывается, оно не препятствует использованию свойства УДИЛЬЩИК животному, оказавшемуся в Океане.
- 4) При использовании свойства ЖИВОРОЖДЕНИЕ новое животное помещается в ту локацию, где находится животное, использовавшее данное свойство.

© Д. Кнорре, С. Мачин, 2012
© ООО «Правильные игры», 2012

Специальная благодарность: М. Ахтариеву, Д. Базыкину, А. Глаголеву, А. Глаголевой, Л. Мачиной, Ф. Мячину, А. Пахомову, А. Сапонову, И. Туловскому, Д. Шахматову.

Особая благодарность членам группы <http://vk.com/evolyuciya> принимавшим участие в тестировании и обсуждении игры.