



ČAS LÉTAT

„Evoluce: O původu druhů“ rozšíření







Vážení přátelé, máte před sebou rozšíření hry „Evoluce“. Před tím, než začnete tuto hru hrát, spojte oba balíčky karet – základní a rozšíření - a pořádně je zamíchejte. Rozšíření nijak nemění pravidla, ale díky novým rysům mění herní postupy. Níže jsou popsány všechny nové rysy, a jak mají být používány při hře. Doporučujeme, abyste se s nimi před začátkem hry dobře seznámili. Zároveň mějte na paměti, že některé rysy základní sady jsou přidány jako alternativní (druhé) rysy na nových kartách. S těmito rysy se hraje naprosto stejně, jak je vysvětleno u základní sady.

Použitím balíčku rozšíření se základní sadou můžete zvýšit počet hráčů až na šest osob. Pokud budete hrát jen ve dvou nebo ve třech, doporučujeme vám snížit počet karet v balíčku. Toho docílíte odebráním poloviny karet z balíčku základní hry, a poté odeberete přibližně stejné množství karet z hromádky rozšíření.

U základní hry mohl hráč vytvořit přibližně 50 tisíc různých kombinací rysů u svých zvířat. Nyní se možnosti zvyšují až na 50 milionů.

To je pravděpodobně mnohem větší počet, než vůbec na Zemi žije skutečných druhů. Takže, bez jakéhokoli přehánění a předbírání, pojďme se podívat, které druhy jsou nejprizpůsobivější.



Ulita. Pokud je živočich napaden masožravcem, může se  skrýt v ulitě. Uvnitř ulity nemůže být sežrán a nemůže získat   až do konce probíhajícího kola. Jedinou výjimkou je přeměna . Útočící masožravec nezíská   a nemůže toto kolo útočit.

Důležité! Po smrti zvířete (je jedno, jestli bylo sežráno, nebo pošlo hladem), zůstává rys ulity ve hře. Kartu s tímto rysem umístěte doprostřed stolu. Kterýkoli z hráčů může, místo využití jídla z potravní banky, vložit jedno ze svých zvířat do ulity. Aby tak hráč učinil, musí vzít rys „ulity“ a položit ho na jedno ze svých zvířat tak, jako by byla karta hrána z jeho ruky.



Rozum. *Masožravec s tímto rysem může jedenkrát za kolo, ignorovat kterýkoli rys 🐟, na kterého útočí.*

„Rozum“ umožňuje masožravci sežrat jakéhokoliv živočicha s jedním ochranným rysem. Majitel masožravce si vybere, který rys bude jeho zvíře ignorovat: tento rys nijak neovlivní masožravce až do konce kola.

„Rozum“ nedokáže ochránit před schopností „ďase mořského“.



Ďas mořský. *Může být použit pouze jako 🐟. Když masožravec zaútočí na jednoho z 🐟, který*

nemá žádné rysy, můžete odkrýt svého ďase mořského. Ďas na masožravce zaútočí a při tom ignoruje jeden z rysů masožravce. Schopnost „ďase mořského“ může být použita pouze v případě, že nemá přiřazeny žádné rysy.

„Ďas mořský“ je zvláštní karta: nemůže být ve hře použita jako rys, ale pouze jako zvíře. Pokud je jedno z vašich zvířat napadeno

masožravcem, můžete na stole odkrýt svého ďase mořského, kterého jste tajně vyložili ve fázi vývoje. Tímto způsobem se predátor změní v kořist. „Ďas mořský“ zaútočí na masožravce a bude ignorovat jeden z jeho rysů, jakoby měl rys „rozumu“. Majitel ďase zvolí, který rys bude ignorovat. Pokud „ďas mořský“ úspěšně sežere útočícího masožravce, získá ●● ; Pokud ne, pak bude muset být nakrmen z banky potravin, jako ostatní živočichové. Pokud byl ďas mořský nakrmen, stále si ponechá ● . Pokud nebyl útočící masožravec sežrán, zůstává „ďas“ nenakrmený a nemůže v tomto kole útočit. Pokud masožravec zaútočil na kartu „ďase“, hráč jeho schopnost musí použít a oplatit masožravci útok. Po zbytek hry a při získání vítězných bodů je „ďas mořský“ považován za samostatné zvíře s rysem „masožravec“. Pamatujte, že schopnost „ďase mořského“ může být použita jen tehdy, když karty napadeného zvířete a „ďasa mořského“ nemají žádné rysy. To znamená, že „ďas mořský“ chrání obyčejná zvířata pouze tehdy, když nemá vyvinuty (přiřazeny) žádné rysy.

SPECIALIZACE

A

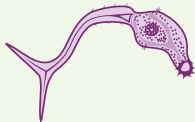
Specializace. Tento rys může být použit během fáze krmení.

SPECIALIZACE

B

Hráč si nevezme ● ze zásob potravin,

ale místo toho může umístit ● na zvíře s rysem „specializace“. Tento rys nelze použít, pokud je na stole jiné zvíře se stejným rysem „specializace“. Například, pokud mají na stole dvě zvířata rys „specializace A“, žádné z nich nemůže tento rys použít. Je lepší tento rys využívat tehdy, když je v potravinové bance nedostatek jídla. Zvíře nemůže mít současně oba rysy „specializace“ (A i B).



Motolice. Parazit. Tento rys lze použít pouze na pár 🐜🐜 jiného hráče. Tuto kartu nelze odložit s pomocí efektů jiných rysů.

Všechna pravidla, která se týkají párových zvířat, se používají i u této karty. „Motolice“ zvyšuje potřebu jídla u obou zvířat, ke

kterým je přiřazena o „1“. Pokud jedno ze zvířat zemře, musíte odložit i rys „motolice“. Jedno zvíře může mít na sobě více parazitů „motolice“, ale každý vyžaduje jediný pár.



Proměna. *Ve fázi*

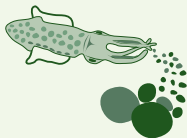
krmení může hrát

místo zisku ● z banky

potravin odložit jeden z rysů svého 🐸 (pouze

takový, který nezvyšuje potřebu jíst) a získá ●.

S využitím tohoto rysu lze odložit nechtěné (ale v případě potřeby i užitečné) rysy a získat za ně potravu. Nelze odložit rysy, které zvyšují požadavky na potravu („masožravec“, „těžká váha“, „parazit“, „motolice“, atd.).



Inkoustový mrak.

Jedenkrát během fáze

krmení, když je napaden

masožravcem, může 🐸


vystříknout inkoust a

vyhnout se sežrání. Masožravec může zaútočit
na stejného 🐸 nebo na jiného během příštího
kola ve fázi krmení.





Prakticky vám tento rys umožňuje ochránit vaše zvířata v jednom kole během fáze krmení před masožravci. Někdy (například když má zvíře rys „hrabání“) může být velmi užitečný.



Živorodka. *Jakmile je  s tímto rysem nakrmen, hráč získá nového . Položte horní kartu z balíčku na stůl jako nového . Nazrozené zvíře je v tomto kole považováno za nakrmené.*


Jako připomínku, že je nové zvíře nakrmeno, na něj položte . Pamatujte, že rys „živorodka“ může způsobit konec hry. Například, pokud v balíčku zůstává pouze jedna karta a je položena na stůl v důsledku rysu „živorodka“, toto kolo bude považováno za poslední ve hře. V tomto případě zůstanou zvířata, která používají rys „kříženec“, nenakrmena.



Léčka. Masožravec s tímto rysem může zaútočit na , který získal  z banky potravin. Pokud je napadený ,  zůstává v bance potravin.

Tato schopnost umožňuje zaútočit na oběť během tahu jiného hráče. Tím lze ušetřit čas a jídlo z banky potravin. Léčka může být velmi užitečná, pokud je k dispozici málo potravin a ve hře jsou nechráněná zvířata. Zvířata, která jsou napadena „léčkou“, nemohou použít rysy „hrabání“ a „ulity“.



Let.  s tímto rysem nemůže být napaden masožravcem, který má stejný nebo vyšší počet rysů.

Všimněte si, že různé „parazity“ a „párové rysy“ také zvyšují „hmotnost“ zvířete s rysem „let“. Proto zvíře pouze s rysem „masožravec“ může snadno sežrat zvíře s rysy „let“ a „pár“.