



ČAS LIETAŤ







„Evolúcia: O pôvode druhov“ rozšírenie

Vážení priatelia, máte pred sebou rozšírenie hry „Evolúcia“. Pred tým, než začnete túto hru hrať, spojte oba balíčky kariet – základný a rozšírenie - a poriadne ich zamiešajte. Rozšírenie nijako nemení pravidlá, ale vďaka novým rysom mení herné postupy. Nižšie sú opísané všetky nové rysy a ako sa majú používať pri hre. Odporúčame, aby ste sa s nimi pred začiatkom hry dobre oboznámili. Zároveň majte na pamäti, že niektoré rysy základného balíka sú pridané ako alternatívne (druhé) rysy na nových kartách. S týmito rysmi sa hrá úplne rovnako, ako je vysvetlené pri základnom balíku.

Použitím balíčka rozšírení so základným balíkom môžete zvýšiť počet hráčov až na šesť osôb. Ak budete hrať len vo dvojici alebo v trojici, odporúčame vám znížiť počet kariet v balíčku. To docielite odobraním polovice kariet z balíčka základnej hry a potom odoberiete približne rovnaké množstvo kariet z kôpky rozšírenia.

Pri základnej hre mohol hráč vytvoriť približne 50-tisíc rôznych kombinácií rysov svojich zvierat. Teraz sa možnosti zvyšujú až na 50 miliónov. To je pravdepodobne omnoho väčší počet, než vôbec na zemi žije skutočných druhov. Takže, bez akéhokoľvek preháňania a predbiehania, poďme sa pozrieť, ktoré druhy sú najprispôsobivejšie.



Ulica. Ak je živočích napadnutý mäsožravcom, môže sa  skryť v ulite. Vnútri ulity nemôže byť zožratý a nemôže získať   až do konca prebiehajúceho kola. Jedinou výnimkou je premena z . Útočiaci mäsožravec nezíska   a nemôže toto kolo útočiť.

Dôležité! Po smrti zvierata (je jedno, či bolo zožraté, alebo skapalo od hladu), zostáva rys ulity v hre. Kartu s týmto rysom umiestnite doprostred stola. Ktorýkoľvek z hráčov môže, namiesto využitia jedla z potravinovej banky, vložiť jedno zo svojich zvierat do ulity. Aby tak hráč urobil, musí vziať rys „ulity“ a položiť ho na jedno zo svojich zvierat tak, akoby bola karta hraná z jeho ruky.



Rozum. *Mäsožravec s týmto rysom môže raz za kolo ignorovať ktorýkoľvek rys 𐄂, na ktorého útočí.*

„Rozum“ umožňuje mäsožravcovi zožrať akéhokoľvek živočícha s jedným ochranným rysom. Majiteľ mäsožravca si vyberie, ktorý rys bude jeho zviera ignorovať: tento rys nijako neovplyvní mäsožravca až do konca kola. „Rozum“ nedokáže ochrániť pred schopnosťou „čerta morského“.



Čert morský. *Môže byť použitý iba ako 𐄂. Keď mäsožravec zaútočí na jedného z 𐄂, ktorý*

nemá žiadne rysy, môžete odkryť svojho čerta morského. Čert na mäsožravca zaútočí a pri tom ignoruje jeden z rysov mäsožravca. Schopnosť „čerta morského“ môže byť použitá iba v prípade, že nemá priradené žiadne rysy.

„Čert morský“ je zvláštna karta: nemôže byť v hre použitá ako rys, ale iba ako zviera. Ak je jedno z vašich zvierat napadnuté mäsožravcom, môžete na stole odkryť svojho

čerta morského, ktorého ste tajne vyložili vo fáze vývoja. Týmto spôsobom sa predátor zmení na korisť. „Čert morský“ zaútočí na mäsožravca a bude ignorovať jeden z jeho rysov, akoby mal rys „rozum“. Majiteľ čerta zvolí, ktorý rys bude ignorovať. Ak „čert morský“ úspešne zožerie útočiaceho mäsožravca, získa ●●; ak nie, tak bude musieť byť nakrmený z banky potravín, ako ostatné živočíchy. Ak bol čert morský nakrmený, stále si ponechá ●. Ak nebol útočiaci mäsožravec zožratý, zostáva „čert“ nenakrmený a nemôže v tomto kole útočiť. Ak mäsožravec zaútočil na kartu „čerta“, hráč jeho schopnosť musí použiť a oplatiť mäsožravcovi útok. Po zvyšok hry a pri získaní víťazných bodov je „čert morský“ považovaný za samostatné zviera s rysom „mäsožravec“. Pamätajte, že schopnosť „čerta morského“ môže byť použitá len vtedy, keď karty napadnutého zvieratá a „čerta morského“ nemajú žiadne rysy. To znamená, že „čert morský“ chráni obyčajné zvieratá iba vtedy, keď nemá vyvinuté (priradené) žiadne rysy.

Špecializácia.

Tento rys môže byť použitý počas fázy kŕmenia. Hráč si nevezme ● zo zásob pot-

ŠPECIALIZÁCIA



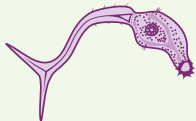
ravín, ale namiesto toho môže umiestniť na zviera s rysom „špecializácia“.


ŠPECIALIZÁCIA



Tento rys nemožno

použiť, ak je na stole iné zviera s rovnakým rysom „špecializácie“. Napríklad, ak majú na stole dve zvieratá rys „špecializácie A“, žiadne z nich nemôže tento rys použiť. Je lepšie tento rys využívať vtedy, keď je v potravinovej banke nedostatok jedla. Zviera nemôže mať súčasne oba rysy „špecializácie“ (A i B).



Motolica. Parazit. Tento rys možno použiť iba na pár  iného hráča. Túto kartu nemožno

odložiť s pomocou efektov iných rysov.

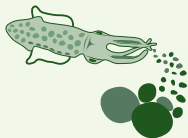
Všetky pravidlá, ktoré sa týkajú párových zvierat, sa používajú i pri tejto karte. „Motolica“ zvyšuje potrebu jedla pri oboch zvieratách, ku ktorým je priradená, o „1“. Pokiaľ jedno zo zvierat zomrie, musíte odložiť i rys „motolica“. Jedno zviera môže mať na sebe viac parazitov „motolica“, ale každý vyžaduje jediný pár.



Premena. Vo fáze kŕmenia môže hráč namiesto zisku ● z banky

potravín odložiť jeden z rysov svojho 🐸 (iba taký, ktorý nezvyšuje potrebu jesť) a získa ●.

S využitím tohto rysu možno odložiť nechcené (ale v prípade potreby i užitočné) rysy a získať za ne potravu. Nemožno odložiť rysy, ktoré zvyšujú požiadavky na potravu („mäsožravec“, „ťažká váha“, „parazit“, „motolica“ atď.).







Atramentový mrak. Raz počas fázy kŕmenia, keď je napadnutý mäsožravcom, môže 🐸 vystreknúť atrament a vyhnúť sa zožratiu. Mäsožravec

môže zaútočiť na rovnakého 🐸 alebo na iného počas nasledujúceho kola vo fáze kŕmenia.





Prakticky vám tento rys umožňuje ochrániť vaše zvieratá v jednom kole počas fázy kŕmenia pred mäsožravcami. Niekedy (napríklad keď má zviera rys „hrabania“) môže byť veľmi užitočný.



Živorodka. Len čo je  s týmto rysom nakrmený, hráč získa nového . Položte hornú kartu z balíčka na stôl ako nového . Narodené zviera je v tomto kole považované za nakrmené.

Ako pripomienku, že je nové zviera nakrmené, naň položte . Pamätajte, že rys „živorodka“ môže spôsobiť koniec hry. Napríklad, ak v balíčku zostáva iba jedna karta a je položená na stôl v dôsledku rysu „živorodka“, toto kolo bude považované za posledné v hre. V tomto prípade zostanú zvieratá, ktoré používajú rys „kríženec“, nenakrmené.




Pasca. Mäsožravec s týmto rysom môže zaútočiť na , ktorý získal  z banky potravín. Ak je napadnutý  zožratý,  zostáva v banke potravín.

Táto schopnosť umožňuje zaútočiť na obeť počas ťahu iného hráča. Tým možno ušetriť čas a jedlo z banky potravín. Pasca môže byť

veľmi užitočná, ak je k dispozícii málo potravín a v hre sú nechránené zvieratá. Zvieratá, ktoré sú napadnuté „pascou“, nemôžu použiť rysy „hrabania“ a „ulity“.



Let.  s týmto rysom nemôže byť napadnutý mäsožravcom, ktorý má rovnaký alebo vyšší počet rysov.

Všimnite si, že rôzne „parazity“ a „párové rysy“ tiež zvyšujú „hmotnosť“ zvieratá s rysom „let“. Preto zviera iba s rysom „mäsožravec“ môže ľahko zožrať zviera s rysmi „let“ a „pár“.

Zvláštní poděkování/Zvláštne poďakovanie: M. Ahtariev, I. Gambashidse, A. Glagolev, A. Glagoleva, L. Machina, A. Mironov, A. Pahomov, A. Saponov, I. Tulovsky, D. Shahmatov, A. Youdkovski.

© D. Knorre, S. Matschin, 2011-2015

© Rightgames, 2011-2015

© PEXI, 2015