









ВРЕМЯ ЛЕТАТЬ

дополнение к настольной игре "Эволюция"

Дорогие друзья, перед вами дополнение к настольной игре "Эволюция". Перед началом игры вам необходимо объединить карты дополнения и карты из базового набора в одну колоду и тщательно перемешать ее. Дополнение не влияет на основу правил игры, однако некоторые новые свойства значительно меняют игровой процесс. Мы рекомендуем до начала игры ознакомиться с особенностями применения этих карт, описанными ниже. Обратите также внимание, что теперь некоторые из свойств базовой колоды указаны в качестве альтернативного (второго) свойства карты. Эти свойства играют так же, как они описаны на картах базового набора.

Используя базовый набор игры с дополнением, можно увеличить число игроков до шести человек. Однако если вы играете этим набором карт вдвоем или втроем, мы рекомендуем сократить состав колоды. Для этого вам нужно будет просто убрать половину карт - в базовой колоде и в дополнении четное число карт каждого типа.


Если базовая версия игры "Эволюция" давала возможность создавать животных с приблизительно 50 тысячами различных комбинаций свойств, то теперь число возможных комбинаций превышает 50 миллионов. Это число, по всей видимости, больше, чем число видов живых существ на Земле. Так что не будем терять времени и проверим, какие из них окажутся наиболее приспособленными.

Раковина. Если атаковано хищником,  может спрятаться в раковину. В раковине  не может быть съедено, но и до конца хода не может получать  / , кроме как преобразуя . Атаковавший хищник не получает  и не может более атаковать в этот ход.






Важно! После смерти животного (неважно - было ли оно съедено или погибло от голода) свойство "раковина" остается в игре. Карту с этим свойством следует положить в центр стола. Любой из игроков вместо взятия фишки из кормовой базы в свою фазу питания может «поселить» одно из своих животных в раковину. Для этого он помещает свойство "раковина" на это животное так, как будто оно было сыграно из руки.

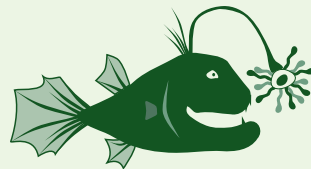


Интеллект. Хищник с этим свойством один раз в ход может игнорировать одно из свойств , которое он собирается атаковать.

"Интеллект" позволяет хищнику беспрепятственно поедать животных, защищенных только одним защитным свойством. Владелец хищника сам выбирает, какое из свойств своей жертвы игнорировать: это свойство не действует на хищника до конца хода. "Интеллект" не защищает от действия свойства "удильщик".

Удильщик. Можно сыграть только как . Когда хищник атакует Ваше , на котором нет свойств, Удильщика можно перевернуть и вне очереди атаковать напавшего хищника, игнорируя одно из его свойств. При этом Удильщик также не должен иметь каких-либо свойств.

Удильщик - особенная карта: ее нельзя сыграть как свойство, а можно только как животное. Если одно из ваших животных будет атаковано хищником, вы можете вскрыть "удильщика" - тогда хищник и жертва меняются местами. "Удильщик" сам пытается атаковать напавшего хищника, при этом он игнорирует одно из его свойств так, будто имеет свойство "интеллект". Именно владелец "удильщика" выбирает, какое из свойств игнорировать. Если "удильщик" успешно съедает атаковавшего хищника, то он получает  ; если же нет, то его еще придется кормить из кормовой базы. Если "удильщик" уже был накормлен в качестве обычного животного, то полученная фишка также остается у него. Напавший хищник, если он не был съеден "удильщиком", остается ненакормленным и не может более атаковать в этот ход. Если хищник атаковал именно "удильщика", игрок обязан перевернуть его карту и использовать свойство. В дальнейшей игре и при подсчете очков перевернутый "удильщик" считается отдельным животным со свойством "хищник". Обратите внимание, что свойство "удильщик" сбрасывается, только если ни на атакованном животном, ни на карте "удильщика" нет других свойств, т.е. "удильщик" защищает только "простых" животных, не имеющих никаких свойств, и только пока сам не имеет других карт свойств.



SPECIALIZATION СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ



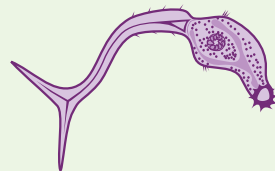
Специализация. Это свойство может быть использовано только один раз за ход, в свою фазу питания. Игрок не берет красной фишки из кормовой базы, но может поместить ■ на животное со свойством "специализация". Это свойство нельзя использовать, если на столе в данный момент есть животное со свойством "специализация" того же типа. Например, если на столе есть два животных со свойством "специализация А", ни одно из них не сможет использовать это свойство. Очевидно, что свойство "специализация" выгодно применять, когда фишки в кормовой базе уже закончились. Животное не может иметь сразу два свойства "специализация" разных типов.

SPECIALIZATION СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ



Трематода. *Паразит. Сыграть одновременно на пару ♀♂ другого игрока. Не может быть сброшена с помощью свойств других карт.*

На эту карту распространяются все правила, касающиеся парных свойств. "Трематода" увеличивает потребность в еде каждого из животных в паре на "1". Если одно из животных погибает, она также уходит в снос. Очевидно, что на одном животном могут паразитировать сколько угодно "трематод", однако для каждой из них понадобится своя пара.

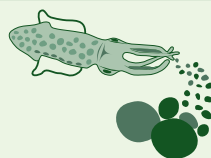


Метаморфоза. *Один раз за ход вместо взятия ■ из кормовой базы ♀ может сбросить одну из своих карт свойств (не приводящих к увеличению потребности в еде) и получить ■.*

С помощью этого свойства можно отбрасывать ненужные (или даже нужные) свойства и получать за них еду. Карта не запрещает отбрасывать парные свойства. Нельзя сбрасывать свойства, приводящие к увеличению потребности в еде ("хищник", "большое", "паразит", "трематода" и т.д.).



Чернильное облако. *Один раз за фазу питания, когда атаковано хищником, ♀ может выбросить чернила, и не будет съедено. Хищник может снова атаковать в следующую свою фазу питания текущего хода это или другое ♀.* Фактически это защитное свойство позволяет отложить гибель животного на один круг в фазу питания. Иногда (например, если это животное норное) это может быть крайне выгодно.



Живорождение. ♀, став накормленным, производит новое ♀ - поместить верхнюю карту с колоды на поле как новое ♀. В этот ход оно также считается накормленным.

Чтобы отметить, что новое животное накормлено, поместите на него ■. Игрок может посмотреть, какое свойство указано на обороте карты рожденного животного. Обратите внимание, что действие свойства "живорождение" может повлиять на момент окончания игры. Например, если в колоде оставалась только одна карта и она была выложена на стол в результате использования "живорождения", то именно этот ход будет считаться последним. При этом животные, использовавшие свойство "спячка", окажутся не накормленными.

Засада. *Хищник с этим свойством может атаковать ♀, когда оно получает ■ из кормовой базы. Если атакованное ♀ съедено, ■ остается в кормовой базе.* Это свойство позволяет игроку съесть жертву одним из своих хищников, не пропуская своей фазы взятия еды из кормовой базы. Это может быть крайне выгодно при дефиците кормовой базы и наличии незащищенных животных. Животные, атакованные с помощью "засады", не могут использовать свойства "норное" и "раковина".



Полет. ♀ с этим свойством не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.

Обратите внимание, что различные "паразиты" и "парные свойства" также "утяжеляют" животное со свойством "полет". Поэтому животное, имеющее только свойство "хищник", беспрепятственно может съесть животное со свойствами "паразит" и "полет" или "полет" и "сотрудничество".