

ПРАВИЛА ИГРЫ

evolution FLIGHT

ДОПОЛНЕНИЕ



Не любите читать правила?
Посмотрите вместо этого обучающее видео!
www.northstargames.com/pages/evolution-videos

NorthStarGames

Перевод на русский язык:
Леонора Коновалова

evolution FLIGHT

ДОПОЛНЕНИЕ

Как считают многие ученые, первые животные оторвались от земли и взмыли в небо примерно 350 миллионов лет назад. Это событие ознаменовало монументальную трансформацию биологической экосистемы Земли.

Добавление крыльев позволяет животным искать пищу в воздухе и легко менять место обитания, когда пищи начинает не хватать. Также полет – один из самых эффективных способов ускользнуть от хищников. Вместе с тем, поскольку крылья требуют колоссальных затрат энергии, пернатые создания должны потреблять больше еды при том же размере, чем любые другие виды на планете.

ОБЗОР

«Полет» - это дополнение к игре «Эволюция», которое вводит в экосистему летающие виды животных. Теперь ваши виды могут пикировать сверху на ничего не подозревающие жертвы, улетать от хищников и устремляться в другие места дислокации в случае нехватки еды. Поднимет ли способность летать вас на новые высоты? Или приведет к вымиранию?

КОМПОНЕНТЫ

12 планшетов летающих видов
12 карт свойства *Полет*
34 карт свойств
14 карт событий
1 планшет утеса

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку к базовой игре, как обычно, со следующими дополнительными шагами:

1. Поместите планшеты летающих видов и 12 карт свойства *Полет* рядом с планшетами наземных видов.
2. Замешайте новые карты свойств и новые карты событий в базовую колоду.
3. Удалите из колоды 40 карт и положите их в стороне. Эти карты будут использованы в конце игры вместо замешивания стопки сброса.
4. Поместите планшет утеса рядом с планшетом водопоя.

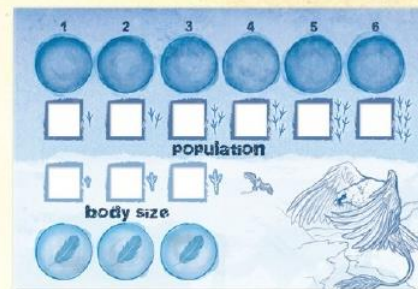
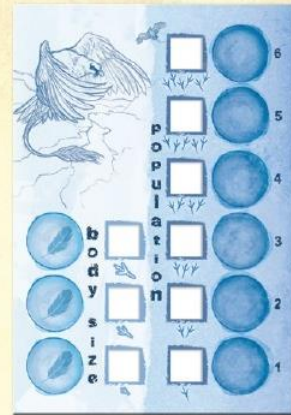


НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Планшеты летающих видов

Между летающими и наземными видами есть три различия:

- Летающие виды имеют максимальный размер особи 3 вместо 6.
- Летающие виды нуждаются в добавочной еде, количество которой равно размеру особи. Добавочная еда отражает питание, необходимое для поддержания крыльев. Она должна быть получена летающим видом до того, как будут питаться его особи. Добавочная еда размещается под треком размера особи, и она не идет в зачет очков после каждого раунда.
- Игроки должны сбросить 2 карты для создания летающего вида (вместо 1 карты).



Свойство *Полет*

Свойство *Полет* всегда прилагается к планшету летающего вида, но ведет себя как обычное свойство во всех других отношениях:

- Оно считается одним из 3 свойств, которые может иметь вид.
- Оно может быть нейтрализовано *Интеллектом*.
- Оно считается как 1 очко в конце игры.
- Оно может быть заменено на другое свойство. Когда игрок меняет *Полет* на другое свойство, он также меняет планшет летающего вида на планшет наземного вида, сохраняя его популяцию и размер особи. Наземный вид не может стать летающим.

См. в разделе *Карты свойств* подробное описание свойства *Полет*.



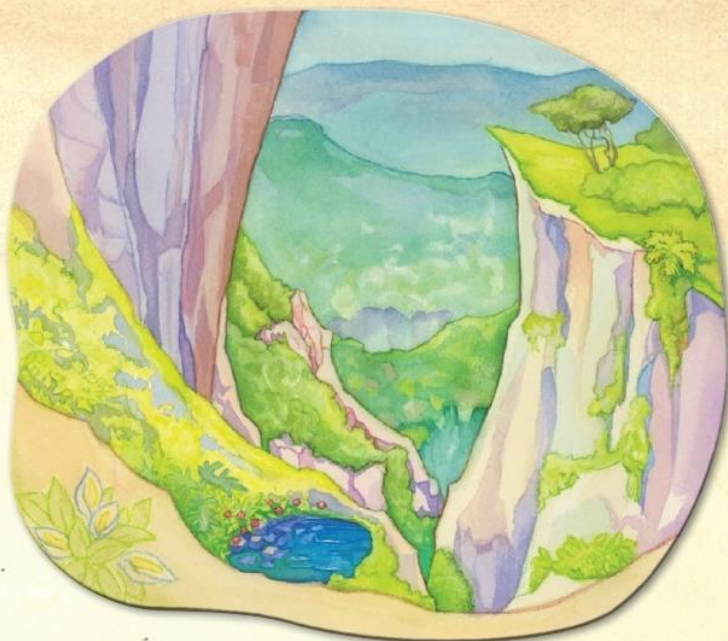
Карты событий

«Эволюция: Полет» вводит новый тип карт, который называется «карта события». В дополнении имеется две карты событий: *Пикирующая бомба* и *Разбрасывание семян*. Эти карты не играют как свойства. Вместо этого, игрок сбрасывает карту из руки и сразу помещает ее в стопку сброса. Каждая из карт может быть сыграна в определенный момент и имеет эффект, действующий немедленно. Обе карты событий играют в фазу розыгрыша карт после того, как вскрыты карты свойств.



Утес

Утес – это источник еды, подобный водопою, но доступный только для летающих видов. В каждом раунде, когда вскрываете карты кормовой базы, помещайте на утес фишки растительной еды в количестве, равном числу игроков.



ЦЕЛЬ

Цель игры осталась прежней: ваши виды должны размножаться и есть много еды!

ХОД ИГРЫ

Применяйте все правила базовой игры со следующими изменениями:

ФАЗА 3: РОЗЫГРЫШ КАРТ

Игрок теперь имеет возможность сбросить 2 карты, чтобы создать летающий вид. В этом случае игрок берет планшет летающего вида, помещает деревянные маркеры на деления «1» трека популяции и трека размера особи и кладет карту свойства *Полет* над планшетом летающего вида.



ФАЗА 4: ПИТАНИЕ

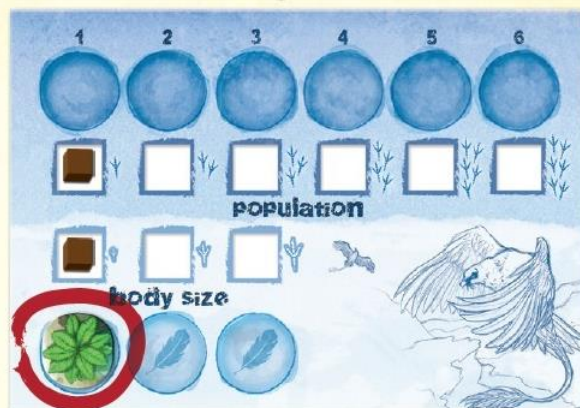
1. Вскройте карты кормовой базы

Когда вы помещаете еду на водопой, положите дополнительные фишки еды на утес в количестве, равном числу игроков.

2. Накормите животных

- Летающий вид может брать еду либо с водопоя, либо с утеса, но не из обоих источников сразу (например, при использовании *Сотрудничества* или *Поиска пищи*). Когда летающий вид берет еду с утеса, свойство *Сотрудничество* срабатывает по обычным правилам, даже если другой вид, получающий еду, является наземным.
- Летающий вид должен взять еду в количестве, равном размеру его особи, перед тем как будет кормиться его популяция. Данная еда помещается внизу планшета летающего вида под треком размера особи. Эта добавочная еда не кладется в мешочек для еды в конце раунда и, соответственно, не учитывается при финальном подсчете очков.

Добавочная еда помещается сюда



3. Конец фазы питания

Каждый игрок возвращает добавочную еду своих летающих видов в запас еды перед тем, как поместить остальные фишки еды в свой мешочек для еды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вместо замешивания колоды для последнего раунда, используйте 40 карт, которые вы отложили в начале игры.

ПОРЯДОК ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭФФЕКТОВ

Эффекты некоторых карт (таких, как *Острое зрение* и *Плодовитое*) могут срабатывать одновременно. Когда несколько карт срабатывают одновременно, игроки применяют их эффекты в порядке очередности хода, начиная с игрока, у которого находится маркер первого игрока. Каждый игрок может определить порядок применения эффектов для своих карт, если у него сработало более одной карты.



Brood Parasite / Гнездовой паразит

Перед вскрытием карт кормовой базы летающий вид со свойством *Гнездовой паразит* увеличивает свою популяцию на 1 и берет 1 фишку мясной пищи из запаса еды в том случае, если у игрока это не единственный летающий вид. Данный эффект запускает свойства *Сотрудничество*, *Гнездование* и *Поиск пищи*. Эффект свойства *Гнездовой паразит* не действует, если карта сыграна на наземный вид, хотя это свойство будет засчитано как 1 очко в конце игры.



Dive-Bomb / Пикирующая бомба

Эта карта события играется во время фазы розыгрыша карт после того, как вскрыты карты свойств. *Пикирующая бомба* позволяет игроку покормить один из своих летающих видов и вытянуть из колоды новую карту. Если этот летающий вид является хищником, то он немедленно атакует доступную цель. Это запускает свойства *Падальщик* и *Сотрудничество* в обычном порядке. Если летающий вид является травоядным, то он немедленно берет 2 еды с водопоя, утеса, или из запаса еды. Этот эффект запускает свойства *Сотрудничество* и *Поиск пищи* в обычном порядке.



Camouflage / Камуфляж

Вид со свойством *Камуфляж* не может быть атакован хищником, если тот не имеет свойства *Острое зрение*.



Good Eyesight / Острое зрение

Травоядное животное со свойством *Острое зрение* берет 2 фишки еды с водопоя перед вскрытием карт кормовой базы. Если на водопое недостаточно еды, чтобы покормить всех травоядных животных с *Острым зрением*, то примените этот эффект в порядке очередности хода, начиная с текущего первого игрока. *Острое зрение* запускает *Сотрудничество* и *Поиск пищи* в обычном порядке. Хищник со свойством *Острое зрение* может атаковать вид со свойством *Камуфляж*.



Flight / Полет

Первая еда, которую берет вид со свойством *Полет*, должна быть помещена на деление(я) для добавочной еды на планшете летающего вида. Популяция вида может кормиться только после того, как вид получит добавочную еду в количестве, равном размеру его особи. Летающие виды могут брать еду как с водопоя, так и с утеса, но они не могут брать еду из разных источников во время одного хода (например, при использовании *Сотрудничества* или *Поиска пищи*). Вид со свойством *Полет* не может быть атакован хищником, если тот не имеет свойства *Полет*. Если вид со свойством *Полет* обладает также свойством *Хищник*, то игрок может сбросить карту с руки в стопку сброса, чтобы нейтрализовать свойства *Симбиоз*, *Сигнал об опасности* или *Лазящее* на время следующей атаки этого вида.



Nesting / Гнездование

Если вид со свойством *Гнездование* является наземным, то он берет 1 фишку растительной еды с водопоя или из запаса еды за каждую единицу увеличения популяции, когда оно происходит. Этот эффект приводит в действие свойства *Сотрудничество* и *Поиск пищи* за каждую новую особь. Если вид со свойством *Гнездование* является летающим, то он берет 2 фишки мясной пищи за каждую единицу увеличения популяции. Этот эффект запускает *Сотрудничество*, но не запускает свойство *Падающий*. Если летающий вид со свойством *Гнездование* увеличивает размер особи после увеличения популяции, то соответствующее количество фишек еды должно быть перемещено с делений для обычной еды на деления для добавочной еды.



Seed Dispersal / Разбрасывание семян

Эта карта события играется во время фазы розыгрыша карт после того, как вскрыты карты свойств. Сразу же положите на водопой фишки еды в количестве, равном суммарной численности популяций летающих видов в игре. После этого возьмите карту из колоды. Если новая карта – тоже событие, она может быть сыграна немедленно.

