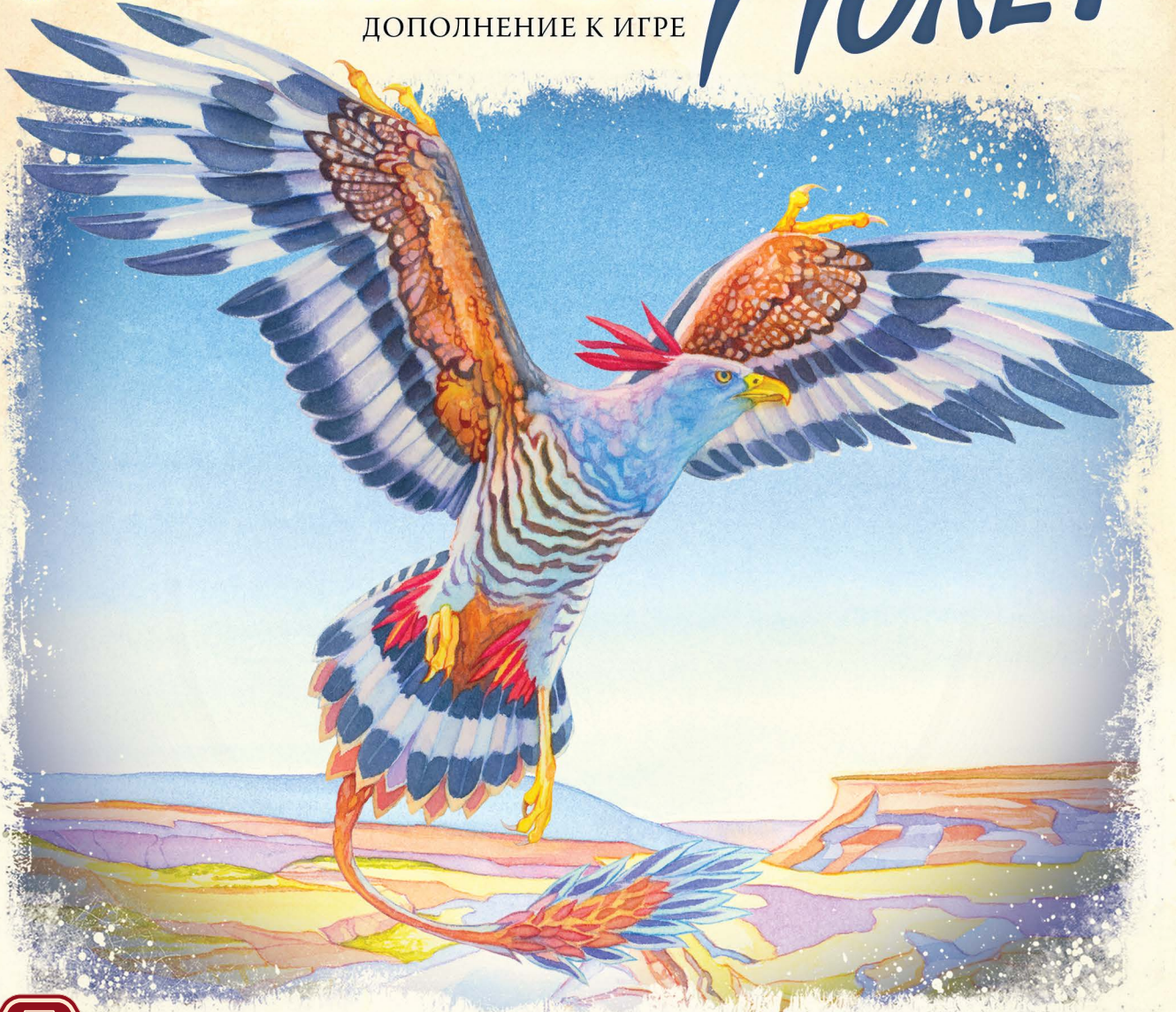


ЭВОЛЮЦИЯ ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

evolution

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

ПОЛЕТ



ПРАВИЛА ИГРЫ

NorthStarGames

ЭВОЛЮЦИЯ ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

evolution ПОЛЕТ

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

По мнению многих ученых, 350 миллионов лет назад животные впервые поднялись в небо. Это ознаменовало трансформацию всей биологической экосистемы Земли. Крылья позволили животным отыскивать пищу с высоты, а если ее не хватало – перемещаться в места, где пищи было в достатке. Кроме того, крылья давали возможность с легкостью избегать наземных хищников.

Но при полете затрачивается огромное количество энергии. Поэтому крылатые существа вынуждены потреблять гораздо больше пищи относительно своего размера тела, чем любые другие виды животных на планете.

В полет!

«Полет» — дополнение к настольной игре «Эволюция. Естественный отбор» (Evolution), добавляющее летающих существ в экосистему. Теперь созданные вами виды смогут пикировать сверху на ничего не подозревающую жертву, улетать от хищников и перемещаться на новые территории при истощении запасов пищи.

Поднимет ли вас умение летать на новые высоты? Или же, напротив, приведет к падению?

Состав

- 12 планшетов летающих видов
- 12 особых карт со свойством «Полет»
- 48 карт со свойствами, в том числе 14 карт Событий
- 1 планшет Утеса

Подготовка к игре

Произведите подготовку к игре, как описано в правилах базового набора «Эволюция. Естественный отбор».

Затем:

1. Поместите планшеты летающих видов и 12 особых карт со свойством «Полет» рядом с планшетами наземных видов из базового набора.
2. Замешайте новые карты со свойствами в базовую колоду.
3. Отсчитайте 40 карт сверху и отложите в сторону. Эти карты потребуются в последнем раунде. Таким образом, вам больше не потребуется замешивать сброшенные карты.
4. Поместите Утес рядом с Водопоем.



Новые компоненты

Планшеты летающих видов

Летающие виды имеют три отличия от наземных:

- Максимальный размер тела у летающих видов равен 3, а не 6.
- Им требуется *дополнительное питание* для обеспечения крыльев энергией.

Прежде чем добывать пищу для своей популяции, летающий вид должен набрать фишки еды по размеру своего тела. Эти фишки еды помещаются в нижней части планшета и сбрасываются в конце фазы питания, не принося победных очков.

- Игроки должны сбросить две карты (вместо одной), чтобы создать летающий вид.



Свойство «Полет»

Особая карта со свойством «Полет» добавляется летающему виду при его создании. В остальном свойство «Полет» подобно другим свойствам:

- Оно засчитывается как одно из трех свойств, которыми может обладать вид.
- Оно может быть нейтрализовано свойством «Интеллект».
- Оно приносит одно победное очко в конце игры.
- Свойство «Полет» можно поменять на другое свойство. В таком случае игрок должен сразу заменить планшет летающего вида на планшет наземного вида. Популяция и размер тела при этом сохраняются. Обратное превращение невозможно: наземный вид нельзя превратить в летающий.

Более подробно про свойство «Полет» читайте в разделе «Карты свойств».

Карты Событий

«Эволюция. Полет» вводит новый тип карт — Событие. В этом дополнении представлены два События: «Пикирование» и «Распространение семян».

События применяются иначе, чем обычные карты со свойствами. Игрок играет карту События с руки, а не выкладывает на стол как свойство. Будучи сыгранной, карта События мгновенно сбрасывается, а затем отправляется в сброс.

События играют в фазу розыгрыша карт — сразу после того, как игроки открыли карты новых свойств, которые присвоили своим видам.



Утес

Утес — это источник пищи, как и Водопой. Еда на Утесе доступна только летающим видам.

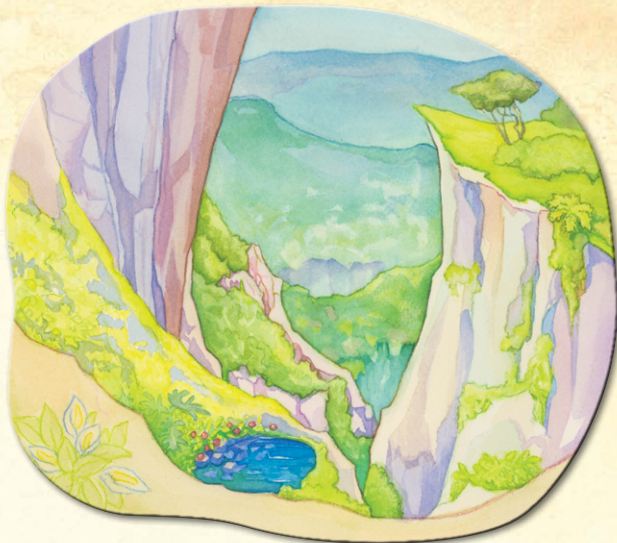
В каждом раунде, после открытия «карт еды», положите на Утес фишки растительной пищи в количестве, равном числу игроков.

Цель игры

Цель остается неизменной: преумножить свои виды и поедать как можно больше пищи!

По новым правилам

В правила базового набора игры вносятся изменения, перечисленные далее.



Фаза 3: Розыгрыш карт

Теперь у игрока есть возможность сбросить 2 карты, чтобы создать летающий вид. Игрок берет себе планшет летающего вида, кладет по одному деревянному маркеру в слоты «Популяция» и «Размер тела» на значения «1» и помещает особую карту со свойством «Полет» рядом с планшетом.



Фаза 4: Питание

1. Открытие «карт еды»

Поместив фишки еды на Водопоп, дополнительно положите на Утес фишки растительной пищи в количестве, равном числу игроков.

2. Кормление животных

- Летающие виды могут потреблять пищу с Водопоп или с Утеса, но не одновременно из обоих источников (например, при помощи свойств «Сотрудничество» или «Прожорливость»). При этом свойство «Сотрудничество» срабатывает обычным образом, когда летающий вид получает пищу с Утеса, даже если животное, получающее вторую фишку еды, является наземным.

- Прежде чем получать фишки еды для прокорма популяции, летающие виды должны набрать фишки еды по размеру тела (*дополнительное питание*). Эти фишки помещаются в нижней части планшета, где отмечается размер тела. Получение пищи для *дополнительного питания* происходит по обычным правилам. Эта пища не складывается в мешочек для фишек еды и, таким образом, не засчитывается в конце партии при подсчете очков.



Сюда помещаются фишки еды, пошедшие на *дополнительное питание*.

3. Окончание кормления

Игроки возвращают пищу, истраченную на *дополнительное питание*, в Кормовую базу. Затем игроки переключаются в мешочки фишки еды, которая пошла на прокорм популяций.

Завершение игры

В заключительном раунде используйте 40 карт, отложенных перед началом игры.

Очередность

Некоторые свойства (например, «Острое зрение» и «Плодовитость») могут срабатывать в одно и то же время. Когда такое происходит, эффекты отыгрываются начиная с обладателя знака Первого игрока и далее в порядке очередности.

В ситуации, когда у одного игрока срабатывает более одной карты свойств одновременно, он сам определяет, в каком порядке отыгрывать эффекты этих карт.



Гнездование

Наземный вид со свойством «Гнездование» получает одну фишку растительной пищи с Водопоя или из Кормовой базы при каждом увеличении своей популяции. При этом всякий раз срабатывают свойства «Сотрудничество» и «Прожорливость».

Летающий вид со свойством «Гнездование» получает 2 фишки мясной пищи из Кормовой базы при каждом увеличении своей популяции. При этом всякий раз срабатывает свойство «Сотрудничество». Свойство «Падальщик» не активируется.

Случается, что летающий вид со свойством «Гнездование» сначала увеличивает популяцию, а потом наращивает размер тела. Если после этого в верхней части планшета на популяции лежат фишки пищи, перенесите необходимое их количество в нижнюю часть планшета на *дополнительное питание*.



Гнездовой паразит

Если свойство «Гнездовой паразит» присоединено к летающему виду и при этом у игрока есть другой летающий вид, тогда в начале фазы питания перед открытием «карты еды» популяция вида со свойством «Гнездовой паразит» увеличивается на 1 и затем этот вид получает одну фишку растительной или мясной пищи из Кормовой базы. При этом срабатывают свойства «Сотрудничество», «Гнездование» и «Прожорливость».

Свойство «Гнездовой паразит» не действует, если присоединено к наземному виду, но его карта все равно засчитывается как победное очко в конце игры.



Камуфляж

Вид, наделенный свойством «Камуфляж», может быть атакован только Хищником со свойством «Острое зрение».



Острое зрение

Травоядные (не-хищные) виды, обладающие свойством «Острое зрение», получают 2 фишки пищи с Водопоя в самом начале фазы питания — перед тем, как открываются «карты еды». В ситуации, когда на Водопое не хватает еды, чтобы накормить всех травоядных со свойством «Острое зрение», сначала кормление производит обладатель знака Первого игрока, далее в порядке очередности (см. раздел «Очередность»).

Свойство «Острое зрение» приводит к обычному срабатыванию свойств «Сотрудничество» и «Прожорливость». Хищник со свойством «Острое зрение» может атаковать виды со свойством «Камуфляж».



Хищник должен иметь свойство «Полет», чтобы атаковать этот вид.
 Не-хищник может получить еду с Утеса.
 Хищник: сбросьте одну карту с руки, чтобы игнорировать свойство «Симбиоз», «Сигнал опасности» или «Атакован» во время следующей атаки этого вида.

Полет

Вид со свойством «Полет» должен съесть пищи по размеру своего тела, прежде чем получить еду для прокорма популяции. Это называется *дополнительным питанием*. Фишки этой еды помещаются на кружки в нижней части планшета. Ни при каких обстоятельствах владелец летающего вида не может перекаладывать пищу, пошедшую на прокорм популяции, в свой мешочек, если необходимое количество пищи не пошло на *дополнительное питание*.

Летающие виды могут потреблять пищу с Водопоя или с Утеса, но не одновременно из обоих источников (например, при помощи свойств «Сотрудничество» и «Прожорливость»). Виды со свойством «Полет» не могут быть атакованы наземными Хищниками.

Летающий Хищник может атаковать как летающие, так и наземные виды. Также его владелец может сбросить одну карту с руки, чтобы на время следующей атаки этого вида проигнорировать одно из следующих свойств: «Симбиоз», «Сигнал опасности» или «Лазящее».



Сбросьте эту карту в фазу розыгрыша карт после открытия карт свойств, чтобы нарисовать один из фишек летящих видов. Затем возьмите новую карту.
 Хищник: бери раз атакует.
 Не-хищник: получите 2 фишки растительной пищи с Водопоя, с Утеса или из Коричневой базы.

Пикирование

Карта «Пикирование» играет в конце фазы розыгрыша карт после открытия карт свойств. «Пикирование» позволяет игроку накормить один из своих травоядных (не-хищных) летающих видов, взяв 2 фишки растительной пищи с Водопоя, с Утеса или из Кормовой базы. Если же летающий вид является Хищным, он немедленно атакует подходящую цель. Затем игрок берет новую карту из колоды, и если это карта События, может ее сыграть.


Применение карты «Пикирование» может привести к срабатыванию свойств «Сотрудничество» и «Прожорливость» у травоядного вида, либо «Сотрудничество» и «Падальник» у хищного.



Сбросьте эту карту в фазу розыгрыша карт после открытия карт свойств. Добавьте столько фишек еды на Водопой, сколько летающих видов сейчас в игре. Затем возьмите новую карту.

Распространение семян

Карта «Распространение семян» играет в конце фазы розыгрыша карт после открытия карт свойств. Поместите на Водопой столько фишек растительной пищи, сколько суммарно в игре находится летающих видов. Затем игрок берет новую карту из колоды, и если это карта События, может ее сыграть.

Карты из дополнения «Полет» отмечены символом , так что вы легко сможете отделить их от карт базового набора.



Над игрой работали:

Соавторы игры: Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin

Менеджеры проекта: Dominic Crapuchettes, Nick Bentley

Руководитель разработки: Dominic Crapuchettes

Разработка: Luke Warren, Scott Rencher, Andrew Eiche, Nick Bentley, David Lipman, Andrew Chen

Иллюстрации и изображение на коробке: Catherine Hamilton

Оформление игры: Jacoby O'Connor

Английские правила: Dominic Crapuchettes

Редактура: Luke Warren, Andrew Eiche, Scott Rencher, Kristen Rowe, Satish Pillalamarri, Alexandra Thirumalai, Gail Keech

Контроль производства: Edoardo Kulp, Tom Strom

Игру тестировали: Satish Pillalamarri, Edoardo Kulp, Kristen Rowe, Tony Hodge, AJ Gaegler, Liz Burton, Michael Burton, David Miller

Консультанты по орнитологии: Catherine Hamilton при участии Ryan Tate

Благодарности: Ben Corliss за усовершенствование свойства «Гнездовой паразит»; сообществу поклонников Evolution на BoardGameGeek.com; и всем, кто поддержал нас на Kickstarter. Благодаря вашему энтузиазму Evolution эволюционировала до «игровой системы Evolution». Мы планируем поддерживать эту игровую систему в следующие десять лет или больше. Спасибо!

Продюсер локализации: Денис Давыдов

Перевод: Лев Емельянов при участии Дмитрия Кнорре

Корректура: Изабелла Шахова

Редактура: Федор Мячин, Василий Поляков

Верстка русской версии: Сергей Мачин

Специальная благодарность: Любви Мачиной, Ивану Туловскому, Елене Прокудиной

© North Star Games, 2014-2017
© «Правильные игры», 2010-2017

WWW.RIGHTGAMES.RU



NorthStarGames