

ПРАВИЛА ИГРЫ

evolution FLIGHT

ДОПОЛНЕНИЕ



Перевод на русский язык: Леонора
Коновалова
Редактировал и адаптировал:
Очерклевич Александр

NorthStarGames

evolution FLIGHT

ДОПОЛНЕНИЕ

Примерно 350 миллионов лет назад первые виды оторвались от земли и взмыли в небо. 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. Выведет ли способность летать вас на новые высоты? Или приведет к вымиранию? Изучите расширенный мир «Эволюции» и узнайте это!

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.

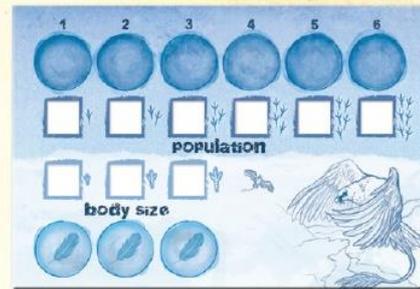
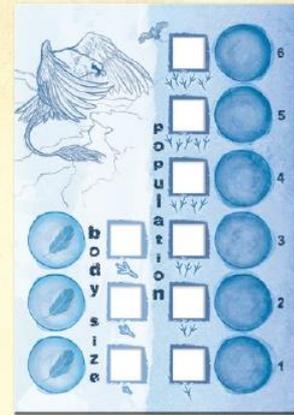


НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Планшеты летающих видов

Между летающими и наземными видами есть три различия:

- Летающие виды имеют максимальный размер тела 3 вместо 6.
- Летающие виды нуждаются в дополнительной еде в количестве, равном размеру тела. Дополнительная еда отражает питание, необходимое для поддержания крыльев, и она должна быть получена летающим видом до того, как будет питаться его популяция. Дополнительная еда размещается под треком размера тела, 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 сопровождает планшет 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 тела. 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 на виды как свойства.

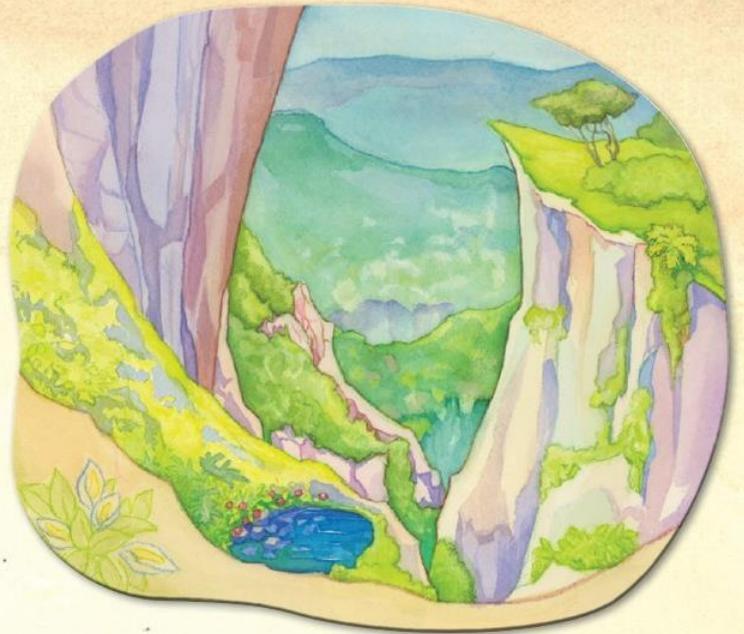
Вместо этого, они сбрасываются из руки сразу в стопку сброса. Каждая из карт может быть сыграна в определенный момент, а также эффект, который действует немедленно.

Обе эти карты играют после вскрытия карт свойств во время фазы розыгрыша карт.



Утес

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



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 тела и кладет карту свойства *Полет* над планшетом летающего вида.



ФАЗА 4: ПИТАНИЕ

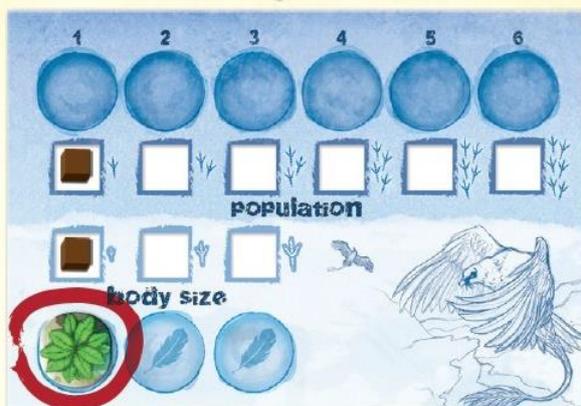
1. Вскройте карты кормовой базы

Когда вы помещаете еду на водопой, положите дополнительную еду 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 *Прожорливости*). Когда летающий вид берет еду с утеса, свойство *Сотрудничества* срабатывает по обычным правилам, даже если другой получающий еду вид является наземным.
- Летающий вид должен взять еду в количестве, равном размеру его тела, перед тем как будет кормиться его популяция. Эта еда помещается в нижней части планшета летающего вида под треком размера тела. Эта дополнительная еда не кладется в мешочек для еды в конце раунда и, соответственно, не учитывается при финальном подсчете очков.

Дополнительная еда помещается сюда



3. Конец фазы питания

Каждый игрок возвращает дополнительную 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 еды, летающий вид со свойством *Гнездовой паразит* увеличивает свою популяцию на 1 и берет 1 фишку мясной или растительной пищи из кормовой базы, если у вас есть другой летающий вид. Это запускает свойство *Сотрудничество*, *Гнездование*, и *Прожорливость*. 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 вскрытия карт свойств. *Пикирующая бомба* позволяет игроку накормить одного из его летающих видов и взять одну карту. Если этот летающий вид является хищником, то он немедленно атакует доступную цель. Это запускает свойство *Падальщик* и *Сотрудничество* в обычном порядке. Если летающий вид не является хищником, то он немедленно берет 2 еды либо с водопоя, либо с утеса, либо из запаса еды. Это запускает свойства *Сотрудничество* и *Прожорливость* в обычном порядке. Если взятая карта оказалась другой Картой События, она может быть сыграна в тот же момент.



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 еды. 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 *Прожорливость* 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 дополнительной еды на планшете летающего вида. Популяция вида может кормиться только после того, как вид получит дополнительную еду в количестве, равном размеру тела. 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 *Прожорливости*). 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 *Лазяющее* 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 кормовой базы за каждую единицу увеличения популяции. Этот эффект приводит в действие свойства *Сотрудничество* и *Прожорливость* за каждую новую особь. Если вид со свойством *Гнездование* является летающим, то он берет 2 фишки мясной пищи из кормовой базы за каждую единицу увеличения популяции. Этот эффект запускает *Сотрудничество* (но не *Падальщик*). Летающий вид со свойством *Гнездование* может увеличить размер тела после увеличения популяции. В этом случае соответствующее количество фишек еды должно быть перемещено с делений для обычной еды на деления для дополнительной еды.



Seed Dispersal / Разбрасывание семян

Эта карта события играется во время фазы розыгрыша карт после вскрытия карт свойств.

Сразу же положите на водопой фишки еды в количестве, равном количеству летающих видов в игре. После этого возьмите карту из колоды. Если новая карта – тоже событие, она может быть сыграна немедленно.

Этот эффект может помочь воспользоваться свойствами *Плодовитость* и *Острое зрение*.



Перевела: Леонора Коновалова
Редактировал и адаптировал:
Александр (Ocher) Очерклевич

По поводу обнаруженных ошибок
или сотрудничества пишите на:
ocherklevich@gmail.com