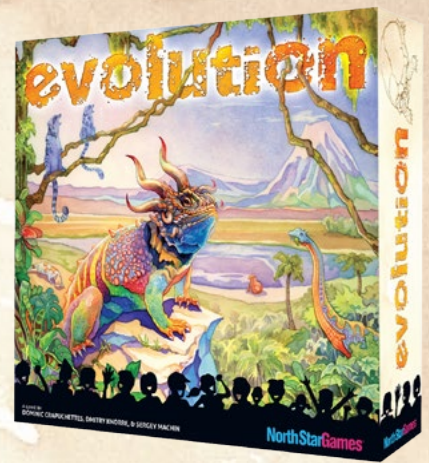


evolution

plant micro-expansion



Мини дополнение "Растения" дает игрокам еще больше контроля над питанием.. Вместо того, чтобы использовать Водопой, каждый игрок выращивает и защищает свои собственные растения, питаясь при этом растениями других игроков. Игроки набирают очки за то, насколько хорошо их виды животных и растений процветают на протяжении всей игры. Это мини дополнение не совместимо с дополнением "Полет".

Это правила использования Мини дополнения "Растения" с базовой игрой Эволюция Естественный отбор

Подготовка к игре

- ✦ Подготовьте игру, как обычно, но не используйте Водопой.
- ✦ Каждый игрок получает по планшету вида растений с маркером в крайней левой ячейке, чтобы обозначить популяцию 1. Используйте сторону планшета без климатических меток.

Фаза 1 - Раздача карт:

Раздайте карты как обычно: 3 карты +1 карта за каждый вид животных. Вы не берете дополнительных карт для своих видов растений.

Фаза 2 - Выращивание пищи

- ✦ Вместо того, чтобы сбрасывать карту на Водопой, каждый игрок увеличивает популяцию своих видов растений на 1
- ✦ **Плодовитость** не срабатывает в это время. Она активируется в конце фазы питания.

Фаза 3 - Розыгрыш карт

- ✦ Вы можете сбросить карту(ы), чтобы увеличить популяцию видов растений на 2.
- ✦ Свойства не могут применяться к растительным видам.

Фаза 4 - Питание

1) Выращивание растений:

- ✦ Кладите жетоны еды на растение, слева направо до уровня популяции вида. Например, если у вашего вида растений популяция 4, вы должны разместить 5 Фишек еды на планшет растения.

2) Кормление Видов:

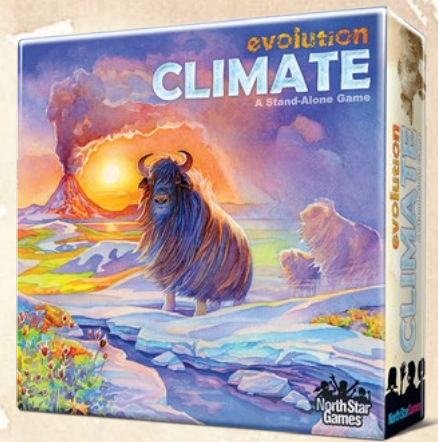
- ✦ Вместо того, чтобы кормить травоядных из водопоя, выберите растение любого игрока (включая свои собственные), от которого вы и будете кормиться. Все другие правила применяются как обычно. Например, **Прожорливость**, позволяет одному виду взять 2 еды вместо 1.
- ✦ Прежде, чем Травоядное сможет питаться Растением, владелец этого растения получает шанс на 1 бесплатную контратаку против травоядного любым своим **Хищником**. При контратаке выполняется все обычные требования, как и при обычной атаке Хищника (Размер тела, Защитные свойства, Сытость и **Жировой запас**). Если атака **Хищника** закончится успешно, травоядное животное потеряет популяцию и исходный игрок не будет собирать Растительную пищу для своего кормления. Нападающий **Хищник** получает Пищу, как обычно.
- ✦ Пища, которую едят с Растений, удаляется, начиная с самого высокого уровня популяции (справа налево). После того, как ячейки еды популяции были истощены, популяция растения уменьшается.
- ✦ Растения не вымирают и остаются в игре даже когда полностью истощены.

3) Завершение кормления:

- ✦ Если на каких либо Растениях еще осталась еда, то срабатывает свойство **Плодовитость**.
- ✦ Вся пища, которая осталась на планшетах Растений, подсчитывается (точно так же, как с планшетов вида животных) и помещается в мешочек.

evolution

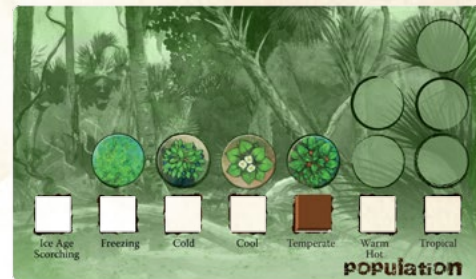
plant micro-expansion



Это правила использования Мини дополнения "Растения" с "Эволюция: Климат". Правила те же, что и при игре с базовой Эволюцией, за исключением, изменений описанных ниже.

Подготовка к игре

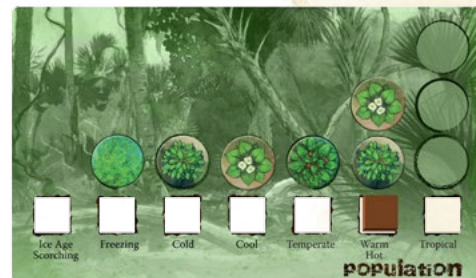
- ✦ Поместите доску Климата в центр стола.
- ✦ Игроки используют планшет растения стороной с климатическими надписями.
- ✦ Поместите карты природных явлений обратно в коробку и не играйте с ними. Некоторые из этих карт не работают с этим мини дополнением.



Заполнение планшета растения, во время Умеренного климата

Фаза 2 - Выбор климата

Каждый игрок выбирает карту свойства и кладет ее лицом вниз на Доску Климата. Они будут вскрыты на этапе 4 (Изменение окружающей среды), чтобы определить перемещение маркера климата. Значения пищи на этих картах не берутся во внимание.



Заполнение доски растения, во время Теплого и Жаркого климата

Фаза 4 - Изменение окружающей среды

- ✦ Переместите маркер климата и завершите потерю популяции из-за климата, как обычно ✦
- ✦ Каждый игрок перемещает маркер на своем планшете вида растений в ячейку, соответствующую текущей климатической зоне, и как обычно, добавляет пищу.
- ✦ Игнорируйте иконки изменения количества пищи на Доске климата.

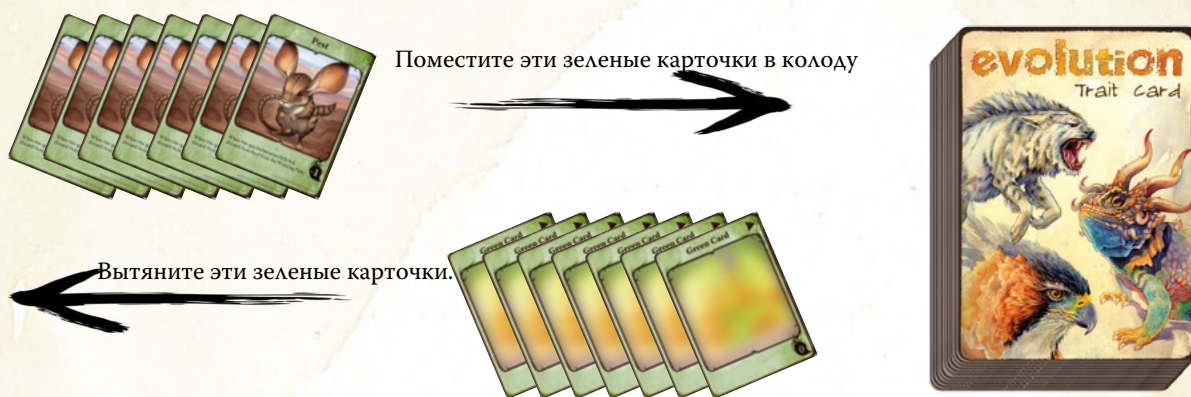


Промо-карты

Каждый новый релиз Эволюции проходит тысячи игровых часов тестирования, чтобы обеспечить опыт, который глубоко погружает в атмосферу игры и при этом будет достаточно сбалансирован для участия в турнирах. Прежде чем добавлять промо карты мы рекомендуем вам поиграть в оригинальную игру, без дополнений. Промо-карты предназначены для *изменения* игрового процесса, а не для его *улучшения*. В некоторых случаях использование промо-карт может *ухудшать* достигнутый нами хрупкий баланс, для этого мы и создали это руководство. Если вы будете следовать нашим рекомендациям, промо-карты принесут вам много нового, увлекательного игрового опыта. Наслаждайтесь!

Как использовать:

Выберите промо-свойство (все 7 карт), которое хотите добавить в колоду. Затем выберите свойство с таким же цветом (все 7 карт), и удалите их из колоды, заменив промо картами. Никогда не удаляйте **Хищников** из игры. Если вы используете Промо Карты в Климате, убедитесь, что общее число карточек со значком климата не уменьшается. Если кол-во карт с климатическими иконками увеличивается- это хорошо.



Вы можете делать это столько раз, сколько хотите, не нарушая хрупкое равновесие в игре, но есть несколько вещей, которые следует иметь в виду в отношении конкретных карт:



Сигнал опасности / Засада:

Удалите эти два свойства как пару (14 карт) и замените их двумя промо свойствами.



Камуфляж / Острое зрение: :

это карты из расширения Полет. Удалите эти два свойства как пару (14 карт) и замените их двумя промо свойствами.



Подражание:

При использовании **Подражания** вы можете удалить свойство любого цвета (7 карт)



Быстрая Мутация:

Это карта из Промо Набора II, которая значительно уменьшает размер колоды. Когда вы играете с **Быстрой Мутацией** вместо удаления свойства, вы должны добавить еще два свойства в колоду (в общей сложности 21 карту).



Разрастающийся вид:

Это желтая карта событий из Промо Набора II. Когда вы играете с **Разрастающимся видом** удалите **“Плодовитость”** из игры.



Внезапная атака / Последний бой:

Это карты событий из Промо Набора II, которые заменяют собой при использовании. Они должны быть добавлены как пара, и только одно свойство должно быть удалено, когда они используются. Вы можете удалить свойство любого цвета.

Безбашенный режим

Попробуйте удалить другой цвет, отличный от используемой вами промо-карты. Увеличьте количество белых черт (защитные карты), если вы хотите более спокойную игру, и уменьшите их, если вы хотите более агрессивную игру. Изменение сочетания типов свойств приведет к уникальному игровому опыту.

Почему обязательно нужно заменять карты свойств ?

Адаптация к изменяющейся среде является основной концепцией Эволюции. Если вы хотите атаковать какой либо вид с помощью **Лазящего**, вам необходимо также иметь карту **Лазящее**. Чем больше колода, тем меньше у вас контроля над способностью адаптироваться к меняющейся среде. Поэтому смешивание всех промо-карт вместе может привести к очень неприятной игре. Также это приведет к увеличению продолжительности игры.

Как использовать Карты Сценариев

Эти карты не обязательны для игры. Используйте их, когда однажды утром вы проснетесь и почувствуете, что хотите поиграть в Эволюцию совершенно новым и необычным способом.

Перед началом игры перетасуйте Карты Сценариев, вытащите одну наугад и используйте правило на этой карте на протяжении всей игры. Или просто выберите ту карту, с которым вы хотите играть

Хотите больше безбашенности? Выберите для игры две Карты Сценариев. Любые две карты будут работать вместе, за исключением Мелового периода с Великим Пермским Вымиранием.

Особенности Некоторых Карт Сценариев

Дарвиновский Отбор

- Поместите карту питания на Водопой как обычно, но все еще не глядя на свои карты в руке.
- Все сброшенные карты помещаются в стопку сброса лицевой стороной вверх.
- Чтобы получить дополнительную популяцию, размер тела или дополнительный вид, вы можете сбросить карту как обычно, но вы должны объявить это действие прежде, чем посмотреть карту.
- Если у одного вида обнаружена два одинаковых свойства, отбросьте одну из них и вытяните новую карту в руку.

Меловой Период

Вид не может иметь дублированных свойств, в остальных случаях ограничений нет.

Радиоактивная Атмосфера

Например: если у вас есть 3 вида, вы будете рисовать 6 дополнительных карт вместо обычных 3.

*Перевел и адаптировал игру:
Александр (Ocher) Очерклевич*

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