

КОНТИНЕНТЫ

дополнение
к настольной игре
«Эволюция»



ПРАВИЛА ИГРЫ

Долгое время суша нашей планеты была единым материком – Пангеей, но примерно 200 миллионов лет назад она разделилась на два суперконтинента: северный – Лавразию, и южный – Гондвану. С помощью дополнения «Континенты» мы попробуем смоделировать, как могла бы пойти эволюция в условиях географической изоляции. Теперь животные в игре будут независимо эволюционировать на двух континентах, а также в отдельной локации – Океане Тетис.



Перед началом игры возьмите карты дополнения и тщательно перемешайте их с картами базового набора. Затем раздайте каждому игроку по **10 карт** и по одному «разделителю локаций». Разделитель локаций игроки размещают на столе перед собой так, чтобы Океан оказался справа, а Лавразия сверху. В центр стола положите карточки континентов: Лавразию, Гондвану и Океан Тетис. На этих карточках во время игры будут размещаться красные фишки еды, обозначая кормовую базу каждой из локаций.

При игре вдвоем рекомендуем сократить количество карт в колоде. Для этого разложите все карты по видам и уберите из каждой стопки половину карт. Оставшиеся карты тщательно перемешайте и сформируйте новую колоду.

Первым ходит игрок, который последним пересекал границу континента в своих поездках (если никто не пересекал, бросьте жребий).

Фаза развития

Фаза развития протекает так же, как и в базовой игре «ЭВОЛЮЦИЯ». Игроки действуют по очереди, каждый из игроков может либо выложить перед собой карту как животное, либо сыграть на одно (уже выложенное) животное какое-то свойство. Можно сказать «пас» и в этот ход больше не выкладывать животных или свойства. Особенность дополнения: выкладывая животное, игрок должен решить, на какой из двух континентов его поместить. Если он хочет сыграть животное в Лавразию, то кладет карту сверху своего разделителя локаций, а если в Гондвану – то снизу. Если игрок сыграл на свое животное свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ, оно немедленно попадает в Океан – карту животного со всеми его свойствами нужно будет переместить с континента, расположив ее справа от разделителя локаций. Карта со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ при этом сразу помещается в сброс. Каждое животное в Океане после завершения игры приносит одно дополнительное очко. Старайтесь размещать карты относительно разделителя локаций так, чтобы всем игрокам было понятно, в какой из локаций находится каждое животное.

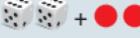
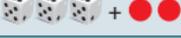
Парные свойства могут быть сыграны только на животных, находящихся в одной локации. Если два животных, имеющих общее парное свойство, оказываются в разных локациях (например, в результате перемещения животного в Океан), это свойство уходит в сброс.

Фаза определения кормовой базы

Каждый ход на разных континентах оказывается доступным разное количество еды. Оно определяется с помощью кубиков и специальной таблицы. Например, если вы играете вчетвером, то каждый ход первый игрок бросает два белых и один красный кубик. Ко-

личество фишек еды, доступное животным в Гондване, будет равно сумме, выпавшей на белых кубиках, а в Лавразии – числу, выпавшему на красном кубике + две дополнительные фишки. В Океане количество еды каждый ход будет постоянным (в случае с четырьмя игроками – пять фишек еды).

Таблица для определения количества фишек еды в зависимости от числа игроков:

Игроки	Лавразия	Гондвана	Океан
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Фаза питания

Фаза питания протекает так же, как и в базовой игре «ЭВОЛЮЦИЯ»: игроки получают по очереди красные фишки еды, каждый в свою фазу питания. Фишки разбираются по одной, за несколько раундов, пока не закончится кормовая база, либо пока все животные не будут **накормлены**, а жировой запас заполнен.

Внимание! Кормовая база в каждой локации своя, поэтому, например, животное из Лавразии не может получить фишку еды из Гондваны или Океана.



В каждом раунде *фазы питания* получение фишек еды и использование любых свойств животных происходит только в пределах локации, выбранной игроком, чья *фаза питания* сейчас идет. Например, нельзя ХИЩНИКОМ из одной локации атаковать животное из другой, или ПАДАЛЬЩИКУ в Океане получить фишку еды, если было съедено животное на одном из континентов.

Фаза вымирания и получение новых карт

В эту фазу учитываются все животные игрока во всех локациях. Если у игрока не осталось карт в руке и выживших животных, то он должен получить **10 карт** из колоды, две из них при этом сразу ввести в игру в качестве животных.

Рассмотрим новые свойства, которые появились в игре:

МИГРАЦИЯ

В *свою фазу питания* игрок, у которого есть животное со свойством МИГРАЦИЯ, может объявить миграцию, о чем должен сообщить соперникам. В таком случае в *эту свою фазу питания* он не может использовать никаких других свойств, кроме МИГРАЦИИ и ПРИЛИПАЛЫ, а также не может получать фишки еды (в том числе и из кормовой базы).

Важно! Одновременно может мигрировать несколько животных игрока, обладающих этим свойством, даже если они располагаются в разных локациях. Если в результате МИГРАЦИИ два животных, соединенных парным свойством (например, ТРЕМАТОДОЙ), оказываются на разных континентах, то это парное свойство помещается в сброс. С помощью МИГРАЦИИ нельзя переместить обычное животное с континента в Океан, однако можно переместить животное из Океана на один из континентов. Перемеща-

емое животное в этом случае должно быть дополнено свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Карта с этим свойством берется из сброса. В дальнейшем это животное может использовать МИГРАЦИЮ и переместиться обратно в Океан, свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ при этом сбрасывается. Мигрировать животным со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ с континента на континент, минуя Океан, нельзя.

ПРИЛИПАЛА

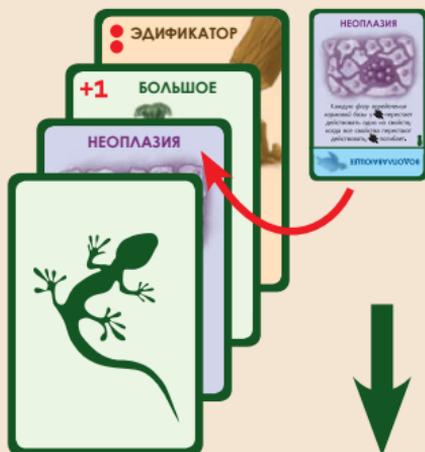
Вы можете использовать это свойство, чтобы перемещать животное из локации в локацию во время миграций других ваших животных или животных других игроков. ПРИЛИПАЛА может следовать только за животным, мигрирующим из той же локации, где находится ПРИЛИПАЛА. Мигрировать самостоятельно за счет этого свойства нельзя.

Животное со свойством ПРИЛИПАЛА может мигрировать вместе с другим животным из Океана на континент и обратно. Перемещаемое таким образом на континент животное должно быть дополнено свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.

Если в игре есть несколько животных со свойством ПРИЛИПАЛА, то игрок, объявивший миграцию, первым обязан заявить об использовании этого свойства его животными. Затем ПРИЛИПАЛУ может использовать игрок, сидящий слева от него, и далее по часовой стрелке. Вместе с каждым животным, использующим свойство МИГРАЦИЯ, может переместиться несколько ПРИЛИПАЛ, в том числе принадлежащих разным игрокам.

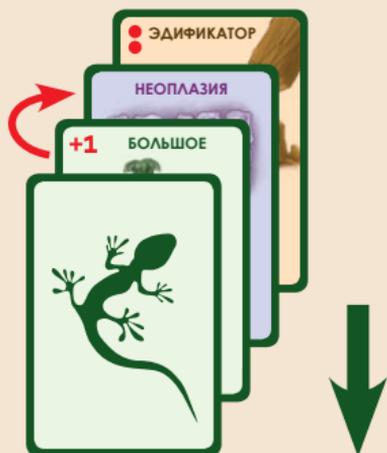
НЕОПЛАЗИЯ

НЕОПЛАЗИЯ играется только на животных других игроков и действует только на непарные свойства. Положите эту карту на само животное, под карты остальных



ХОД 1. Фаза развития

Игрок В сыграл НЕОПЛАЗИЮ на животное Игрока А со свойствами БОЛЬШОЕ и ЭДИФИКАТОР



ХОД 1. Фаза определения кормовой базы

Свойство НЕОПЛАЗИЯ переместилось на одну позицию вверх. С этого момента свойство БОЛЬШОЕ не работает. Теперь животному достаточно одной фишки еды, чтобы стать **накормленным**.



ХОД 2. Фаза определения кормовой базы

Свойство НЕОПЛАЗИЯ переместилось еще на одну позицию вверх. Над НЕОПЛАЗИЕЙ нет больше карт других свойств, поэтому животное погибает.

свойств. В начале *фазы определения кормовой базы* поменяйте местами НЕОПЛАЗИЮ с лежащим над ней непарным свойством. Теперь это свойство не действует для данного животного. Если над НЕОПЛАЗИЕЙ нет других непарных свойств, животное немедленно погибает (см. рисунок). Если НЕОПЛАЗИЯ сыграна на животное с одним свойством, то это животное погибнет в первую же *фазу определения кормовой базы*. Однако вы можете в *фазу развития* играть дополнительные свойства на это животное, отдаляя его гибель.

На животное с НЕОПЛАЗИЕЙ нельзя играть два одинаковых свойства, даже если первое уже «выключено» (исключение – ЖИРОВОЙ ЗАПАС). После того как на животное сыграна НЕОПЛАЗИЯ, нельзя менять порядок расположения карт свойств, сыгранных на это животное.

Если в результате действия свойства РЕКОМБИНАЦИЯ НЕОПЛАЗИЯ оказывается у другого животного, то карту с этим свойством помещают на само животное под карты остальных его свойств, как если бы ее только что сыграли.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Это свойство может быть сыграно только на животное, не имеющее свойств или имеющее только одно свойство, которое к тому же не увеличивает потребность животного в еде. На животное с РЕГЕНЕРАЦИЕЙ нельзя играть другие свойства, если они увеличивают потребность в еде, или у животного уже есть два свойства. Обратите внимание, что парные свойства также считаются отдельными свойствами и не могут быть сыграны на такое животное сверх установленного лимита.

Если животное со свойством РЕГЕНЕРАЦИЯ съедено хищником, свойства этого животного остаются на столе.

В *фазу вымирания* перед получением новых карт игрок обязан положить из руки (а если в руке нет карт, то из колоды) одну карту в качестве животного на эти свойства. Игрок не получает из колоды новых карт за животное, регенерировавшее подобным образом.

РЕГЕНЕРАЦИЯ не спасает от голодной смерти, но если животное со свойством РЕГЕНЕРАЦИЯ было съедено хищником, то у оставшихся на столе свойств потребности в еде, естественно, нет.

РЕКОМБИНАЦИЯ

Используя это парное свойство, каждое из животных обязано передать одно из своих непарных свойств другому животному в паре. Если в результате у одного из животных оказались одинаковые свойства, сбросьте одно из них. РЕКОМБИНАЦИЯ крайне полезна, поскольку может помочь животному избавиться от нежелательных свойств, например, ПАРАЗИТА.

Животное не может повторно использовать свойство, полученное в результате РЕКОМБИНАЦИИ, если это свойство должно использоваться только один раз в ход и уже было использовано первым животным (например, ПИРАТСТВО или СПЯЧКА).

СТАДНОСТЬ

Это свойство позволяет вам действовать заодно с другими игроками. Если в локации есть только одно животное со свойством СТАДНОСТЬ, оно остается достаточно уязвимым для хищников, но чем больше становится животных с этим свойством, тем надежнее их взаимная защита. При подсчете учитываются все (в том числе и ваши) хищники и все животные со свойством СТАДНОСТЬ в этой локации.

ЭДИФИКАТОР

В начале каждой *фазы питания* в кормовую базу локации, в которой находится животное с этим свойством, необходимо поместить две дополнительных красных фишки еды. Если в одной локации находятся несколько ЭДИФИКАТОРОВ, фишки добавляются за каждого из них.

СТРЕКАТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ

У хищника, атаковавшего животное со СТРЕКАТЕЛЬНЫМИ КЛЕТКАМИ, даже если его атака была неудачной, перестают действовать все его свойства. Поэтому он сам может стать легкой добычей другого хищника. Обратите внимание, что у парализованного животного остается только базовая потребность в еде, и ему будет достаточно одной фишки еды, чтобы считаться **накормленным**.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЕМ «ВРЕМЯ ЛЕТАТЬ»:

Вы можете играть в «ЭВОЛЮЦИЮ» сразу с двумя дополнениями («Континенты» и «Время летать»). Для этого смешайте все три колоды вместе. При игре с двумя дополнениями следует учитывать следующие правила:

1) Животное со свойством ПОЛЕТ, имеющее не больше двух свойств, может мигрировать с континента на континент так, будто оно использует свойство МИГРАЦИЯ. В этом случае игрок должен объявить миграцию и следовать правилам, указанным для этого свойства: в эту *свою фазу питания* он не может использовать другие свойства (кроме ПОЛЕТ, МИГРАЦИЯ и ПРИЛИПАЛА), а также получать фишки еды из кормовой базы. Как

только у животного со свойством ПОЛЕТ появляется третье свойство, оно теряет способность мигрировать подобным образом. ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ животное со свойством ПОЛЕТ может мигрировать между континентами, минуя Океан.

2) Свойства СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ перестают различаться по типам (А и В). Если в одной локации есть два животных со свойством СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ, то ни одно из них не может его использовать. Однако наличие в игре животного со свойством СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ не мешает использовать это свойство животным в других локациях.

3) Поскольку при перемещении в Океан свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ сбрасывается, оно не препятствует использованию свойства УДИЛЬЩИК животным, оказавшимся в Океане.

4) При использовании свойства ЖИВОРОЖДЕНИЕ новое животное помещается в ту же локацию, где находится животное, использовавшее данное свойство.



© Д. Кнорре, С. Мачин, 2010-2014

© ООО «Правильные игры», 2010-2014

© ТОВ «Видавництво «Третя Планета», 2014

Специальная благодарность: М. Ахтариеву, Д. Базыкину, А. Глаголеву, А. Глаголевой, Л. Мачиной, Ф. Мячину, А. Пахомову, А. Сапонову, И. Туловскому, Д. Шахматову, О. Гурову, А. Иванченко.

*Координатор проекта украинского издания: Игорь Гуров
Художник: Денис Мартынец (www.denism.com.ua)
Вёрстка и подготовка к печати: Андрей Бордун*