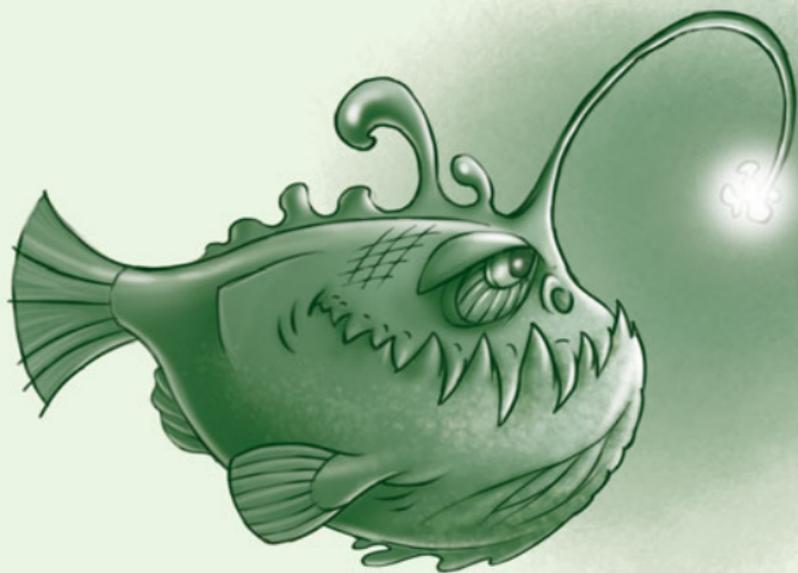


ВРЕМЯ ЛЕТАТЬ

дополнение
к настольной игре
«Эволюция»



ПРАВИЛА ИГРЫ

Дорогие друзья, перед вами дополнение к настольной игре «Эволюция». До начала игры вам необходимо объединить карты дополнения и карты из базового набора в одну колоду и тщательно перемешать ее. Дополнение не влияет на основу правил игры, однако некоторые новые свойства значительно меняют игровой процесс. Мы рекомендуем до начала игры ознакомиться с особенностями применения этих карт, описанными ниже. Обратите также внимание, что теперь некоторые из свойств базовой колоды указаны в качестве альтернативного (второго) свойства карты. Эти свойства играют так же, как они описаны на картах базового набора.



Используя базовый набор игры с дополнением, можно увеличить число игроков до шести человек. Однако если вы играете этим набором карт вдвоем или втроем, мы рекомендуем сократить состав колоды. Для этого вам нужно будет просто убрать половину карт – в базовой колоде и в дополнении четное число карт каждого типа.

Если базовая версия игры «Эволюция» давала возможность создавать животных с приблизительно 50 тысячами различных комбинаций свойств, то теперь число возможных комбинаций превышает 50 миллионов. Это число, по всей видимости, больше, чем число видов живых существ на Земле. Так что не будем терять времени и проверим, какие из них окажутся наиболее приспособленными.

РАКОВИНА



РАКОВИНА

Атакованное хищником  может спрятаться в раковину. В раковине  не может быть съедено, но до конца хода не может получать ● / ●, кроме как преобразуя ●. Нападавший хищник в этот ход больше не может атаковать.

Важно! После смерти животного (неважно – было ли оно съедено или погибло от голода) свойство РАКОВИНА остается в игре. Карту с этим свойством следует положить в центр стола. Любой из игроков вместо взятия фишки из кормовой базы в *свою фазу питания* может «поселить» одно из своих животных в раковину. Для этого он помещает свойство РАКОВИНА на это животное так, как будто оно было сыграно из руки.

+1 ИНТЕЛЛЕКТ



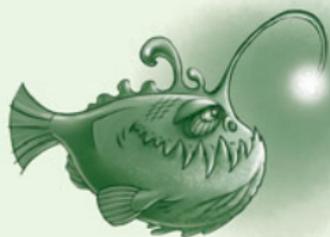
ИНТЕЛЛЕКТ

Хищник с этим свойством один раз в ход может игнорировать одно из свойств , которое он атакует.

ИНТЕЛЛЕКТ позволяет хищнику беспрепятственно поедать животных, защищенных только одним

свойством. Владелец хищника сам выбирает, какое из свойств своей жертвы игнорировать: это свойство не действует на хищника до конца хода. ИНТЕЛЛЕКТ не защищает от действия свойства УДИЛЬЩИК.

УДИЛЬЩИК



УДИЛЬЩИК

Можно сыграть только как . Когда хищник атакует ваше  без свойств, вы можете перевернуть УДИЛЬЩИКА и первым атаковать напавшего хищника, игнорируя одно из его свойств. При этом УДИЛЬЩИК также не должен иметь каких-либо свойств.

УДИЛЬЩИК – особенная карта: ее нельзя сыграть как свойство, а можно только как животное. Если одно из ваших животных атаковано хищником, вы можете вскрыть УДИЛЬЩИКА – хищник и жертва меняются местами. УДИЛЬЩИК первым атакует напавшего хищника, при этом игнорируя одно из его свойств так, будто обладает свойством ИНТЕЛЛЕКТ. Какое из свойств хищника игнорировать, выбирает владелец УДИЛЬЩИКА. Если УДИЛЬЩИК успешно съедает хищника, он получает ; если же нет, его еще придется кормить из кормовой базы. Если УДИЛЬЩИК уже был **накормлен** в качестве обычного животного, полученная фишка также остается у него. Нападавший хищник, если он не был съеден УДИЛЬЩИКОМ, остается **ненакормленным** и не может больше атаковать в этот ход.

Если хищник атаковал именно УДИЛЬЩИКА, игрок обязан перевернуть его карту и использовать свойство. В дальнейшей игре и при подсчете очков перевернутый УДИЛЬЩИК считается отдельным животным со свойством ХИЩНИК. Помните, что свойство

УДИЛЬЩИК срабатывает, только если ни на атакованном животном, ни на карте УДИЛЬЩИКА нет других свойств.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Это свойство может быть использовано только один раз за ход, в свою фазу питания. Игрок не берет ● из кормовой базы, но может поместить ● на животное со свойством СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ.

Это свойство нельзя использовать, если в игре в данный момент есть животное со свойством СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ того же типа. Например, если в игре есть два животных со свойством СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ типа А, ни одно из них не сможет использовать это свойство. Очевидно, что свойство СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ выгодно применять, когда фишки в кормовой базе уже закончились. Животное не может иметь сразу два свойства СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ разных типов.

+1 ТРЕМАТОДА +1



ТРЕМАТОДА

Сыграйте одновременно на пару  другого игрока. Не может быть сброшена с помощью других свойств.

На эту карту распространяются все правила, касающиеся парных свойств. ТРЕМАТОДА увеличивает на одну фишку потребность в еде

каждого из животных в паре. Если одно из животных погибает, она также уходит в сброс. Очевидно, что на одно животное можно сыграть сколько угодно ТРЕМАТОД, но второе животное в паре в каждом случае должно быть другое.

МЕТАМОРФОЗА



МЕТАМОРФОЗА

Один раз за ход  может вместо взятия  из кормовой базы сбросить одно из свойств, не увеличивающих потребность в еде, и получить .

С помощью этого свойства можно сбрасывать ненужные (или даже нужные) свойства и получать за них еду. Карта не запрещает отбрасывать парные свойства. Нельзя сбрасывать свойства, приводящие к увеличению потребности в еде (ХИЩНИК, БОЛЬШОЕ, ПАРАЗИТ, ТРЕМАТОДА и т.д.).

ЧЕРНИЛЬНОЕ ОБЛАКО



ЧЕРНИЛЬНОЕ ОБЛАКО

Атакованное хищником  один раз за ход может выбросить чернила – и не будет съедено. Хищник может снова атаковать в следующую свою фазу питания текущего хода это или другое .

Фактически это защитное свойство позволяет отло-

жить гибель животного на один раунд *фазы питания*. Иногда (например, если это животное **НОРНОЕ**) это может быть крайне выгодно.

+1 ЖИВОРОЖДЕНИЕ



ЖИВОРОЖДЕНИЕ

 став **накормленным**, производит новое  – поместите верхнюю карту колоды в игру как новое . В этот ход оно также считается **накормленным**.

Чтобы отметить, что новое животное **накормлено**, поместите на него . Владелец новорожденного животного может посмотреть, какое свойство указано с обратной стороны карты.

ЗАСАДА



ЗАСАДА

Хищник с этим свойством может атаковать , когда оно получает  из кормовой базы. Если атакованное  съедено,  остается в кормовой базе.

Это свойство позволяет игроку съесть жертву одним из своих хищников, не пропуская взятия еды из кормовой базы в *свою фазу питания*. Это может быть крайне выгодно при дефиците кормовой базы и наличии незащищенных животных. Животные, атакованные из засады, не могут использовать свойства **НОРНОЕ** и **РАКОВИНА**.

ПОЛЕТ



ПОЛЕТ

 не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.

Обратите внимание, что свойство ПАРАЗИТ и различные парные свойства также «утяжеляют» животное со свойством ПОЛЕТ. Поэтому животное, имеющее только свойство ХИЩНИК, беспрепятственно может съесть животное со свойствами ПАРАЗИТ и ПОЛЕТ или ПОЛЕТ и СОТРУДНИЧЕСТВО.



© 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