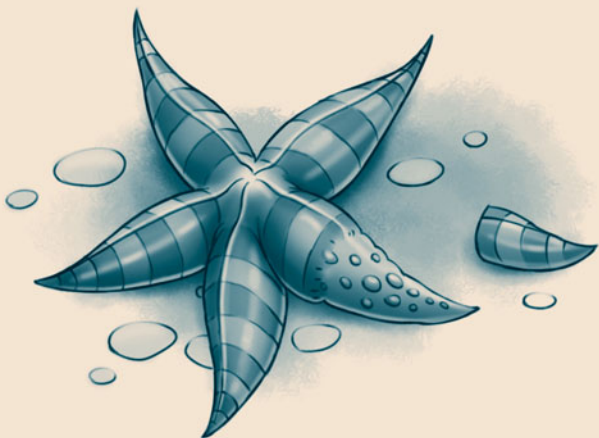


КОНТИНЕНТИ

ДОДАТОК
ДО НАСТІЛЬНОЇ ГРИ
«ЕВОЛЮЦІЯ»



ПРАВИЛА ГРИ

Тривалий час суша нашої планети була єдиним материком - Пангеєю. Та близько 200 мільйонів років тому вона розділилася на два континенти: північний - Лавразію, і південний - Гондвану. За допомогою додатку «Континенти» ми спробуємо змодельювати, як могла би відбуватися еволюція в умовах географічної ізоляції. Тепер тварини у грі будуть незалежно еволюціонувати на двох континентах, а також в окремій локації - Океані Тетіс.



На початку гри візьміть карти додатку та ретельно перемішайте їх із картами базового набору. Роздайте кожному гравцеві по **10 карт** та по одному «розмежувачу локацій». Розмежувач локацій гравці розміщують на столі перед собою таким чином, щоб Океан опинився праворуч, а Лавразія – зверху. На центр столу покладіть картки континентів: Лавразію, Гондвану та Океан Тетіс. На цих картках під час гри будуть розміщуватись червоні фішки їжі, які визначають кормову базу кожної з локацій.

Якщо ви граєте удвох, рекомендуємо скоротити кількість карт у колоді. Для цього розкладіть усі карти по типах та відкиньте з кожної купки половину карт. Картки, що лишилися, ретельно перемішайте.

Першим ходитиме гравець, який останнім перетинав кордони континенту у своїх подорожах (якщо таких немає, визначте, хто ходитиме першим, за допомогою жеребу).

Фаза розвитку

Перебіг *фази розвитку* такий самий, як і в базовій грі «ЕВОЛЮЦІЯ». Гравці ходять по черзі, кожен гравець може або викласти перед собою карту як тварину, або зіграти на одну вже викладену тварину певну здібність. Можна спасувати і в цей хід більше не грати ані тварин, ані здібностей. Специфіка гри з додатком «Континенти» в тому, що, розігруючи тварину, гравець має вирішити, на який із двох континентів її помістити. Якщо він хоче помістити тварину в Лавразію, він кладе карту вище свого розмежувача локацій, якщо в Гондвану – нижче. Якщо гравець використав на свою тварину здібність ВОДОПЛАВНА, вона миттєво потрапляє в Океан – карту тварини з усіма її здібностями потрібно перемістити з континенту по праву сторону від розмежувача локацій. Карта здібності ВОДОПЛАВНА при цьому скидається у відбій. Кожна тварина в Океані по завершенню гри приносить одне додаткове очко. Розміщуйте карти відносно розмежувача локацій таким чином, щоб усім гравцям було зрозуміло, в якій з локацій знаходиться кожна з тварин.











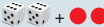










Ви можете розігравати парні здібності лише на тварин, що знаходяться в одній локації. Якщо дві тварини, що мають спільну парну здібність, опиняються в різних локаціях (наприклад, внаслідок переміщення однієї з тварин в Океан), ця здібність скидається у відбій.

Фаза визначення кормової бази

Кожен хід на різних континентах доступна різна кількість їжі, що визначається за допомогою кубиків та спеціальної таблиці. Так, якщо ви граєте вчотирьох, то кожного ходу перший гравець кидає два білих та один

червоний кубик. Кількість фішок їжі в кормовій базі тварин в Гондвані буде дорівнювати сумі, що випаде на білих кубиках, а в Лавразії – числу, що випаде на червоному кубіку + дві додаткові фішки. В Океані кожен хід кількість їжі буде однаковою (у випадку чотирьох гравців – п'ять фішок їжі).

Таблиця для визначення кількості фішок їжі в залежності від числа гравців:

Гравці	Лавразія	Гондвана	Океан
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Фаза харчування

Перебіг фази харчування такий самий, як і в базовій грі «ЕВОЛЮЦІЯ»: гравці по черзі отримують червоні фішки їжі з кормової бази, кожен у свою фазу харчування. Фішки розбираються по одній, за декілька раундів, поки не закінчиться кормова база, або поки всі тварини не будуть **нагодовані**, а їхній жировий запас заповнений.

Увага! Кормова база в кожній локації окрема, тому, наприклад, тварина з Лавразії не може отримати фішку їжі з Гондвани або з Океану.



У кожному раунді *фази харчування* отримання фішок їжі та використання будь-яких здібностей тварин відбувається лише в одній локації, за вибором гравця, чия *фаза харчування* є поточною. Наприклад, не можна ХИ-ЖАКОМ з однієї локації атакувати тварину з іншої, або ПАДАЛЬНИКУ в Океані отримати фішку їжі, якщо було з'їдено тварину на одному з континентів.

Фаза вимирання та отримання нових карт

У цій фазі враховуються всі тварини гравця в усіх локаціях. Якщо у гравця не залишилось жодної тварини у грі та жодної карти в руці, він має отримати **10 карт** із колоди, та дві з них одразу ввести у гру у якості тварин. Розглянемо нові здібності у грі:

МІГРАЦІЯ

У *свою фазу харчування* гравець, у якого є тварина зі здібністю МІГРАЦІЯ, може оголосити міграцію, про що він має сповістити опонентів. У цьому випадку в *цю свою фазу харчування* він не зможе використовувати жодних здібностей, окрім МІГРАЦІЇ та ПРИЧЕПИ, а також не зможе отримувати фішки їжі (у тому числі і з кормової бази).

Важливо! Одночасно можуть мігрувати декілька тварин гравця, що мають здібність МІГРАЦІЯ, навіть якщо вони розташовані в різних локаціях. Якщо внаслідок міграції дві тварини, пов'язані парною здібністю (наприклад, ТРЕМАТОДОЮ), опиняються на різних континентах, то ця парна здібність скидається у відбій. Звичайна тварина не може мігрувати з континенту в Океан, проте можна перемістити тварину з Океану на один із континентів. Переміщувана тварина в цьому випадку

має бути доповнена здібністю ВОДОПЛАВНА. Карта з цією здібністю береться з відбою. У подальшому ця тварина може, використовуючи МІГРАЦІЮ, знову переміститись в Океан, здібність ВОДОПЛАВНА при цьому скидається.

Тварина зі здібністю ВОДОПЛАВНА не може мігрувати з континенту на континент, минаючи Океан.

ПРИЧЕПА

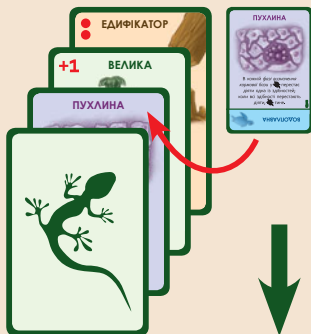
Ви можете використати цю здібність, щоб перемістити тварину в іншу локацію під час міграцій інших ваших тварин або тварин інших гравців. ПРИЧЕПА може переміщуватися тільки з тваринами, що мігрують з тієї самої локації, де знаходиться ПРИЧЕПА. Мігрувати самостійно ПРИЧЕПА не може.

Тварина зі здібністю ПРИЧЕПА може мігрувати разом з іншою твариною з Океану на континент і навпаки. Переміщувана таким чином на континент тварина має бути доповнена здібністю ВОДОПЛАВНА.

Якщо у грі є декілька тварин зі здібністю ПРИЧЕПА, гравець, який оголосив міграцію, має першим заявити про використання цієї здібності його тваринами. За ним ПРИЧЕПУ може використати гравець ліворуч і далі за годинниковою стрілкою. Разом з кожною твариною, що використовує здібність МІГРАЦІЯ, можуть переміститися декілька ПРИЧЕП, які можуть належати різним гравцям.

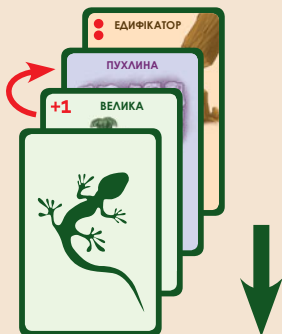
ПУХЛИНА

ПУХЛИНА розігрується лише на тварин інших гравців та діє виключно на непарні здібності. Покладіть цю карту безпосередньо на тварину, під картами інших



ХІД 1. Фаза розвитку

Гравець В зіграв ПУХЛИНУ на тварину Гравця А зі здібностями ВЕЛИКА та ЕДИФКАТОР



ХІД 1. Фаза визначення кормової бази

Здібність ПУХЛИНА перемістилась на одну позицію вгору. З цього моменту здібність ВЕЛИКА не працює. Тепер тварині достатньо однієї фішки їжі, щоб бути нагодованою.



ХІД 2. Фаза визначення кормової бази

Здібність ПУХЛИНА перемістилась ще на одну позицію вгору. Над ПУХЛИНОЮ більше немає карт інших здібностей, тому тварина гине.

здібностей. На початку фази визначення кормової бази поміняйте місцями ПУХЛИНУ з розміщеною над нею непарною здібністю. Ця здібність більше не діє на тварину. Якщо над ПУХЛИНОЮ немає інших непарних здібностей, тварина одразу ж гине (див. малюнок). Якщо ПУХЛИНУ зіграно на тварину з однією здібністю, ця тварина загине у першу ж фазу визначення кормової бази. Однак ви можете у фазу розвитку грати додаткові здібності на цю тварину, відтермінуючи її загибель.

На тварину з ПУХЛИНОЮ не можна зіграти дві однакових здібності, навіть якщо перша вже «вимкнута» (виняток – ЖИРОВИЙ ЗАПАС). Після того, як на тварину зіграно ПУХЛИНУ, не можна міняти порядок розташування карт здібностей, що були зіграні на цю тварину.

Якщо внаслідок використання здібності РЕКОМБІНАЦІЯ ПУХЛИНА опиняється у іншої тварини, карту з цією здібністю розміщують на саму тварину під картами інших здібностей, наче її було щойно зіграно.

РЕГЕНЕРАЦІЯ

Цю здібність можна зіграти лише на тварину без здібностей або з однією здібністю, яка до того ж не збільшує потребу тварини в їжі. На тварину з РЕГЕНЕРАЦІЄЮ не можна розігрувати інші здібності, якщо вони збільшують потребу в їжі, або якщо у тварини вже є дві здібності. Зверніть увагу, що парні здібності також вважаються за окремі здібності та не можуть бути зіграні на таку тварину поверх встановленого ліміту.

Якщо тварину зі здібністю РЕГЕНЕРАЦІЯ було з'їдено хижак, здібності цієї тварини залишаються в грі. У фазу вимірання перед отриманням нових карт гра-

вещь має викласти з руки (або з колоди, якщо в нього у руці немає карт) одну карту в якості тварини та «приєднати» до неї ці здібності. Гравець не отримує з колоди нових карт за тварину, що регенерувала таким чином.

РЕГЕНЕРАЦІЯ не врятує тварину від голодної смерті, та якщо тварину зі здібністю РЕГЕНЕРАЦІЯ було з'їдено хижаком, то здібності, що залишилися після неї у грі, звичайно, ніякої їжі не потребують.

РЕКОМБІНАЦІЯ

Використовуючи цю парну здібність, кожна з тварин має передати іншій одну зі своїх непарних здібностей. Якщо в результаті у однієї з тварин виникли однакові здібності, скиньте одну з них у відбій. РЕКОМБІНАЦІЯ вкрай корисна, оскільки може допомогти тварині позбавитися небажаних здібностей, наприклад, ПАРАЗИТУ.

Тварина не може повторно використати здібність, отриману в результаті РЕКОМБІНАЦІЇ, якщо ця здібність може бути використаною лише один раз за хід, та вже була використана першою твариною (наприклад, ПІРАТСТВО чи СПЛЯЧКА).

СТАДНІСТЬ

Ця здібність дає вам можливість діяти спільно з іншими гравцями. Якщо в локації є лише одна тварина зі здібністю СТАДНІСТЬ, вона залишається досить уразливою для хижаків, та чим більше стає тварин з такою здібністю, тим надійніший їхній взаємозахист. За підрахунку враховуються всі (в тому числі ваші) хижаки та усі тварини зі здібністю СТАДНІСТЬ в цій локації.

ЕДИФІКАТОР

У кормову базу локації, в якій знаходиться тварина з такою здібністю, на початку кожної *фази харчування* необхідно додати дві червоних фішки їжі. Якщо в одній локації знаходяться декілька ЕДИФІКАТОРІВ, фішки додаються за кожного з них.

ЖАЛКІ КЛІТИНИ

У хижака, що атакував тварину з ЖАЛКИМИ КЛІТИНАМИ, здібності перестають діяти, навіть якщо атака була невдалою. Тому він сам може стати легкою здобиччю іншого хижака. Зверніть увагу, що у паралізованій тварини залишається лише базова потреба у їжі, та їй вистачить однієї фішки їжі, аби бути **нагодованою**.

ОСОБЛИВОСТІ ГРИ З ДОДАТКОМ «ЧАС ЛІТАТИ»:

Ви можете грати в «ЕВОЛЮЦІЮ» одразу з двома додатками («Континенти» та «Час літати»). Для цього перемішайте всі три колоди. Під час гри з двома додатками враховуйте наступні правила:

1) Тварина зі здібністю ПОЛІТ, що має не більше двох здібностей, може мігрувати з континенту на континент так, ніби вона використовує здібність МІГРАЦІЯ. У цьому випадку гравець оголошує міграцію і діє згідно з правилами, вказаними для цієї здібності: у цю *свою фазу харчування* він не може використовувати інші здібності (окрім ПОЛЬОТУ, МІГРАЦІЇ та ПРИЧЕПИ), а також отримувати фішки їжі з кормової бази. Щойно у тварини зі здібністю ПОЛІТ з'являється третя здібність, вона втрачає можливість мігрувати подібним чином.

ВОДОПЛАВНА тварина зі здібністю ПОЛІТ може мігрувати між континентами, минаючи Океан.

2) Здібність СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ перестає розрізнятися за типами А і В. Якщо в одній із локацій є дві тварини зі здібністю СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ, жодна з них не може її використовувати. Однак наявність у грі тварини зі здібністю СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ не заважає використовувати подібну здібність тваринам в інших локаціях.

3) Оскільки при переміщенні тварини до Океану здібність ВОДОПЛАВНА скидається у відбій, вона не перешкоджає використанню здібності ВУДИЛЬНИК твариною, що опинилась в Океані.

4) При використанні здібності ЖИВОРОДІННЯ нова тварина поміщується в ту саму локацію, в якій знаходиться тварина, що використала цю здібність.



© Д. Кнорре, С. Мачін, 2010-2014
© ООО «Правильные игры», 2010-2014
© ТОВ «Видавництво «Третя Планета», 2014

*Спеціальна подяка: М. Ахтарієву, Д. Базикіну, Є.Булишкіну, О. Глаголеву,
А. Глаголевій, Л. Мачиній, Ф. Мячину, О. Пахомову, О. Сапонову, І. Туловському,
Д. Шахматову, О.Гурову, А.Іванченко.*

*Координатор проекту українського видання: Ігор Гуров
Художник: Денис Мартинець (www.denism.com.ua)
Переклад правил: Ігор Гуров
Верстка та підготовка до друку: Андрій Бордун*