

ЧАС ЛІТАТИ

ДОДАТОК
ДО НАСТІЛЬНОЇ ГРИ
«ЕВОЛЮЦІЯ»



ПРАВИЛА ГРИ

Дорогі друзі, ви тримаєте в руках додаток до настільної гри «Еволюція». Перш за все вам необхідно об'єднати карти додатку та карти базового набору в одну колоду та ретельно перемішати її. Додаток не змінює базових принципів гри, проте деякі нові здібності відчутно впливають на ігровий процес. Рекомендуємо до початку гри ознайомитися з особливостями застосування нових карт. Також зверніть увагу, що деякі здібності з базового набору вказані в додатку в якості альтернативної (другої) здібності карти. Ці здібності розігруються так, як вони були описані на картах базового набору.



Граючи в «Еволюцію» з додатком «Час літати», ви можете збільшити кількість гравців до шести осіб. Проте, якщо ви граєте удвох або втрох, рекомендуємо скоротити колоду, відібравши з неї половину карт – у базовому наборі та додатку парна кількість карт кожного типу.

Базова версія гри «Еволюція» надавала гравцям можливість створювати тварин з приблизно 50 тисячами різних комбінацій здібностей, та з новими картами число можливих комбінацій перевищує 50 мільйонів. Це, ймовірно, більше, ніж загальна кількість видів живих істот на Землі. Отже, пропонуємо, не гаючи часу, перевірити, які ж із них виявляться найбільш пристосованими.

ЧЕРЕПАШКА



ЧЕРЕПАШКА

🐢, атакована хижаком, може сховатися в черепашці. У цьому разі 🐢 не може бути з'їденою, але до кінця ходу не може отримувати ● / ●, окрім як перетворюючи ●. Хижак, що на неї нападав, у цей хід більше не може атакувати.

Важливо! Після смерті тварини (не має значення, було її з'їдено чи вона загинула від голоду) карта здібності ЧЕРЕПАШКА залишається у грі. Покладіть її на центр столу. Будь-хто з гравців замість взяття фішки з кормової бази у свою фазу харчування може «поселити» одну зі своїх тварин в черепашку. Для цього він розміщує карту здібності ЧЕРЕПАШКА на цю тварину таким чином, наче її щойно було зіграно.

+1

ІНТЕЛЕКТ



ІНТЕЛЕКТ

Хижак із цією здібністю може один раз за хід ігнорувати одну зі здібностей 🐢, яку він атакує.



ІНТЕЛЕКТ надає хижакові можливість безперешкодно з'їдати тварин, захищених лише однією здібністю. Власник хижака сам вибирає, яку зі здібностей жертви ігноруватиме: ця здібність не діятиме на хижака до кінця ходу.

ІНТЕЛЕКТ не захищає від дії здібності ВУДИЛЬНИК.

ВУДИЛЬНИК



ВУДИЛЬНИК

Можна зіграти лише як . Коли ваша  без здібностей атакована хижаком, ви можете перевернути ВУДИЛЬНИКА й першим атакувати того хижака, ігноруючи одну з його здібностей. При цьому ВУДИЛЬНИК також не повинен мати ніяких здібностей.

ВУДИЛЬНИК – особлива карта: її не можна розіграти як здібність, лише як тварину. Якщо одна з ваших тварин атакована хижаком, ви можете перевернути ВУДИЛЬНИКА – тоді хижак і жертва поміняються місцями: ВУДИЛЬНИК сам атакуватиме хижака, при цьому ігноруючи одну з його здібностей так, ніби він має здібність ІНТЕЛЕКТ. Яку здібність ігнорувати, вибирає власник ВУДИЛЬНИКА. Якщо ВУДИЛЬНИК з'їдає хижака, він отримує ● ●; якщо ж ні, то його ще доведеться годувати з кормової бази. Якщо ВУДИЛЬНИК уже був **нагодований** як звичайна тварина, отримана фішка їжі також залишається в нього. Якщо хижак, що атакував, не був з'їдений ВУДИЛЬНИКОМ, він залишається **ненагодованим** та більше не може атакувати в цей хід.

Якщо хижак атакував саме ВУДИЛЬНИКА (як звичайну тварину), гравець зобов'язаний перевернути карту і використати здібність. У подальшій грі та при підрахунку очок перевернутий ВУДИЛЬНИК вважається за окрему тварину зі здібністю ХИЖАК. Зверніть ува-

гу, що здібність ВУДИЛЬНИК спрацьовує лише у випадку, коли ні атакована тварина, ні ВУДИЛЬНИК не мають жодних інших здібностей.

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

A

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

B

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ


Ця здібність може бути використана лише один раз за хід, у *свою фазу харчування*. Гравець не бере ● з кормової бази, але може помістити ● на тварину зі здібністю СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ.

Цю здібність не можна використовувати, якщо у грі є інша тварина зі здібністю СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ такого ж типу. Наприклад, якщо у грі є дві тварини зі здібністю СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ типу А, жодна з них не зможе використати цю здібність. Очевидно, що здібність СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ доцільно застосовувати, коли фішки в кормовій базі закінчились. Тварина не може мати одночасно дві здібності СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ різних типів.

+1 ТРЕМАТОДА +1



ТРЕМАТОДА

Використайте одночасно на пару  іншого гравця. Не може бути скинута за допомогою інших здібностей.

На цю карту розповсюджуються всі правила, що стосуються парних здібностей. ТРЕМАТОДА збільшує на одну фішку потребу в їжі

кожної з тварин у парі. Якщо одна з тварин гине, ТРЕМАТОДА також скидається у відбій. Очевидно, що на одну тварину можна зіграти скільки завгодно ТРЕМАТОД, однак друга тварина у парі в кожному випадку має бути іншою.

МЕТАМОРФОЗА



МЕТАМОРФОЗА

Один раз за хід, замість взяття ● з кормової бази, 🐌 може скинути у відбій одну з своїх здібностей, що не збільшує потребу в їжі, та отримати ●.

За допомогою цієї здібності можна скидати у відбій непотрібні (або навіть потрібні) здібності та отримувати за них їжу. Карта не забороняє позбавлятися парних здібностей. Не можна скидати здібності, що збільшують потребу в їжі (ХИЖАК, ВЕЛИКА, ПАРАЗИТ, ТРЕМАТОДА тощо).

ЧОРНИЛЬНА ХМАРА



ЧОРНИЛЬНА ХМАРА

Атакована хижакком 🐌 один раз за хід може викинути чорнило – та її не буде з'їдено. Хижак може знову атакувати в наступну свою фазу харчування поточного ходу цю або іншу 🐌.




Фактично ця захисна здібність дозволяє відкласти


загибель тварини на один раунд *фази харчування*. Іноді (наприклад, для норної тварини) це може бути дуже доречно.

+1 ЖИВОРОДІННЯ



ЖИВОРОДІННЯ

Нагодована  народжує нову  – помістіть верхню карту з колоди у гру як нову . У цей хід вона також вважається **нагодованою**.





Щоб позначити, що нова тварина **нагодована**, помістіть на неї . Власник

новонародженої тварини може подивитись, яка здібність вказана на звороті її карти.

ЗАСІДКА



ЗАСІДКА


Хижак із цією здібністю може атакувати , коли вона отримує  з кормової бази. Якщо атаковану  з'їдено,  залишається в кормовій базі.

Ця здібність дозволяє гравцю з'їсти жертву одним із своїх хижаків, не пропускаючи взяття їжі з кормової бази у *свою фазу харчування*. Це може бути вкрай вигідно в умовах дефіциту кормової бази та наявності незахищених тварин. Тварини, атаковані із засідки, не можуть використовувати здібності НОРНА та ЧЕРЕПАШКА.

ПОЛІТ



ПОЛІТ

 не може бути атакована хижаком, у якого стільки ж або більше здібностей.

Пам'ятайте, що здібність ПАРАЗИТ та парні здібності також «обтяжують» тварину зі здібністю ПОЛІТ.

Тому тварина, що має лише здібність ХИЖАК, безперешкодно може з'їсти тварину зі здібностями ПАРАЗИТ та ПОЛІТ, чи ПОЛІТ та КООПЕРАЦІЯ.



© 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