

# КОНТИНЕНТЫ

дополнение к настольной игре «Эволюция»

## Правила игры

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

Перед началом игры возьмите карты дополнения и тщательно перемешайте их с картами базового набора. Затем раздайте каждому игроку по 10 карт и по одному «указателю территорий». «Указатель территорий» размещается на столе перед игроком горизонтально, чтобы океан оказался справа, а Лавразия сверху. В центр стола положите карточки континентов – таким образом в игре обозначаются три территории – локации: Лавразия, Гондвана и Океан. На этих карточках во время игры будут размещаться красные фишки еды, обозначая кормовую базу каждой из территорий.

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

### Фаза развития

Фаза развития протекает так же, как и в базовой игре «ЭВОЛЮЦИЯ». Игроки действуют по очереди, каждый из игроков вправе либо выложить перед собой карту как *животное* либо сыграть на одно (уже выложенное) *животное* какое-то свойство. Можно сказать «пас» и в этом ходу больше не выкладывать *животных* или свойства. Особенностью дополнения является то, что, выкладывая *животное*, вы должны решить, на какой из двух континентов его поместите. Если вы хотите «сыграть» его в Лавразию, то поместите карту *животного* сверху своего «указателя территорий», а если в Гондвану – то снизу. Если вы сыграли на свое *животное* свойство «*водоплавающее*», оно немедленно попадает в Океан – вы должны переместить карту этого *животного* со всеми его свойствами вправо, разместив ее напротив пометки «Океан» своего «указателя территорий». Если же в процессе игры *животное* теряет свойство «*водоплавающее*» (например, в результате действия свойства «*метаморфоза*»), вы должны будите переместить его на один из континентов по своему выбору. Старайтесь ровно размещать карты относительно «указателя территорий». Важно, чтобы всем игрокам было понятно, в какой из локаций находится каждое конкретное *животное*.

Вы не можете играть парные свойства на *животных*, находящихся на разных территориях. Поэтому, если в процессе игры (например, в результате перемещения *животного* в океан) два *животных*, имеющих общее парное свойство, оказываются в разных локациях, то это свойство уходит в сброс.

### Фаза определения кормовой базы

При каждом ходе на разных континентах оказывается доступным разное количество еды. Оно определяется с помощью кубиков и специальной таблицы. Так, например, если вы играете вчетвером, то каждый ход игрок, который ходит первым, кидает два белых и один цветной кубик. Количество фишек еды, доступное животным в Лавразии, будет равно сумме, выпавшей на белых кубиках, а в Гондване – сумме, выпавшей на цветном кубике, плюс 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 – ресурсов в зависимости от числа игроков:

Игроки	Лавразия	Гондвана	Океан
2	1 кубик	1 кубик + 2 ресурса	3 ресурса
3	1 кубик	2 кубика	4 ресурса
4	1 кубик + 2 ресурса	2 кубика	5 ресурсов
5	1 кубик + 3 ресурса	2 кубика + 2 ресурса	6 ресурсов
6	1 кубик + 5 ресурсов	2 кубика + 3 ресурса	7 ресурсов
7	2 кубика + 2 ресурса	3 кубика + 2 ресурса	8 ресурсов
8	2 кубика + 2 ресурсов	3 кубика + 4 ресурса	9 ресурсов

### 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 территории своя, поэтому, например, *животное* из Лавразии не может получить *фишку* еды из Гондваны или Океана.

Более того, получая *фишку* еды из одной территории в свою фазу питания, игрок может использовать только свойства *животных*, находящихся на той же самой территории. Свойства *животных* других игроков также действуют, только если *животные* находятся на этой территории. Данное правило распространяется на все действия (отыгрывание свойств *животных*) игрока в его фазу питания, даже если он не брал ресурсов из кормовой базы – скажем, атаковал хищником.

Другими словами, на каждом этапе фазы питания получение *фишек* еды и отыгрыш свойств *животных* возможен только на одной территории по выбору того игрока, чья фазу питания сейчас идет. Например, нельзя «хищником» из одной локации съесть *животное* из другой, или «падальщику» в Океане получить *фишку* еды, если было съедено *животное* на одном из континентов.

### Фаза вымирания и получения новых карт

В этой фазе учитываются все *животные* игрока во всех локациях. Если у игрока ни в руке, ни на столе не осталось карт, то он должен взять 10 карт из колоды (если они там еще остались), но две из них при этом сразу положить на стол в качестве *животных*.

**Примечание 1:** При игре вдвоем мы рекомендуем вам 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.

Рассмотрим теперь новые свойства, которые появились в игре:

### Миграции

В свою фазу питания игрок, у которого есть *животное* со свойством «*миграция*», может объявить «*Миграцию*», о чем должен сообщить своим соперникам. В этом случае в эту свою фазу питания он не имеет права использовать никаких других свойств, кроме «*миграция*» и «*прилипала*», а также не имеет права получать *фишки* еды (в том числе и из кормовой базы). **Важно!** Одновременно может мигрировать несколько *животных* игрока, обладающих соответствующим свойством, даже если они располагаются на разных территориях. 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 *животное*, не имеющее свойства «*водоплавающее*», с континента в Океан, однако она позволяет переместить «*водоплавающее*» *животное* на один из континентов (или обратно). На континенте свойство «*водоплавающее*» работает так же, как и в базовой версии игры, то есть такое *животное* не может быть атаковано хищником, не имеющим



свойства «водоплавающее» (и наоборот). Мигрировать «водоплавающим» животным 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* другого игрока. «Прилипала» может следовать только за *животным*, мигрирующим из той же самой локации, где находится «Прилипала». Однако мигрировать самостоятельно за счет этого свойства нельзя.

«Прилипала» со свойством «водоплавающее» может следовать за мигрирующим «водоплавающим» животным из Океана на континент и обратно. 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.

### Рекомбинация

Используя это парное свойство, **каждое** из *животных* обязано передать **одно свое свойство** другому *животному* в паре. Если в результате у одного из *животных* оказались одинаковые свойства, сбросьте одно из них.

Это крайне полезное свойство может помочь *животному* избавиться от нежелательных свойств, например, паразитов. Обратите внимание, что если в результате действия «рекомбинации» какое-либо *животное* потеряло свойство «водоплавающее», то вы должны переместить его на один из континентов. *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».

### Эдификатор

Две дополнительных красных фишки еды необходимо поместить в кормовую базу той локации, в которой находится *животное* с этим свойством. Если в одной локации находится несколько «эдификаторов», фишки добавляются за каждого из них.

### 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 этим свойством нельзя играть другие свойства, если они увеличивают потребность, или если 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.

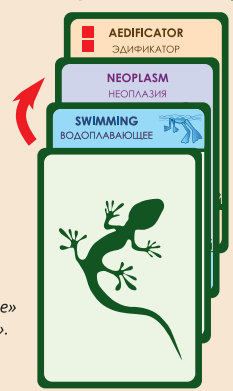
Если *животное* со свойством «регенерация» съедено хищником, то свойства этого *животного* не убираются со стола, а остаются в игре. В фазу вымирания перед получением новых карт игрок обязан положить из руки (а если в руке нет карт, то из колоды) одну карту в качестве *животного* на эти свойства. Игрок не получает из колоды новых карт за *животное*, регенерировавшее подобным образом. Если ни в руке, ни в колоде карт не осталось, то свойства остаются лежать до конца игры и учитываются при подсчете очков. «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.

### ХОД 1 (Фаза развития)



Игрок В сыграл «Неоплазию» на *животное* Игрока А со свойствами «Водоплавающее» и «Эдификатор».

### ХОД 1 (Фаза определения кормовой базы)



Свойство «Неоплазия» переместилось на одну позицию вверх. С этого момента свойство «Водоплавающее» не работает. Теперь Игроку А надо выбрать один из континентов, куда он поместит свое *животное*.

### ХОД 2 (Фаза определения кормовой базы)



Свойство «Неоплазия» переместилось еще на одну позицию вверх. Над «Неоплазией» нет больше карт других свойств, поэтому *животное* погибает.

### Стадность

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

### Стрекательные клетки

У хищника, атаковавшего *животное* со стрекательными клетками, даже если его атака была неудачной, перестают действовать все его свойства: до конца хода он во всех отношениях эквивалентен *животному* без свойств. Поэтому он сам может стать легкой добычей другого хищника. Если действие происходит в Океане, то до конца фазы питания хищник теряет и свойство «водоплавающее». Поэтому его нужно будет переместить на один из континентов, где этот хищник останется до конца хода. Обратите внимание, что у парализованного *животного* остается только базовая потребность, и ему будет достаточно одной фишки еды, чтобы считаться накормленным.

### Неоплазия

«Неоплазия» играет только на *животных* другого игрока и действует только на непарные свойства. Положите эту карту на само *животное*, под остальные свойства. В начале фазы определения ресурсов поменяйте местами «неоплазию» с лежащим над ним непарным свойством. С этого момента это свойство не работает для данного *животного*. Если над «неоплазией» нет больше непарных свойств, *животное* немедленно погибает (см. рис.). Если «неоплазия» сыграна на *животное* с одним свойством, то это *животное* погибнет в первую же фазу определения ресурсов. Однако вы можете в фазу развития играть дополнительные свойства на это *животное*, отдалая его гибель. На *животное* с «неоплазией» нельзя играть два одинаковых свойства даже несмотря на то, что первое уже «выключено» (исключение – жировой запас). После того как на *животное* сыграна «неоплазия» нельзя менять порядок сыгранных на это *животное* карт свойств. Если в результате действия свойства «рекомбинация» «неоплазия» оказывается у другого *животного*, то карту с этим свойством помещают на само *животное* под остальные свойства, как если бы ее только что сыграли.

### 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 1 или 2 свойства, может мигрировать с континента на континент так, будто оно использует свойство «миграция». В этом случае игрок должен объявить «Миграцию» и следовать правилам, указанным для свойства «миграция». То есть в эту свою фазу питания он не может использовать другие свойства (кроме «полет», «миграция» и «прилипала»), а также брать фишку из кормовой базы. Как только у *животного* со свойством «полет» появляется третье свойство (помните, что паразиты и парные свойства также учитываются), оно теряет способность мигрировать подобным образом. «Водоплавающее» *животное* со свойством «Полет» может мигрировать между континентами минуя Океан.
- 2) В игре свойства «специализация» перестают различаться по типам (А и В). Поэтому, если в одной локации есть два *животных* со свойством «специализация», то ни одно из них не может использовать его. Однако наличие в игре *животного* со свойством «специализация» не мешает использовать это свойство *животным* в других локациях.

3) Свойство «водоплавающее» не препятствует использованию свойства «удильщик». То есть, если вы на «удильщика» поместите свойство «водоплавающее» (и таким образом переместите его в Океан), он все еще будет считаться «удильщиком» и сможет контратаковать хищника, напавшего на него или на другое *животное* в Океане, имеющее только свойство «водоплавающее». Однако если вы сыграете на него еще какое-либо свойство, то карта «удильщик» будет считаться обычным *животным*.