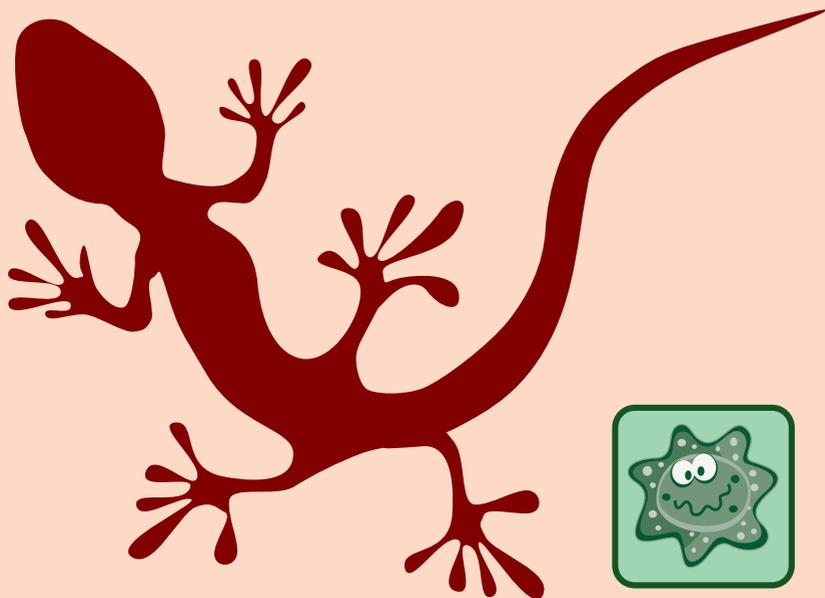


НАУЧНО-ПОПУЛЯРНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

СЛУЧАЙНЫЕ МУТАЦИИ

EVOLUTION

ПРАВИЛА ИГРЫ



СЕРИЯ «ПРАВИЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Как происходит эволюция? Новые признаки у живых организмов появляются постепенно. Сначала происходит случайное изменение (мутация) в последовательности нуклеотидов ДНК у одного животного, и оно приобретает какое-то новое свойство. Чаще всего это свойство оказывается вредным, и животное с такой мутацией погибает, не оставив потомства. Если же свойство оказалось полезным, потомки этого животного постепенно вытесняют другие организмы, не имеющие данного свойства. В игре вы будете играть за несколько эволюционирующих видов животных. Ваша задача заключается в том, чтобы к концу игры численность животных этих видов была как можно больше!

Цель игры

Победителем становится игрок, получивший в конце игры наибольшее количество очков. Игрок получает очки за всех своих выживших животных и обретенные ими свойства.

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте все карты и выдайте каждому игроку с верха общей колоды по семь карт. Положите их перед игроком рубашкой (рисунком ящерицы) вверх. Эта стопка – колода игрока. Игрок не может просматривать карты в своей колоде.

Затем выдайте каждому игроку еще три карты с общей колоды. Они располагаются отдельно, в ряд, также рубашкой вверх (см. Рисунок 1). Это три стартовых вида животных. Общую колоду положите в центр стола. Фишки еды (красные и синие), фишки паразитов (черные) и фишки убежищ (зеленые) оставьте в коробке.

Символ  в описании свойства на карте означает «животное». Символ  – красную фишку еды, которую игрок получает из центра стола. Символ  – синюю фишку дополнительной еды, которая берется из коробки при использовании некоторых свойств. Символ  – зеленую фишку убежища.

Вспомните, кто из участников игры недавно пил молоко? Он и будет ходить первым.



Рисунок 1.
Начальный
расклад карт на
трех игроков

Почему молоко? Дело в том, что полезная мутация, позволяющая людям переваривать молоко во взрослом возрасте, появилась относительно недавно – всего около 5000 лет назад. Большинство жителей Земли способны усваивать молоко лишь в младенчестве.

Порядок игры

Игра идет по ходам. Каждый ход разделен на четыре фазы:

- РАЗВИТИЕ
- КЛИМАТ
- ПИТАНИЕ
- ВЫМИРАНИЕ

В каждой фазе игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке. Фаза РАЗВИТИЯ и фаза ПИТАНИЯ включают в себя несколько раундов: после окончания одного раунда снова действует первый игрок, и так далее. Если игрок по какой-либо причине не может действовать в текущей фазе, он пропускает свою очередь.

В следующем ходу первым будет действовать игрок, сидящий слева от игрока, начинавшего предыдущий ход.

ФАЗА РАЗВИТИЯ

В этой фазе хода игроки могут выкладывать карты из своей *колоды игрока* на стол. Данная фаза включает в себя несколько раундов. Каждый раунд происходит следующим образом: игроки по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, разыгрывают одну верхнюю карту своей *колоды игрока*. Когда очередь опять доходит до первого игрока, начинается второй раунд, и первый игрок разыгрывает следующую карту из *колоды игрока*, и т.д.

В этой фазе игрок может сыграть любое количество карт из своей *колоды игрока* (по одной за раунд). Также игрок может сказать «пас» и не играть карту. В этом случае он пропускает свою очередь в этом и последующих раундах фазы РАЗВИТИЯ и сохраняет свои карты до следующего хода. Если в *колоде игрока* закончились карты, он обязан сказать «пас».

Взяв карту из своей колоды, игрок четко и громко называет способ, которым она будет разыграна. ВАЖНО! Вы должны объявить свой выбор до того, как перевернете карту.

Карту можно сыграть тремя разными способами:

1. **Создать новый вид животных.** Игрок выкладывает карту на стол перед собой рисунком ящерицы вверх и образует **новый вид животных**. Карта кладется справа от уже существующих видов животных у игрока. Все виды должны быть выложены в один ряд - так, чтобы было понятно, какой из них находится справа, а какой слева. В процессе игры нельзя менять порядок расположения видов животных.

2. **Сыграть новое свойство.** Игрок должен ясно объявить, что он собирается сыграть карту как свойство, и указать **вид животных**, на который оно будет сыграно. Затем он переворачивает карту лицом вверх и добавляет ее к выбранному виду животных, располагая новое свойство выше других карт свойств, относящихся к этому виду. Обратите внима-

В природе живые существа и тем более новые виды не могут появляться из ничего. В рамках нашей игры мы предполагаем, что новые виды возникают за счет миграции из каких-либо других мест.

ние, что каждый вид может иметь несколько свойств, **но на один вид животных нельзя сыграть два одинаковых свойства**. Некоторые свойства (в соответствии с текстом на карте) не могут одновременно находиться на одном и том же виде животных. **ВАЖНО!** Свойство можно сыграть только на вид, состоящий не более чем из одного животного (подробнее см. ниже).

Если на выбранный вид нельзя сыграть полученное свойство, карту свойства нужно переместить на соседний вид справа. Если и этот вид не подходит для данного свойства, оно перемещается вправо на следующий вид и так далее. При отсутствии подходящего вида карта со свойством сама становится новым видом животных – она переворачивается изображением ящерицы вверх и размещается в продолжение ряда, справа от последнего вида животных игрока.

Некоторые свойства улучшают возможности ваших животных, но другие, наоборот, ухудшают. Такие «вредные» свойства имеют более темный фон карты. **Если первое свойство, сыгранное на вид, оказалось «вредным», эту карту можно не оставлять как свойство, а сразу превратить ее в новый вид животного.**

В игре полезных свойств несколько больше, чем вредных, однако в природе намного чаще происходят негативные мутации. Из-за них у животных появляются бесполезные или даже вредные свойства. А вот полезные мутации относительно редки.

3. Увеличить численность животных какого-либо вида. Игрок добавляет карту к одному из имеющихся у него видов животных. Карта кладется рисунком ящерицы вверх и размещается ниже всех остальных карт, относящихся к этому виду. Все игроки должны видеть количество животных в каждом из видов на столе.

Все животные одного вида обладают всеми свойствами этого вида.

В природе численность животных одного вида достигает тысяч, а иногда и миллионов особей. Чтобы приблизить нашу игру к действительности, можно считать, что отдельное животное соответствует виду с численностью меньше 1000, вид численностью два – 2000, три – 4000, четыре – 8000 и так далее.

Если вид состоит более чем из одного животного, игрок не может добавлять ему новые свойства. Таким образом,

Нельзя увеличить численность животных какого-либо вида свыше общего количества видов животных у игрока. Например, если у игрока есть три вида, в вид, состоящий из трех и более животных, нельзя добавлять новых животных (исключение - свойство ПОЧКОВАНИЕ). В то же время, если вид уже содержит животных в количестве, превышающем количество видов у игрока (например, эти карты были сыграны ранее), лишние животные автоматически не удаляются.

Это связано с тем, что вероятность возникновения одинаковых мутаций сразу у нескольких (а тем более у всех) животных вида исчезающе мала.

начав увеличивать численность животных какого-либо вида, вы теряете возможность играть на этот вид новые свойства. Если в дальнейшем по каким-то причинам численность животных вида вновь сократится до одного, к нему опять можно будет добавлять новые свойства.

Когда все игроки сказали «пас», фаза РАЗВИТИЯ завершается.



Вид обычно обладает свойствами; состоит из одного или нескольких животных. **Животное** – это просто животное, карта, лежащая изображением ящерицы вверх. Каждое животное обладает всеми свойствами своего вида, требует пищи и получает фишки еды, может иметь фишки убежища и паразита, может атаковать, если относится к хищному виду. Животное, выложенное на стол отдельно и еще не имеющее свойств, **тоже считается отдельным видом.**

Рисунок 2.

Возможные варианты действий игрока в фазу РАЗВИТИЯ. (1) Образовать новый вид; (2) Сыграть новое свойство; (3) Увеличить численность животных какого-либо вида; (4) Сказать «пас».

Дополнительное правило «Дивергенция» для опытных игроков (до начала игры вы должны договориться, будет ли использоваться данный способ разыгрывания карты):

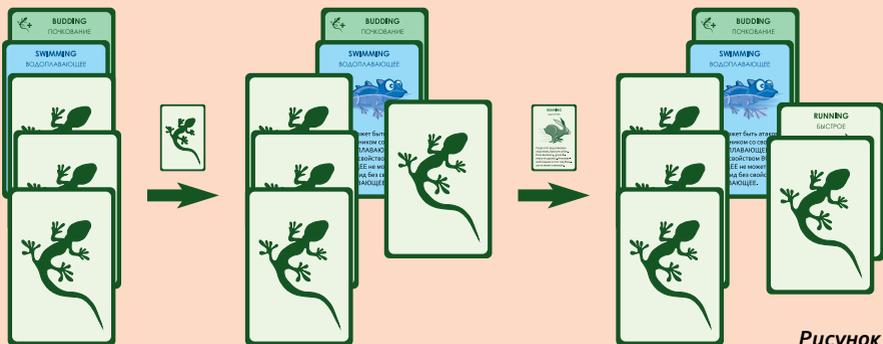


Рисунок 3.

Игрок добавляет новое животное к существующему виду, разделяя его на два полностью независимых вида (см. Рисунок 3). Новое животное в этом случае будет

обладать всеми свойствами разделенного вида, но также сможет накапливать новые мутации – пока новый подвид будет состоять только из одного животного, к нему можно добавлять новые свойства. Вид, разделенный подобным образом, может быть разделен в свою очередь еще на два новых вида.

ФАЗА КЛИМАТА

В этой фазе первый игрок кидает кубики трех цветов, чтобы определить количество еды, паразитов и убежищ, которое будет доступно в следующей фазе. Количество кубиков, которые необходимо бросить, определяется по таблице в зависимости от количества игроков.

Обратите внимание, что для игры с участием пяти и более игроков вам понадобятся два набора игры.

После броска кубиков выложите из коробки в центр стола соответствующее число фишек: красных – еды, черных – паразитов и зеленых – убежищ. Красные фишки в центре стола образуют кормовую базу на текущий ход.

Количество игроков	Еда	Паразиты	Убежища
2			
3			
4			
5 (две колоды)			
6 (две колоды)			
7 (две колоды)			
8 (две колоды)			

ФАЗА ПИТАНИЯ

В этой фазе все игроки по очереди выбирают одну из фишек, лежащих в центре стола, и помещают ее, в соответствии с правилами, на свое или чужое животное. Красные фишки (еда) и зеленые фишки (убежища) можно класть только на своих животных. Черные фишки (паразиты) – только на животных другого игрока. Фишки необходимо помещать на конкретную карту животного внутри вида.

Фаза ПИТАНИЯ включает в себя несколько раундов. Сначала фишку берет первый игрок, затем игрок слева от него, и так далее по часовой стрелке. Когда все игроки взяли по одной фишке, начинается новый раунд – первый игрок берет следующую фишку и т.д.

● Красные фишки (еда)

Животное, на котором лежит одна фишка еды, считается накормленным. Однако некоторые свойства увеличивают потребность в еде - это обозначается значком "+" и цифрой в левом верхнем углу карты. Потребность в еде увеличивается у каждого животного вида, обладающего таким свойством. Например, свойство БОЛЬШОЕ увеличивает потребность в еде на "+1", значит, каждое животное этого вида должно получить две фишки еды, чтобы стать накормленным (см. Рисунок 4). Если на вид сыграно несколько свойств, увеличивающих потребность в еде, их значения суммируются.

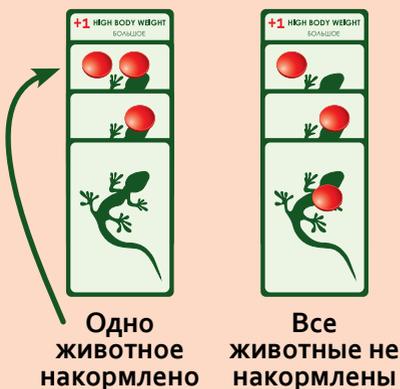


Рисунок 4. Важно, на каких именно животных вы помещаете фишки. Например, если ваш вид со свойством БОЛЬШОЕ состоит из трех животных, и вы положите по одной красной фишке на каждое животное, то в результате ни одно из них не будет накормлено. Если же вы поместите две фишки на одно из животных, и одну фишку на другое, а третье оставите без фишек, то первое животное все-таки окажется накормленным и выживет.

Накормленное животное уже не может получать новые фишки еды. Если все животные игрока накормлены, то он не может брать новые фишки еды, но он может брать фишки убежищ или класть фишки паразитов на животных других игроков.

Игрок не может пропустить свою очередь в раунде фазы ПИТАНИЯ, пока на столе есть фишки, которые могут быть им сыграны тем или иным способом. Даже если у игрока нет карт на столе, он может разыгрывать черные фишки.

В результате действия некоторых свойств игрок может в этой фазе получать также синие фишки дополнительной еды из коробки. Синие фишки - это такая же еда, как и красные фишки, однако количество красных фишек ограничено и каждый ход определяется заново в фазу КЛИМАТА. Синие фишки игрок получает без ограничений, но только когда это обусловлено использованием свойств животных. В любом случае животное может быть накормлено как красными, так и синими фишками еды.

Свойство ХИЩНИК

Вместо получения фишки из центра стола игрок может использовать свойство ХИЩНИК или ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК одного из своих животных. Ненакормленное животное, относящееся к виду со свойством ХИЩНИК (ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК), может атаковать один из видов животных, присутствующих на столе. Хищник может атаковать любой вид животных, не имеющий свойств, защищающих от данного хищника. Можно атаковать виды животных других игроков или свои собственные виды. Нельзя лишь атаковать других животных внутри вида, к которому принадлежит хищник.

Если атака прошла успешно, одно животное атакованного вида будет съедено:

- хищник получает две СИНИЕ ФИШКИ (облигатный хищник не может получать фишки еды из кормовой базы или с помощью других свойств, но после удачной атаки сразу становится полностью накормленным – отметьте это одной синей фишкой на карте этого хищника);
- владелец атакованного вида выбирает одно из животных этого вида и сбрасывает его карту и все лежащие на этой карте фишки. Если вид состоит только из одного животного, то сбрасываются и все свойства этого вида. Все сброшенные фишки возвращаются в коробку, а сброшенные карты удаляются из игры до конца партии.

Атаковать, используя свойства ХИЩНИК или ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК, можно, даже если в центре стола уже не осталось фишек, при этом сохраняется последовательность действий игроков в раунде.

Каждое животное хищного вида может атаковать только один раз за ход, поэтому, чтобы обозначить животное, использовавшее это свойство, следует повернуть карту этого животного на 90 градусов (см. Рисунок 5).

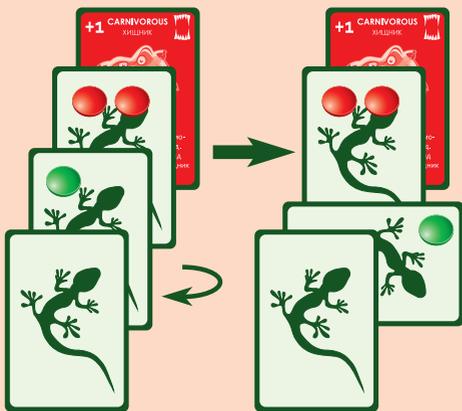


Рисунок 5. У игрока есть вид со свойством ХИЩНИК, состоящий из трех животных. Игрок решает атаковать другой вид со свойством БЫСТРОЕ одним из своих животных. Первое животное не может атаковать, так как оно уже накормлено, поскольку получило две красных фишки из кормовой базы. Игрок решает атаковать вторым животным, которое имеет фишку убежища. Атака не удастся, и второе животное не получает две синие фишки из коробки. Его карта поворачивается на 90 градусов, и оно больше не сможет атаковать в этот ход.

В игре может возникнуть ситуация, в которой часть животных вида защищена (например, имеет зеленую фишку убежища), а другая – нет. Хищник может атаковать такой вид животных, и в случае успешной атаки игрок, которому принадлежит атакованный вид, должен по своему выбору сбросить одно из животных, которое не имеет защиты.

Инстинкт

Ненакормленный хищник обязан атаковать, если в центре стола не осталось фишек, но есть доступные для атаки виды животных. В этом случае он должен будет атаковать даже вид со свойством ЯДОВИТОЕ.

● Зеленые фишки (убежища)

В свою очередь раунда фазы ПИТАНИЯ вместо красной фишки еды игрок может взять из центра стола зеленую фишку убежища. Эту фишку игрок должен поместить на одно из своих животных. С этого момента и до начала следующего хода данное животное неуязвимо для хищников. Игрок не может сбросить его, если вид успешно атакован хищником. А если все животные какого-то вида имеют фишку убежища, хищники вообще не могут атаковать данный вид. Каждое животное может иметь только одну фишку убежища.

● Черные фишки (паразиты)

В свою очередь раунда фазы ПИТАНИЯ вместо красной фишки еды игрок может взять из центра стола черную фишку паразита. Черную фишку можно играть только на животных другого игрока. В конце хода в фазу ВЫМИРАНИЯ тот вид животных, на котором будет больше всего фишек паразитов, сократит численность на одно животное (см. Рисунок 6). В комплект игры входит 10 черных фишек, и если все они уже находятся на животных или выложены в центр стола, новых черных фишек в игру не добавляется, даже если на соответствующем кубике выпало большее значение. Сыграть черную фишку может даже игрок, не имеющий животных на столе.

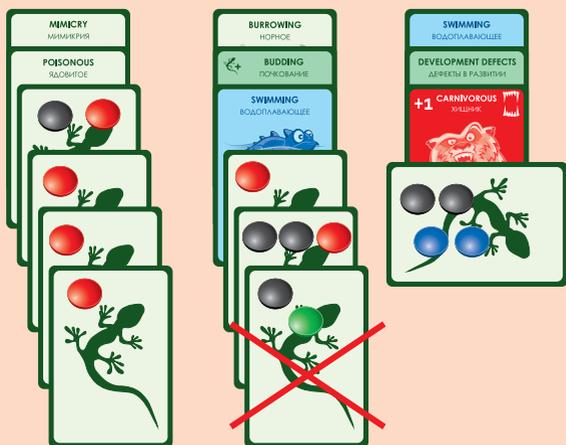


Рисунок 6. От паразитов погибает одно животное по выбору игрока, относящееся к виду с наибольшим количеством паразитов. Данное животное должно иметь хотя бы одну фишку паразита. Убежище не защищает от паразита. Игрок может выбрать ненакормленное животное.

Завершение фазы ПИТАНИЯ

Данная фаза заканчивается, когда игроки не могут брать новых фишек из центра стола (фишки закончились или не могут быть получены), а свойства ХИЩНИК и ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК использованы всеми животными, которые могли их использовать.

Если в центре стола еще остались красные или зеленые фишки – они сбрасываются в коробку.

ФАЗА ВЫМИРАНИЯ

Игроки определяют, какие животные смогли выжить в этот ход, а какие – вымерли.

1. Вначале определяют, какие животные погибли от паразитов. Тот вид животных, на котором находится наибольшее число черных фишек, сокращает свою численность на одно животное. Игрок, владелец этого вида, сам выбирает, какое из животных погибает, но это должно быть животное, на котором есть хотя бы одна фишка паразита. Обратите внимание, что фишки паразитов на других животных остаются в игре до тех пор, пока животные с ними не погибнут. Убежища не помогают от паразитов. Если два или несколько видов животных имеют одинаковое число паразитов, и на столе нет вида, у которого паразитов больше, то каждый из этих видов должен сократить численность на одно животное.
2. Затем определяют животных, погибших от голода. Все ненакормленные животные (на которых нет необходимого количества КРАСНЫХ/СИНИХ фишек), погибают.
3. Карты погибших животных сбрасываются, все фишки с них убираются в коробку. Если погибают все животные какого-либо вида, то сбрасываются и все свойства данного вида.
4. Все красные, синие и зеленые фишки с выживших животных убираются в коробку. На животных должны остаться только фишки паразитов.
5. Каждый игрок получает из *общей колоды* новые карты в свою *колоду игрока*. Количество получаемых карт равно количеству животных у игрока +2.

Например, если у игрока есть три вида животных, один с численностью 3, другой с численностью 2 и третий, состоящий лишь из одного животного, то он получит $3+2+1+2 = 8$ новых карт.

Карты раздаются с верха *общей колоды* по одной, начиная с первого игрока. Если при этом колода закончится, один или несколько игроков могут получить в свою *колоду игрока* меньше, чем следует, число карт.

Когда карты розданы, ход завершается. Новый ход начинает игрок, сидящий слева от первого игрока.

Если у игрока не осталось ни одного животного на столе и ни одной карты в *колоде игрока*, в начале следующего хода он получает новую *колоду игрока* из десяти карт.

Определение победителя

Когда карты в колоде закончились, начинается последний ход. После фазы ВЫМИРАНИЯ последнего хода производится подсчет очков.

Каждый игрок получает очки за свои выжившие виды животных:

- 2 очка за каждую карту животного;
- 1 очко за каждую карту свойства;
- дополнительные очки за те свойства, которые увеличивают потребность в еде, например +1 очко за свойство БОЛЬШОЕ.

СВОЙСТВА ЖИВОТНЫХ

BARK BEETLE КОРОЕД

Если  этого вида может получать , , то  на нем заменяется на .

POISONOUS ЯДОВИТОЕ

Хищник, съевший  этого вида, сразу же погибает.

BUDDING ПОЧКОВАНИЕ

В начале каждого хода добавьте в этот вид новое  из колоды игрока.

+1 METABOLIC SYNDROME МЕТАБОЛИЧЕСКИЙ СИНДРОМ

MIMICRY МИМИКРИЯ

Когда этот вид атакован хищником, перенаправьте атаку на другой свой вид, который этот хищник способен атаковать.

EXTREMOPHILE ЭКСТРЕМОФИЛ

Игрок может добавить в этот вид новое , только сбросив дополнительную карту из своей колоды.

DEVELOPMENT DEFECTS ДЕФЕКТЫ В РАЗВИТИИ

Хищник, атакующий этот вид, может игнорировать одно из его свойств.

+1 HIGH BODY WEIGHT БОЛЬШОЕ

Этот вид может быть атакован только хищником со свойством БОЛЬШОЕ.

SIMPLIFICATION УПРОЩЕНИЕ

Сбросьте последнее свойство, сыгранное на этот вид. Выложите сброшенное свойство и УПРОЩЕНИЕ как два новых вида животных.

+1 CARNIVOROUS ХИЩНИК

Раз в ход  этого вида может атаковать другой вид. Успешно атакованный вид сокращается на , а хищник получает  и .

GRAZING ТОПОТУН

В каждый раунд питания  игрока можно уничтожать  и  из кормовой базы в количестве, равном или меньшем количеству  этого вида.

BURROWING НОРНОЕ

Когда  этого вида НАКОРМЛЕНО, оно не может быть съедено хищником. Если все  этого вида НАКОРМЛЕНЫ, хищники не могут атаковать этот вид.

SWIMMING ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

Этот вид может быть атакован только хищником со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Хищник со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не может атаковать вид без свойства ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.

OBLIGATE CARNIVOROUS ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК

Раз в ход  этого вида может атаковать другой вид. Успешно атакованный вид сокращается на , а хищник становится НАКОРМЛЕННЫМ.  этого вида не может получать  и  из кормовой базы или с помощью других свойств.

SCAVENGER ПАДАЛЬЩИК

Когда съедено другое , одно из  этого вида может получить  на столе,  получает только одно  на столе, начиная с игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Вид не может иметь одновременно свойства "Хищник" и "Падальщик".

RUNNING БЫСТРОЕ

Когда этот вид атакован хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 – атака не удалась. Атаковавший хищник в этот ход больше не может атаковать.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НЕКОТОРЫХ СВОЙСТВ, ПОЯСНЕНИЯ ТЕКСТА КАРТ

КОРОЕД – пока животное не накормлено, полученные им зеленые фишки убежища становятся едой и заменяются на синие (зеленая фишка возвращается в коробку). Защиту от фишки убежища, таким образом, может получить только накормленное животное вида, обладающего свойством КОРОЕД. Животное, обладающее одновременно свойствами КОРОЕД и ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК, не может получать фишки еды, поэтому полученная им зеленая фишка считается убежищем, даже если животное не накормлено.

ЭКСТРЕМОФИЛ – если в колоде игрока осталась только одна карта, нельзя добавить новое животное к виду с этим свойством.

ТОПОТУН – это свойство можно отигрывать каждый раз, когда до игрока доходит его очередь в раунд фазы ПИТАНИЯ. Свойство можно использовать, даже если игрок пропу-

скает свою очередь и не берет никаких фишек. Если у игрока есть несколько видов животных с таким свойством, они используются одновременно – можно уничтожить красные фишки еды в количестве, равном или меньшем суммарного количества животных этих видов.

ХИЩНИК, ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК и ПАДАЛЬЩИК – каждый вид животных может иметь только одно из этих свойств. Если вид уже обладает одним из них, два другие не могут быть на него сыграны, и должны быть перемещены на следующий вид.

ПАДАЛЬЩИК – после того как атаковано и съедено какое-то животное на столе, одно из животных, относящихся к виду со свойством ПАДАЛЬЩИК, получает синюю фишку еды. Фишку получает только одно животное на столе. Если у игрока, чей хищник атаковал, есть вид животных с соответствующим свойством, фишку получает он. Если нет, право на получение фишки передается следующему игроку по часовой стрелке, и так далее. Игрок сам решает, какое из его животных со свойством ПАДАЛЬЩИК получит фишку еды.

Ошибки игроков

Игрок не может просматривать карты в *колоде игрока*. Если это все же произошло, он должен сбросить случайно подсмотренную карту и заменить ее новой из *общей колоды*.

Если к виду животных с нарушением правил было добавлено новое свойство или новое животное, каждая из неверно сыгранных карт становится животным нового вида у игрока.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ИЗ ДРУГИХ НАБОРОВ СЕРИИ «ЭВОЛЮЦИЯ»

Вы можете добавить в вашу игровую колоду карты из других наборов серии «Эволюция». Если на такой карте указано два свойства, то игрок обязан использовать то свойство, текстовое описание которого есть на карте. Для игры «Эволюция. Случайные мутации» подходят следующие свойства:

Из набора «Время летать»:

- УДИЛЬЩИК (используется в соответствии с текстом карты; если сыгран как новый вид животных – игрок может смотреть выложенные им карты новых видов животных; если УДИЛЬЩИК сыгран как свойство, является ХИЩНИКОМ)
- ПОЛЕТ
- ИНТЕЛЛЕКТ
- ЖИВОРОЖДЕНИЕ (новое животное добавляется к виду, использовавшему данное свойство, без ограничения на количество животных у данного вида).

Из набора «Континенты»

- ЭДИФИКАТОР
- СТАДНОСТЬ (учитываются все животные видов, имеющих это свойство).

© Д. Кнорре, С. Мачин, 2013 г.

Благодарность за поддержку нашей игры на Boomstarter:

Специальная благодарность: Д. Галкину, Ю. Галкину,
А. Костенко, В. Кравченко, А. Бордуну, Е. Базыкину,
Е. Бульшину, А. Глаголеву, А. Глаголевой,
Л. Мачиной, Ф. Мячину, И. Туловскому, Д. Шахматову.