

ЭВОЛЮЦИЯ РАСТЕНИЯ

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

Сложно представить себе жизнь на нашей планете без растений! Они служат животным пищей и убежищами, врагами и покровителями. В процессе эволюции растения «изобретают» для защиты токсины и колючки, а животные — антитоксины к этим токсинам и специализированные органы питания. Они образуют сложные симбиотические связи друг с другом, а также с представителями еще одного царства живых организмов — грибами.

Дополнение «Эволюция. Растения» позволит вам сыграть в «Эволюцию» в условиях постоянно меняющегося растительного мира.

Предполагается, что вы уже знакомы с правилами «Эволюции». В дополнении «Растения» меняется порядок хода, а игроки могут воздействовать на размер и доступность кормовой базы.

«Растения» также можно использовать вместе с игрой «Эволюция. Случайные мутации» и дополнениями «Эволюция. Время летать» и «Эволюция. Континенты». В конце этих правил рассказывается, как происходит взаимодействие игр и дополнений серии «Эволюция» с дополнением «Растения».

Если по ходу возникнут неочевидные игровые ситуации, руководствуйтесь правилами соответствующих игр и дополнений.

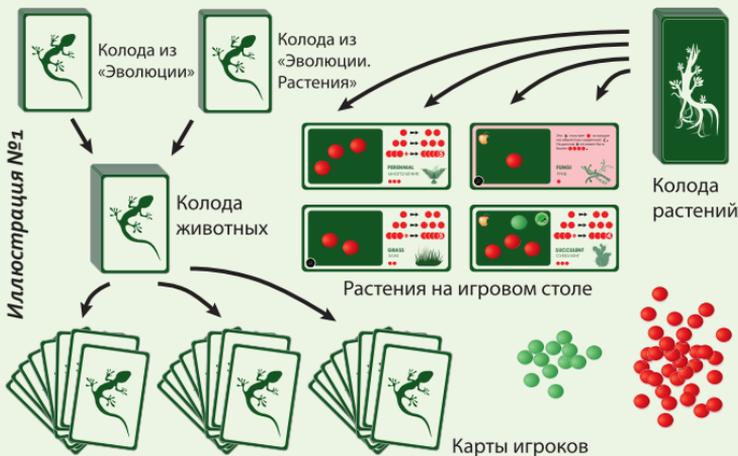
Правила игры

Подготовка к игре

1. Возьмите колоду с изображением ящерицы на рубашке и тщательно перетасуйте ее с картами из основного набора «Эволюции». В результате получится **«колода животных»**. Раздайте каждому игроку по 8 карт.
2. Перемешайте вторую колоду с изображением растения на рубашке и поместите ее в центр стола. Это **«колода растений»**. Возьмите сверху несколько карт растений (в зависимости от числа игроков — *см. таблицу*) и положите на стол лицом вверх.
3. На каждую открытую карту растения положите столько , сколько указано на его карте под названием, и столько , сколько на нем значков убежища .

Все растения, в отличие от животных, считаются общими и не принадлежат ни одному из игроков.

Пример начального расклада для троих игроков



Число игроков*	Количество растений на столе в самом начале игры	Сколько растений надо добавить на стол в фазу роста		Максимальное количество растений на столе (без учета «Паразитов»)
		Эволюция	Эволюция. Случайные мутации	
2	3	1	2	6
3	4	2	3	8
4	5	3	4	10
5	6	3	5	12
6	7	3	6	14
7	8	4	7	16
8	9	4	8	18

* Если участвует пять и более игроков, вам могут потребоваться добавочные игровые комплекты игр и дополнений серии «Эволюция» и дополнения «Растения».

Порядок хода

Игра разбита на ходы, и каждый ход состоит из нескольких фаз. Начинает партию Первый игрок. На следующий ход Первым становится следующий за ним игрок по часовой стрелке.

Фаза развития

В фазу развития игроки поочередно выкладывают одну карту на стол (пока не спасуют). При этом:

- а.** Карты, на которых есть только свойства животных, разыгрываются точно так же, как и в основной «Эволюции».
- б.** Карты, имеющие свойства для растений (со светлым текстом на темном фоне), можно:
 - сыграть на растение, находящееся на игровом столе;
 - выложить рубашкой вверх, создав себе новое животное;
 - сыграть на свое животное, если карта имеет альтернативное свойство для животного.

Все растения в равной степени доступны всем игрокам. Но, наделяя их свойствами, можно препятствовать тем или иным видам животных получить с них ● либо же, наоборот, делать их пригодными для питания ХИЩНИКОВ.

Карта растения



Каждому растению можно придать сколько угодно свойств, с одним лишь условием, что эти свойства не должны быть одинаковыми.

Фаза питания

В дополнении «Растения» фаза определения кормовой базы пропускается, поскольку кубики теперь не используются для определения количества еды, доступной в ход.

Фаза питания делится на несколько раундов. Сначала действует Первый игрок, потом следующий за ним по часовой стрелке и так далее.

Игроки по очереди берут фишки еды для животных — с тем отличием, что доступная еда теперь находится на растениях. Кроме того, игроки, как обычно, вместо взятия фишки могут атаковать других животных с помощью ХИЩНИКОВ.

Потребление еды с растений

Игроки берут ● с растений и перемещают на своих животных. В обычном случае за раз игрок берет одну ●.

Некоторые свойства, присвоенные растениям, препятствуют тому, чтобы животные без соответствующих умений могли получить с них еду. Например, растение, получившее свойство ВОДНОЕ, предоставит пищу только ВОДОПЛАВАЮЩИМ разновидностям животных.

Растительная пища для ХИЩНИКОВ

ХИЩНИКИ могут брать ● только с тех растений, у которых в левой верхней части карты изображено 🍊, а также с растений со свойством ПИТАТЕЛЬНОЕ.

Использование убежищ

Вместо того чтобы взять ● с растения либо атаковать своим ХИЩНИКОМ, игрок может спрятать животное в доступное убежище, предоставляемое растением. Для этого он берет ● с растения и перемещает на свое животное. ● можно брать с любого растения, даже если животное не может получать с него ●.

Животное, на котором лежит ●, не может быть атаковано ХИЩНИКОМ (даже со свойством ИНТЕЛЛЕКТ) или ХИЩНЫМ растением.

Завершение фазы питания для игрока

Игрок не может завершить фазу питания своих животных (спасовать), если хотя бы одно его животное способно получить фишку еды или убежища.

Фаза вымирания

Последовательно выполните следующее:

1. Сначала уберите всех ненакормленных животных в стопки сброса их владельцев. Обратите внимание, что каждый ГРИБ получит ● за каждое погибшее животное.
2. Уберите с выживших животных все ●, ● и ●.
3. Уберите в общий сброс все растения, на которых не осталось ●, если тому не препятствуют их свойства.
4. Игроки набирают новые карты согласно правилам «Эволюции».

Фаза роста

Разрастание

В правой части карты каждого растения указано, каким образом происходит его разрастание.

Слева от каждой стрелочки — сколько ● может оказаться на растении. Справа от каждой стрелочки — то, сколько ● должно стать на растении в фазу роста.

Перед началом разрастания

Иллюстрация №3



МНОГОЛЕТНИК разрастается: поместите на него одну ●

Например, на МНОГОЛЕТНИКЕ лежит ●●. Находим вариант справа, где слева от стрелочки — ●●. Справа видим, что должно стать ●●●●. Значит, надо добавить одну ●.

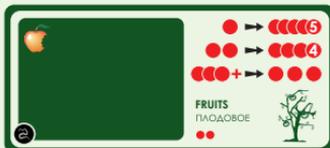
ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Максимальное количество пищи на растении

На любом из растений ни в какой момент времени не может быть больше ●, чем самое большое из значений справа от стрелочек. Если стрелочек на карте растения нет — значит, максимальное количество ● указано текстом.

Например, на МНОГОЛЕТНИКЕ может быть не более пяти ●. На ОДНОЛЕТНИКЕ — три ●. На ПЛОДОВОМ растении — пять ● (верхняя стрелочка). На ХИЩНОМ растении — шесть ●.

Иллюстрация №4



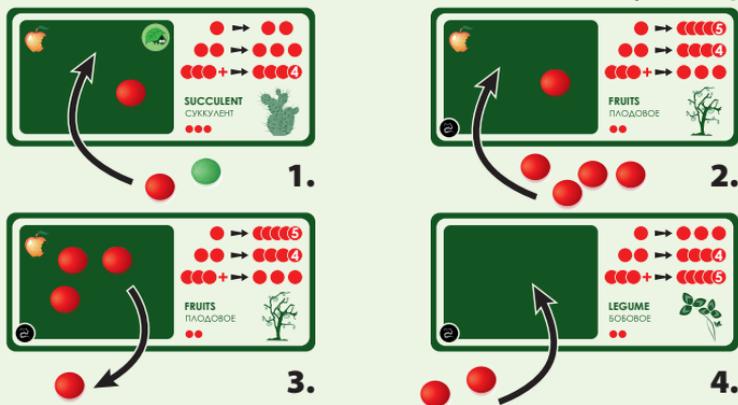
Бывают и другие правила разрастания, обусловленные свойствами самого растения или присвоенными ему свойствами. Об этом подробно рассказывается далее в правилах.

Возобновление убежищ

Удостоверьтесь, что на каждом растении столько убежищ (●), сколько суммарно значков убежища изображено на растении и на присвоенных ему свойствах. Если где-то ● не хватает — доложите недостающие.

Убежища не прирастают и не исчезают. К началу каждого раунда их всегда ровно столько, сколько указано на растении и на его картах свойств.

Иллюстрация №5



1. Растение разрастается: добавьте ●. Также на нем нет жетона убежища (одно из животных воспользовалось!), а значит, добавьте ●.
2. Растение разрастается: добавьте ●●●●.
3. На растении ●●●●. Его ждет неурожай: уберите одну из ●.
4. Это новое растение приходит в игру с ●●●.

Появление новых растений

Из колоды добавьте новые растения на игровой стол, сверяясь с ранее приведенной табличкой. В зависимости от числа игроков на стол добавляется разное число растений, и их максимальное количество на столе также разнится.

Ни при каком условии на столе не может появиться больше растений, чем максимально допустимое значение. Например, если участвует трое игроков, максимально на столе может быть восемь растений.

На каждое новое растение поместите столько ●, сколько указано в нижней части его карты (под названием). Кроме того, поместите на растение столько ●, сколько на нем значков убежища.

Подсчет победных очков

Победные очки начисляются так же, как и в «Эволюции». Карты растений и присоединенных к ним свойств при подсчете не учитываются.

Подробно о растениях и их свойствах

Карты растений



Гриб

Грибы не относятся к растениям, а представляют собой отдельное царство живых организмов. Фактически, они даже ближе по происхождению к животным, чем к растениям. Однако в нашей игре все правила, относящиеся к картам растений, также справедливы и для грибов.

Всякий раз, когда животное погибает (съедено ХИЩНИКОМ или ХИЩНЫМ растением, умерло от отравления или голода...), положите ● на каждую карту ГРИБА.



Лиана

В фазу роста положите на каждую ЛИАНУ столько ●, сколько на столе находится растений, не являющихся ЛИАНАМИ.

РАСТЕНИЯ-ПАРАЗИТЫ при этом тоже учитываются.



Хищное

Один раз за время фазы питания ХИЩНОЕ растение может проатаковать животное одного из игроков. Это возможно в следующих двух ситуациях.

1. Контратака

Животное пытается взять ● с ХИЩНОГО растения. Последнее контратакует.

При этом ХИЩНОЕ растение игнорирует любое одно защитное свойство животного, по выбору игрока справа. Если животное выживает, то получает ● с ХИЩНОГО растения.

2. Атака

Один из игроков в свою фазу питания, вместо взятия ●, атаки своим ХИЩНИКОМ или получения ●, направляет ХИЩНОЕ растение на любое животное на столе.

ХИЩНОЕ растение может атаковать только такое животное, которое смог бы проатаковать ХИЩНИК, не имеющий никаких других свойств. При этом не имеет значения, какие свойства присвоены самому ХИЩНОМУ растению. Например, ХИЩНОЕ растение не сможет напасть на ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ животное, даже если само оно является ВОДНЫМ.

Особенности атак и контратак ХИЩНОГО растения:

 Атака, равно как и контратака, происходит по тем же правилам, что атака у ХИЩНИКОВ. При этом всегда считается, что свойства ХИЩНОГО растения не действуют.

 Убежище (●) защищает от ХИЩНОГО растения.

 Атаковать можно только единожды за время фазы питания. Даже если это неудачная контратака. Можно слегка повернуть карту проатаковавшего ХИЩНОГО растения — так игрокам будет видно, что в эту фазу питания оно больше ни на кого не упадет.

 ХИЩНОЕ растение может атаковать, даже если на нем находится максимальное количество ● (шесть). Но оно не получит дополнительных ● при этом.

 Успешно атакованное животное, конечно же, погибает.

Результаты успешной атаки или контратаки:

 Животное съедено: на ХИЩНОЕ растение кладется ●●.

 Животное использовало ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА: на ХИЩНОЕ растение кладется ●.

 Животное было ЯДОВИТЫМ: в фазу вымирания ХИЩНОЕ растение погибает.

Однолетник



Это растение выживает, даже если на нем нет ●. Вместо этого оно получает ● в конце фазы роста.

Карты свойств растений

Водное



Только животное со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ может брать ● с такого растения.

Дерево

Только животное со свойствами БОЛЬШОЙ и/или ПОЛЕТ может брать ● с такого растения.



Сыграв свойство ДЕРЕВО на растение, положите на него ● убежища.

Колючее

Сыграв свойство КОЛЮЧЕЕ на растение, положите на него ●●● убежища.



Корнеплод

Только животное со свойством НОРНОЕ может брать ● с такого растения.



Лекарственное



Животное, получившее ● с такого растения, считается накормленным, но **абсолютно все его свойства** перестают действовать до конца фазы питания. Действует только фишка убежища.

Сытое животное с пустым **ЖИРОВЫМ ЗАПАСОМ**, получающее ● с **ЛЕКАРСТВЕННОГО** растения, сможет преобразовать ее в ●. После этого **ЖИРОВОЙ ЗАПАС** перестает действовать до конца фазы питания, как и все прочие свойства, однако ● на нем сохранится.

Медонос



Если ваше животное получило ● с такого растения, выберите игрока, у которого в руке больше карт, чем у вас. Вытащите у него одну случайную карту и возьмите ее себе.

Если у вас больше карт, чем у любого другого игрока за столом, то карту вы получить не сможете.

Микориза



Симбиотическая (взаимовыгодная) ассоциация гриба и растения.

МИКОРИЗА играется на два растения одновременно. Переместите карты обоих растений на игровом столе таким образом, чтобы они оказались рядом, и положите карту МИКОРИЗЫ между ними.

МИКОРИЗА считается свойством каждого из этих растений. Вместе с тем на МИКОРИЗУ не действует ограничение «каждому растению можно придать сколько угодно свойств, при условии, что эти свойства неодинаковы». Одно растение может быть соединено с двумя другими с помощью двух МИКОРИЗ, и так далее.

В фазу вымирания:

 На одном из этих растений нет ●: оно выживает, и в конце фазы роста получает ●.

 На обоих растениях нет ●: оба погибают. Если среди них есть **ОДНОЛЕТНИК**, он выживет, но связанное с ним растение погибнет.

 Несколько растений связаны между собой с помощью карт **МИКОРИЗЫ**: все они выживут, если хотя бы на одном из них есть **●**. Затем в конце фазы роста каждое из тех растений, на которых нет **●**, получит **●**.

 **●** кладется на растение в конце фазы роста, если на нем нет **●**. Таким образом, **ОДНОЛЕТНИК**, оказавшийся без **●** в фазу вымирания и связанный **МИКОРИЗОЙ** с растением, у которого в фазу вымирания была хотя бы одна **●**, по итогам фазы роста получит только одну **●**.



Питательное

Животное, получившее **●** с такого растения, дополнительно получает **●**.

ХИЩНИК может брать еду с **ПИТАТЕЛЬНОГО** растения.



Растение-паразит

ПАРАЗИТ считается самостоятельным растением. На него можно играть карты свойств, как на другие растения. Даже можно сыграть еще одну карту **ПАРАЗИТА!**

Иллюстрация №6



МЕДОНОСНЫЙ КОРНЕПЛОДНЫЙ ПАРАЗИТ присоединен к **ВОДНОМУ СУККУЛЕНТУ**. По ходу игры один из игроков перемещает **●** с **СУККУЛЕНТА** на этого **ПАРАЗИТА**. Позже **ЛЕКАРСТВЕННЫЙ ПАРАЗИТ**, паразитирующий на **ПАРАЗИТЕ-ХОЗЯИНЕ**, получает с него **●** благодаря одному из игроков.

Карта РАСТЕНИЯ-ПАРАЗИТА кладется сбоку от растения-хозяина, на котором оно паразитирует (см. Иллюстрацию №6).

Для РАСТЕНИЙ-ПАРАЗИТОВ действуют следующие правила:

 ПАРАЗИТ не идет в зачет максимального количества растений, находящихся на игровом столе.

 В свою фазу питания игрок может вместо взятия ●, ● или атаки ХИЩНИКОМ, переместить ● с растения-хозяина на ПАРАЗИТА. При этом нельзя переместить последнюю ● с растения-хозяина.

 ПАРАЗИТ выживает, если на нем нет ● в фазу вымирания. ПАРАЗИТ погибает, если погибает растение-хозяин.

Эволюция + Эволюция. Время летать + Эволюция. Растения

Все упоминания «атаки хищника» также относятся к атаке ХИЩНОГО растения.

Взаимодействие

Первое из двух животных, связанных ВЗАИМОДЕЙСТВИЕМ, потребляет ● с растения. Второе из животных сможет взять другую ● с этого же растения, только если само способно им питаться.

Водоплавающее

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ животное может брать ● как с ВОДНЫХ, так и с не-ВОДНЫХ растений.

Интеллект

Единожды за время фазы питания ИНТЕЛЛЕКТ позволяет животному проигнорировать свойство самого растения или одно из присвоенных ему свойств. В том числе способность контратаки ХИЩНОГО растения.

Падальщик

ПАДАЛЬЩИК получает еду, когда животное съедено ХИЩНЫМ растением.

Полет

ХИЩНОЕ растение, у которого как минимум столько же свойств, сколько у животного с ПОЛЕТОМ, не сможет атаковать это животное.

Специализация

Свойство действует иначе, чем в дополнении «Эволюция. Полет».

Сыграв СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ на животное, выберите одно из растений. Теперь животное может брать ● только с этого растения, игнорируя, по желанию игрока, любые его свойства (в том числе способность контратаки ХИЩНОГО растения).

Если это растение погибло, положите карту СПЕЦИАЛИЗАЦИИ в свой сброс.

Топотун

Сначала животное получает ● с растения. Затем оно может уничтожить другую ● на этом же растении.

Удильщик

УДИЛЬЩИК, подвергшийся нападению ХИЩНОГО растения, может контратаковать в ответ. При этом он игнорирует одно из свойств ХИЩНОГО растения. Если этого достаточно, чтобы контратака увенчалась успехом, то УДИЛЬЩИК получает ●, а нападение ХИЩНОГО растения считается неудачным.

Эволюция. Континенты + Эволюция. Растения

Особые правила

Подготовка к игре

Растения поочередно выкладываются на два континента. Первое растение выкладывается в Гондвану, следующее в Лавразию, третье снова в Гондвану и так далее. Таким образом, если в игре участвует четное количество игроков, в Гондване появится больше растений.

В Океан растения не выкладываются — там кормовая база определяется по обычным правилам.

Второй ход и далее

Со второго хода выкладывание новых растений начинается с того континента, где их меньше (без учета РАСТЕНИЙ-ПАЗАРИТОВ). При равенстве решение принимает Первый игрок.

Животные и растения

Животные могут получать ● и ● только с растений, которые находятся на одном с ними континенте.

Животные, находящиеся в Океане, не могут брать фишки с растений.

Свойства животных и растений

ХИЩНОЕ растение может атаковать только животных, находящихся на том же континенте.

МИКОРИЗА не может связывать растения, находящиеся на разных континентах.

ВОДНОЕ растение не переносится в Океан, однако им могут питаться животные со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ, мигрировавшие из Океана на континент, где находится это растение.

ЭДИФИКАТОР в фазу роста добавляет одну ● на каждое растение в своей локации. (Но, как и везде, не превышая максимально возможное количество ● на растениях.)

Эволюция. Случайные мутации +

Эволюция. Растения

Подготовка к игре

1. Возьмите колоду карт из «Эволюции. Растения» с изображением ящерицы на рубашке и тщательно перемешайте. Возьмите верхние 12 карт и стопкой поместите в центре стола. Это «**колода свойств растений**».

Оставшиеся 24 карты перетасуйте с картами из «Эволюции. Случайные мутации». В результате получится «**колода**

животных». Раздайте каждому игроку по 8 карт в «колоду игрока» и по 3 карты выложите на как начальные виды животных.

2. Перемешайте вторую колоду с изображением растения на рубашке и поместите ее в центр стола. Это **«колода растений»**. Возьмите сверху несколько карт растений (в зависимости от числа игроков — см. таблицу) и поместите на стол лицом вверх.

3. На каждую открытую карту растения положите столько , сколько указано на карте растения под названием, и столько , сколько на нем значков убежища . Кроме того, положите в центр стола по одной , за каждое растение имеющее значок  в левом нижнем углу. В игре не может быть более 10 .

Фаза развития

Если игрок заявил, что разыгрывает карту как свойство животного, а она оказалась свойством растения, он кладет ее под низ «колоды свойств растений».

Затем игрок выбирает растение на столе и разыгрывает на него верхнюю карту с «колоды свойств растений». Если разыгрываемое свойство у растения уже есть, игрок подсоединяет это свойство к растению справа (когда это невозможно по причине размещения карт на столе — то к ближайшему по часовой стрелке). В случае если и к нему нельзя, то к первому возможному справа от него (или по часовой стрелке). Если карта свойства не может быть подсоединена ни к одному из растений на столе, игрок берет ее себе как новый вид животного.

Затем «колода свойств растений» перемешивается.

Про отдельные свойства

Свойства **ТОПОТУН** и **ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ** действуют как описано ранее (см. главу «Эволюция» + «Эволюция. Время летать» + «Эволюция. Растения»).

ОБЛИГАТНЫЙ ХИЩНИК не может получать еду с растений.