

ДОМИНИРУЮЩИЕ ВИДЫ МИРОВОЙ ОКЕАН

Правила игры

Автор игры — Чэд Дженсен

Вступление

Более 60 миллионов лет назад на суше всё ещё господствовали динозавры, но в мировом океане уже развернулась полномасштабная борьба за господство между разнообразными видами животных. Целая эра длиной в миллионы лет подходит к концу — и скоро начнётся другая...

«Доминирующие виды. Мировой океан» — это игра, которая в абстрактном виде воспроизводит небольшой отрезок ранней истории планеты: завершение целой эры и последствия этого события для живых существ, пытающихся адаптироваться к условиям постепенно меняющихся океанов Земли.

Каждый игрок будет представлять один из четырёх классов животных в игре: рептилий, рыб, головоногих или ракообразных. В начале игры между вами будет царить хрупкий баланс, но это продлится недолго, ведь выживут только «наиболее приспособленные»!

Благодаря продуманному размещению маркеров действий ваш класс животных попытается обжить как можно больше различных мест обитания, чтобы получить карты с мощными эффектами. Вы также будете размножать свои виды животных, чтобы заработать победные очки. В этом вам помогут действия видообразования, миграции, адаптации и другие.

В конце игры вас ожидает финальный подъём уровня мирового океана и его береговой линии, и животные игрока, набравшего наибольшее количество победных очков, станут доминирующими видами.

Нельзя попусту терять время, ведь сюда уже летит огромный астероид — вестник новой эры...



GMT Games, LLC
а/я 1308, Хэнфорд, Калифорния 93232-1308
www.GMTGames.com



Обзор игры

В ходе игры вы будете использовать большие шестиугольные **тайлы местности**, создавая разрастающуюся карту земной поверхности, какой она могла быть десятки миллионов лет назад. Поверх них также могут быть размещены тайлы меньшего размера с **термальными источниками** (или просто «**источниками**»), которые изменят их тип до конца игры.

Цилиндрические **маркеры действий** (или просто «**маркеры**») выполнят ключевую функцию в игре, позволяя игроку выполнять такие действия, как: видообразование, адаптация, миграция, эволюция и так далее. Чтобы выполнить желаемое действие, игрок должен поместить один из своих маркеров в соответствующую ячейку в **зоне действий**.

Каждый игрок будет представлять отдельный **класс животных**, в который входит множество **видов**. Цель игроков — повысить выживаемость своих **видов** и помешать соперникам сделать то же самое, попутно зарабатывая **победные очки** («**ПО**»). В этом им помогут различные карты, которые предоставят игрокам разные эффекты, постоянные способности или источники получения ПО.

Тайлы местности на игровом поле становятся регионами **планеты**. Ваши кубы **видов** будут появляться на **планете**, мигрировать по ней и исчезать в борьбе за выживание. Там, где соприкасаются вершины тайлов местности, будут появляться жетоны **источников пищи** — без них ваши виды обречены на вымирание.

В конце игры проводится финальный подсчёт ПО за каждый тайл местности, после чего игрок с наибольшим значением ПО объявляется победителем.

Некоторые абзацы в книге правил будут выделены цветом и отделены линиями (как этот абзац). Они содержат примеры, пояснения, подсказки, примечания и советы, которые помогут вам в игре.

Компоненты

- Книга правил
- Игровое поле
- 4 планшета классов животных
- 54 карты
- 7 листов жетонов и тайлов
- 140 деревянных кубов четырёх цветов
- 32 деревянных цилиндрических маркера четырёх цветов
- 6 особых цилиндрических маркеров (белых)
- 2 мешочка
- Лист наклеек для особых маркеров



Перед первой игрой приклейте наклейки на БЕЛЫЕ особые маркеры — по 2 одинаковые наклейки на маркер, по одной на каждый торец.

Обзор компонентов

Игровое поле и мешочки

Игровое поле

Большое игровое поле делится на три ключевые зоны:

- В правой части находится зона действий, куда игроки будут помещать свои маркеры для выполнения действий.
- Шестиугольная сетка в центре поля представляет собой поверхность планеты, где игроки будут выполнять свои действия.
- Слева расположен ряд карт эволюции, которые предоставляют игрокам различные мощные эффекты. Чем меньше карт осталось в колоде эволюции, тем ближе конец игры.

По краю игрового поля проходит шкала победных очков, а рядом с сеткой планеты можно увидеть подсказки по игре и зоны для кубов, маркеров, жетонов и тайлов.

Планшеты классов животных

Четыре планшета игроков представляют классы животных, за которые можно будет играть. На каждом планшете есть зона для жетонов источников пищи, место для карты свойства, зона генофонда, где будут храниться кубы видов животных, и краткая памятка по доступным действиям.

Мешочки

Круглые жетоны источников пищи, которые не находятся на игровом поле или планшетах животных, должны быть помещены в чёрный мешочек. Вы будете брать их случайным образом из мешочка во время игры, если не сказано иное. Все квадратные жетоны местности должны быть помещены в красный мешочек. Каждый раз, когда вы убираете какой-либо жетон с поля или планшета, поместите его в мешочек с жетонами соответствующего типа.



Деревянные маркеры и кубы

Маркеры действий

Деревянные цилиндры называются «маркерами действий» (или просто «маркерами»): игроки смогут выполнять действия в свой ход, помещая эти маркеры в зону действий. Маркеры бывают двух типов: обычные (цвета одного из классов животных) и особые (белые с наклейками).



Кубы видов животных

Каждый деревянный куб представляет собой отдельный вид животных. Набор кубов одного цвета относится к соответствующему классу животных в игре.

Картонные жетоны и тайлы

Жетоны источников пищи

В игре в виде круглых жетонов представлены 6 источников пищи: водоросли, черви, планктон, губки, моллюски и солнечный свет. Для выживания видов животных требуется соответствующее питание. Источники пищи на вашем планшете — жетоны и напечатанные символы — показывают, какие из них *необходимы* вашим видам, а жетоны на поверхности планеты — какие из них *доступны* в этих регионах. При этом на планете жетоны можно помещать только на углы шестигранных больших тайлов местности, таким образом, один источник пищи может быть доступен сразу на трёх соседних тайлах.

Жетоны подсчёта победных очков (ПО)

У каждого игрока есть свой жетон для подсчёта ПО в ходе игры. Если в какой-то момент количество ПО игрока превысит значение 100, переверните его жетон подсчёта ПО стороной с обозначением «+100» вверх и продолжайте перемещать его по шкале по второму кругу. Кроме того, на шкале ПО находятся 6 квадратных жетонов доминирования — по одному на каждый тип источников пищи. Они отмечают значения, которые необходимо превзойти в ходе действия «Доминирование», чтобы получить особый маркер действия этого источника пищи.

Тайлы местности

Шестиугольные тайлы представляют собой разные типы местности. Малые тайлы местности — это тайлы источников (гидротермальные или геотермальные); большие тайлы местности — это открытый океан, песчаные равнины, подводные луга, подводные горы, коралловые рифы, леса водорослей и суша. Они используются, чтобы в начале игры создать, а затем постепенно увеличивать игровую зону в центре поля.

Жетоны типов местности

Каждый из 8 типов местности представлен двумя квадратными жетонами местности — всего 16 жетонов. Они используются для действий «Конкуренция» и «Эволюция» в зоне действий, чтобы показать, где именно можно выполнить эти действия.

Жетоны контроля особых маркеров

Каждый из 6 особых маркеров в игре представлен большим квадратным жетоном с соответствующим изображением. В начале игры все особые маркеры и жетоны контроля над ними никому не принадлежат и находятся в особой зоне на игровом поле. Каждый раз, когда игрок получает контроль над особым маркером, он также берёт себе жетон контроля этого маркера и кладёт его перед собой, пока другой игрок не перехватит контроль над ним.



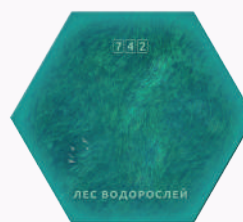
Жетоны источников пищи (6 типов).



Один из 4 жетонов подсчёта ПО — этот соответствует головоногим.



Один из 6 жетонов доминирования — этот отмечает значение доминирования по планктону.



Один из 8 типов тайлов местности — лес водорослей.



Один из 16 жетонов типов местности — этот обозначает коралловые рифы.



Один из 6 жетонов контроля — этот обозначает контроль над маркером солнечного света.

Карты

Карты эволюции

На поле находится ряд **карт эволюции**, который будет меняться в процессе игры. Игроки могут выбрать одну из карт, выполняя действие «Эволюция». Помимо основных эффектов (в верхней части) у карт есть дополнительные эффекты (в нижней части): постоянные, которые действуют всё время, пока карта лежит в ряду, или разовые, которые срабатывают при её появлении в ряду. Одна из карт эволюции — «Астероид» — при появлении запускает завершение игры.

Карты свойств животных

В начале игры каждый игрок выбирает 1 **карту свойства** из 3 случайных. Эти уникальные карты дают вашим животным особые способности, действующие до конца игры.

Карта выживания

В ходе игры **карта выживания** будет переходить от игрока к игроку. Она служит своеобразной памяткой — отмечает, кто из игроков в данный момент «контролирует» термальные источники на планете и какую награду он получит во время события *выживания*.

ВАЖНО: если текст карты напрямую противоречит правилам, текст карты имеет приоритет.



На стр. 18–21 приведены пояснения к эффектам всех карт в игре.

Подготовка к игре

И! **Наклейки:** перед самой первой партией наклейте по две одинаковые наклейки на каждый белый деревянный цилиндр (маркер) — так, чтобы на обоих торцах одного цилиндра были одинаковые символы.

А **Игровое поле:** разложите игровое поле в центре стола.

Б **Тайлы местности:** поместите 5 тайлов суши, 5 тайлов открытого океана и по 1 тайлу местности других типов (кроме источников) в размеченные под них ячейки на шестиугольной сетке планеты в центре игрового поля. Обратите внимание на самый верхний тайл суши и самый нижний тайл океана: на иллюстрации они уже накрыты тайлами термальных источников, которые вы разместите чуть позже.

В У вас должен остаться 21 большой тайл местности. Переверните их лицом вниз, перемешайте и разделите на 3 стопки по 7 тайлов в каждой. Поместите эти стопки в 3 ячейки тайлов странствий в нижней части игрового поля. Затем переверните по 1 верхнему тайлу в каждой из стопок лицом вверх.

Г Поместите малый тайл источника на самый нижний тайл открытого океана на планете, перевернув его стороной с гидротермальным источником (чёрным курильщиком) вверх. Затем поместите ещё один тайл источника на самый верхний тайл суши, перевернув его стороной с геотермальным источником (гейзером) вверх. Остальные 10 тайлов источников сложите в стопку и поместите в ячейку тайлов источников на игровом поле.

Д **Жетоны источников пищи:** возьмите 6 круглых жетонов источников пищи — по одному каждого типа — и расположите их на планете на углах центрального тайла кораллового рифа, как показано на иллюстрации и отмечено на поле.

Каждый жетон источника пищи должен закрывать одновременно 3 соприкасающихся угла тайлов местности.

Е Поместите оставшиеся жетоны источников пищи в чёрный мешочек.

Ж Возьмите из чёрного мешочка 4 случайных жетона источников пищи. Поместите их в зону действий (в правой части игрового поля) — в секцию «Изобилие» в ячейки с изображениями медуз. Аналогичным образом возьмите из чёрного мешочка 4 жетона и поместите их в ячейки с медузами в секцию «Адаптация», ещё 4 жетона — в ячейки секции «Видообразование», и 4 дополнительных жетона — в ячейки секции «Странствие».

З **Жетоны типов местности:** возьмите все 16 квадратных жетонов типов местности и поместите их в красный мешочек. Затем возьмите из него 3 случайных жетона и поместите их в квадратные ячейки с изображениями морских звёзд в секцию «Конкуренция» в зоне действий.

И Возьмите из красного мешочка ещё 5 случайных жетонов и поместите их в квадратные ячейки секции «Эволюция». Расположите эти жетоны слева направо согласно типам местности, как указано на схеме под ячейками.

К **Классы животных:** выберите класс животных, за который вы будете играть. Возьмите планшет своего класса и переверните его стороной с напечатанными символами источников пищи в верхней левой части (без знаков вопроса).

Л **Маркеры:** раздайте игрокам маркеры действий их цветов по количеству игроков за столом:


- 4 игрока — по 4 маркера;
- 3 игрока — по 5 маркеров;
- 2 игрока — по 7 маркеров.


Неиспользованные цветные маркеры уберите в коробку.






М Поместите 6 квадратных жетонов контроля особых маркеров в соответствующие ячейки в левой нижней части игрового поля. Поместите 6 особых маркеров (белые деревянные цилиндры) на эти жетоны согласно символам на их торцах.

Н Возьмите 6 малых квадратных жетонов доминирования (с символами источников пищи) и поместите их на деление «1» на шкале ПО. 

О Поместите жетоны ПО всех игроков на деление «0» на шкале ПО (сторона «+100» вниз). 

П **Виды животных:** раздайте каждому игроку по 35 кубов его цвета и поместите их в зону **генофонда** на его планшете — это его кубы видов. 

Р Возьмите 1 куб из генофонда каждого игрока и поместите его в левый столбец **пищевой цепи** на игровом поле рядом с его классом животных — эти кубы помогут определить, когда начнётся событие обновления.

С Затем возьмите ещё по 3 куба из генофондов всех игроков и поместите их на центральный тайл кораллового рифа на планете.

Т **Карты свойств:** перемешайте 18 карт свойств лицом вниз, раздайте по 3 случайные карты каждому игроку, а остальные уберите в коробку (не глядя на них). Посмотрите свои карты свойств и выберите одну, не показывая другим игрокам, остальные две уберите в коробку лицом вниз. Когда все игроки сделали выбор, поместите выбранную карту свойства на отведённое для неё место на вашем планшете лицом вверх.

На стр. 20–21 приведены пояснения по эффектам всех карт свойств в игре.

У **Карты эволюции:** найдите в колоде эволюции карту «Астероид» и отложите её в сторону. Перемешайте оставшиеся 34 карты эволюции лицом вниз. Уберите в коробку 10 случайных карт из колоды, не глядя на них. Затем отложите ещё 4 карты, добавьте к ним карту «Астероид» и перемешайте, после чего поместите сверху на них колоду эволюции лицом вниз, чтобы получилась одна колода из 25 карт. Поместите её сбоку от игрового поля.

Ф Берите карты из колоды эволюции по одной и выкладываете их снизу вверх в 5 ячеек **ряда эволюции** на игровом поле.

Если на карте есть условие: «Когда эта карта появляется в ряду эволюции», немедленно разыграйте её дополнительный эффект.

Х **Карта «Выживание»:** отложите карту «Выживание» в сторону рядом с игровым полем.

Ц **Начало игры:** игрок, класс животных которого находится в самом низу пищевой цепи, начинает игру, делая первый ход.

Важные термины в игре

Классы животных

Во время партии каждый игрок представляет один из 4 классов животных, распространённых в мировом океане: *рептилии*, *головоногие*, *рыбы* и *ракообразные*. Каждый класс животных будет представлен на тайлах планеты кубами видов одинакового цвета. Кроме того, в начале игры каждый игрок получает планшет своего класса животных и набор маркеров действий своего цвета.

Бонусные ПО

Некоторые действия и эффекты карт позволяют игроку «получить бонусные ПО» за определённый параметр.

В этом случае руководствуйтесь таблицей «Бонусные победные очки» в левой нижней части игрового поля. Определите значение параметра, за который вы будете получать очки, например за занятые вашими видами тайлы термальных источников во время события *выживания* (стр. 24). Затем найдите это значение в верхней строке таблицы бонусных ПО и получите столько очков, сколько указано в ячейке второй строки таблицы под нужным значением.

Бонусные победные очки						
Количество:	1	2	3	4	5	6+
Получите ПО:	1	3	6	10	15	21

События

Время от времени в игре будут происходить значимые события, влияющие на всех игроков. Таких событий три: *вымирание*, *выживание* и *обновление* (стр. 24). События *вымирания* и *выживания* начинаются сразу при появлении в ряду эволюции **новой** карты с соответствующим им символом (☞ и/или ☜). Событие *обновления* начинается после того, как каждый из игроков хотя бы один раз за текущий раунд выполнил особое действие «Возврат», чтобы забрать все свои маркеры из зоны действий.



Пищевая цепь

Схема пищевой цепи на поле выполняет несколько функций. В обычном порядке — сверху вниз — она определяет старшинство игроков при любой ничьей. Право хода передаётся в обратном порядке — снизу вверх. Порядок пищевой цепи таков:

- Рептилии;
- Головоногие;
- Рыбы;
- Ракообразные.

Поверхность планеты



Все большие и малые шестиугольные тайлы местности на сетке в центре игрового поля образуют поверхность планеты — игровую зону, в которой и будет сосредоточено основное действие игры.

В правилах и на памятках используются сокращённые названия типов тайлов местности. Например, «источник» для тайла термального источника, «равнина» для тайла песчаной равнины и так далее. Это сделано для экономии места, а с точки зрения правил полное и сокращённое названия указывают на один и тот же тип тайлов.

Когда вы должны поместить один или несколько кубов видов на тайлы местности, возьмите их из генофонда своего класса животных. Если вы должны **уничтожить** один или несколько кубов видов по любой причине, положите их в коробку — они **не возвращаются** в генофонды владельцев. Если вы должны убрать кубы — следуйте описанию действия или эффекта.

Жетоны источников пищи на планете должны всегда находиться на углах тайлов местности (перекрывая все соприкасающиеся в данной точке углы). Также жетоны источников пищи могут находиться на планшетах животных, в зоне действий или в чёрном мешочке.

С помощью действия «Странствие» (стр. 13) вы сможете открывать новые регионы на поверхности планеты, размещая на шестигранной сетке большие тайлы местности: сушу, подводные луга и горы, леса водорослей, коралловые рифы, песчаные равнины и открытый океан. При этом вы можете брать тайлы с верха любой стопки тайлов странствий.

Малые тайлы термальных источников можно помещать только на большие тайлы местности — чаще всего во время действия «Деформация» (стр. 14). Большой тайл местности с малым тайлом термального источника на нём считается тайлом термального источника до конца игры.

Два тайла считаются *соседними*, если они соприкасаются любой из сторон.

Тайл местности считается соседним с тайлом источника, если соприкасается с большим тайлом местности, на который был помещён тайл источника. Соседние тайлы источников соприкасаются своими большими тайлами местности, на которые были помещены. При этом физическое соприкосновение с малым тайлом не имеет значения, так как тайл источника по сути заменяет большой тайл, на котором находится.

Источники пищи

В игре есть 6 типов источников пищи: солнечный свет, черви, планктон, моллюски, губки и водоросли. Они представлены круглыми жетонами с соответствующими символами. Жетон источника пищи на тайлах символизирует запас питательных веществ в окружающей местности; аналогичный жетон на планшете класса животных обозначает потребность в таком питании и возможность усваивать его. Если хотя бы один источник пищи на тайле совпадает с жетоном или напечатанным символом источника пищи на планшете, это означает, что данный вид сможет выжить в данной местности (см. далее).



Примечание: термин «источник пищи» всегда обозначает один жетон, а термин «тип источников пищи» — все жетоны одного из 6 типов источников пищи.

Вымирающие и процветающие виды

В игре вид считается *процветающим*, если хотя бы один жетон источника пищи, касающийся его тайла местности, соответствует его потребностям, т. е. совпадает с типом источников пищи на его планшете. Если это условие не выполняется, вид считается *вымирающим*.

Иными словами, вид считается вымирающим, если ни один из источников пищи на его планшете не совпадает ни с одним из жетонов на том тайле местности, где он находится. Это правило подробно разобрано в примерах ниже.

Вымирающие виды уничтожаются во время события *вымирания* (стр. 24), не учитываются для действия «Доминирование» и не позволяют вам сыграть карту эволюции во время действия «Эволюция».

Доминирование и подходящие источники пищи

Для действия «Доминирование» (стр. 17) игрок должен выбрать один из «подходящих» источников пищи для своего класса животных, а затем выполнить следующие шаги:

1. Подсчитайте количество напечатанных символов и жетонов источников пищи выбранного типа на своём планшете.



Например, если вы играете за рептилий, в начале игры у вас 2 символа солнечного света, 1 губка и 0 по остальным четырём типам источников пищи.

2. Умножьте полученное число на количество тайлов местности, на которых присутствуют одновременно: хотя бы один куб ваших видов и хотя бы один жетон источника пищи выбранного типа.

Таким образом, чем больше вы займёте тайлов, на которых представлен выбранный вами источник пищи, тем выше будет ваше значение доминирования по нему. Помните: если один из двух множителей окажется равен нулю, то ваше значение доминирования также будет равно нулю, а значит, это действие ничего не принесёт.

3. Сравните получившееся значение доминирования с текущим значением для этого источника пищи. Посмотрите, на каком делении шкалы ПО находится его жетон доминирования: если ваше значение доминирования превышает это значение, то вы можете доминировать по этому источнику пищи. Сразу несколько игроков могут претендовать на доминирование по одному и тому же источнику пищи одновременно, но доминировать по нему (т. е. контролировать особый маркер) может только один.

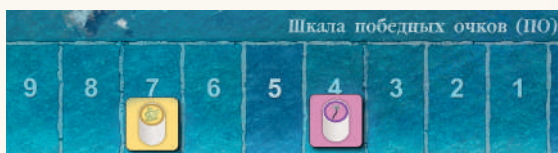
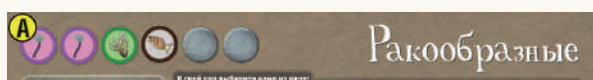


На примере текущее значение для маркера губок равно 4, а значение для маркера солнечного света всё ещё равно 1. Играя за рептилий (как в примере выше), вы будете доминировать по губкам, если займёте как минимум 5 тайлов, на которых представлены губки (1 x 5 = 5). Чтобы доминировать по солнечному свету, вам достаточно будет занять всего 1 тайл, где есть солнечный свет (ведь 2 x 1 = 2). Ни по одному из 4 других типов источников пищи вы в настоящий момент доминировать не можете (0 x любое число = 0).

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ДОМИНИРОВАНИЕ»: для ракообразных значение доминирования по червям сейчас равно 6 (2 x 3) — на их планшете 2 символа червей (A), а на поверхности планеты есть 3 тайла с кубами ракообразных, на которых также представлены черви (B). Текущее значение по червям сейчас равно 4 (согласно положению жетона доминирования). Таким образом, ракообразные со своим значением доминирования 6 будут доминировать по червям.

Помните, что фактическое значение доминирования разных классов животных по одному и тому же источнику пищи может быть одинаковым, но доминировать по нему (т. е. контролировать особый маркер) может только один игрок.

Кстати: если убрать жетон червей, накрывающий углы тайлов кораллового рифа, песчаной равнины и открытого океана, то все виды ракообразных на коралловом рифе будут считаться вымирающими — ведь ни один оставшийся на нём источник пищи им не подходит.



Виды животных

Разноцветные деревянные кубы символизируют виды животных каждого из 4 классов, представленных в игре. В начале игры большинство кубов находится в генофондах на планшетах соответствующих классов. Почти все из них появятся на поверхности планеты в ходе партии, но не все останутся там к концу игры!



Генофонд

В начале игры все ваши кубы видов, ещё не помещённые на игровое поле, находятся в зоне генофонда на планшете вашего класса животных. Если вам нужно поместить один или несколько кубов своих видов на тайл местности, вы всегда должны брать кубы из своего генофонда. Если вам нужно уничтожить кубы с тайла местности по любой причине, не возвращайте их в свой генофонд! Вместо этого поместите снятые кубы в коробку. Если вы должны убрать кубы — следуйте описанию действия или эффекта.



Игроки никогда не «выбывают из игры» — даже если в генофонде вашего класса животных закончились кубы, а на тайлах местности не осталось ни одного вашего вида. Игрок, попавший в такую ситуацию, сохраняет все ранее набранные ПО и по-прежнему может бороться за победу с помощью тех немногих средств, что ему ещё доступны.

Карта «Выживание»

В начале игры поместите карту «Выживание» рядом с игровым полем. Во время игры участники должны следить, сколько кубов их видов расположено на тайлах термальных источников. Если в какой-то момент игры только один игрок лидирует по количеству своих видов на тайлах источников, он немедленно получает карту «Выживание» — поместите её перед ним. Если таких игроков несколько, ни один из них не получает карту (а тот, у кого она была, теряет её). Отложите её в сторону, чтобы показать, что она не принадлежит ни одному из игроков и никому не принесёт ПО.

Во время каждого события выживания (стр. 24) игрок, которому в данный момент принадлежит карта «Выживание», получает бонусные ПО (стр. 6) по количеству тайлов источников, на которых находится хотя бы 1 куб его вида.

Особые действия

На обратной стороне карты «Выживание» приведена краткая памятка по 6 действиям, которые можно выполнить только с помощью особых маркеров (см. следующую страницу).



Очерёдность хода в игре

Партия в «Доминирующие виды. Мировой океан» состоит из последовательных ходов игроков. За 1 ход игрок выполняет 1 действие. Очерёдность хода в течение игры не меняется и передаётся в обратном порядке пищевой цепи:

ракообразные ходят первыми, затем рыбы, головоногие, рептилии, а затем снова ракообразные и так далее.



В свой ход игрок должен поместить один из своих маркеров действий в ячейку зоны действия с символом окаменелости, следуя правилам ниже. Поместив маркер в зону действий, он может выполнить действие согласно правилам этой секции (и дополнительным условиям ячейки, в которую поместил маркер). Если игрок не хочет или не может поместить маркер, вместо этого он должен вернуть все свои маркеры из зоны действий, выполнив действие «Возврат» (не требует размещения маркера).

Игра продолжается таким образом до самого конца и финального подсчёта ПО.

Зона действий

Зона действий — это большая прямоугольная область в правой части игрового поля. Это основной механизм игры, который позволит игрокам реализовать свои стремления и определить судьбу своих животных на планете.



Маркеры

Деревянные цилиндры — это маркеры, которые игроки размещают в зоне действий, чтобы выполнить эти действия.



Маркеры, окрашенные в цвета игроков, называются «обычными маркерами». Каждый игрок начинает игру с несколькими обычными маркерами. Некоторые ячейки действий недоступны для обычных маркеров.



Белые маркеры с наклейками на торцах называются «особыми маркерами». Они значительно более ценные и универсальные в применении. В ходе партии игроки могут получать — и терять! — контроль над особыми маркерами.

Ход игрока

Структура хода

В свой ход вы должны выбрать один из двух вариантов:

- **Поместите маркер:** выберите один из доступных вам маркеров — либо **обычный** маркер вашего цвета (вы получили их в начале игры), либо **особый** белый маркер (если вы получили его в ходе игры). Поместите выбранный маркер в ячейку (отмечена символом окаменелости) в зоне действий и выполните связанное с ней действие (стр. 10–17); **либо**
- **Выполните действие «Возврат»:** заберите из зоны действий все маркеры (обычные и особые), которые вы контролируете. Поместите их перед собой, чтобы использовать в последующие ходы (стр. 10).



Если у вас не осталось доступных маркеров, вы обязаны выполнить действие «Возврат».

Размещение маркеров

Доступными называются все маркеры под вашим контролем, лежащие перед вами, то есть те, которые не размещены в зоне действий. Как правило, один доступный вам маркер вы можете поместить в одну пустую ячейку действия, чтобы выполнить это действие по принципу «кто успел, тот и съел». Но из этого правила есть два важных исключения:

- Некоторые ячейки в зоне действий отмечены символом белого цилиндра (например, крайняя правая ячейка в секции «Миграция»). В такие ячейки можно поместить только особый белый маркер, который вы контролируете. Обычные маркеры в них помещать нельзя!



Иными словами, если у вас остались только обычные маркеры, вы не можете использовать ячейки действий с символами особых маркеров.

- Особый маркер можно поместить в ячейку действия, занятую обычным (цветным) маркером любого соперника, и «выбить» этот маркер. В этом случае уберите «выбитый» маркер из ячейки действия и верните его владельцу: этот маркер снова становится доступным.

Размещение обычных маркеров: вы можете поместить свой **обычный** маркер только в незанятую ячейку действия без символа особого маркера. Эта ячейка должна находиться **далее** всех помещённых вами ранее маркеров в зоне действий. В данном контексте «далее» означает либо:

- В ячейку действия, которая расположена ниже всех ваших маркеров (обычных и особых), размещённых в зоне действий; **либо**
- В ячейку действия, которая расположена правее самой нижней ячейки с вашим маркером (обычным или особым), если вы выбрали ту же секцию.

*Пример: в зоне действий у вас есть только один маркер — во 2-й ячейке в секции «Конкуренция». Это значит, что ваш следующий **обычный** маркер вы можете поместить либо в незанятую ячейку действия справа от этого маркера, начиная с 3-й ячейки, либо в незанятую ячейку действия в любой секции, расположенной под секцией «Конкуренция».*

Размещение особых маркеров: описанные выше ограничения не распространяются на особые маркеры. В свой ход вы можете поместить особый маркер либо в любую незанятую ячейку действия, либо в ячейку, занятую обычным маркером любого соперника (см. выше). При этом расположение ранее помещённых маркеров под вашим контролем не имеет значения.

Пример: в зоне действий у вас есть только один маркер — во 2-й ячейке действия в секции «Миграция». Если в свой следующий ход вы выбрали особый маркер, вы можете поместить его в любую ячейку действия, кроме 2-й ячейки в секции «Миграция», где уже есть ваш маркер, и ячейки, занятых любыми другими особыми маркерами.

Действия

Поместив маркер в ячейку зоны действий, вы можете немедленно выполнить действие, соответствующее этой секции (например, «Деформация» или «Эволюция»).

Поместив маркер, вы не обязаны выполнять действие и можете отказаться от него — в этом случае действие должно быть пропущено полностью.

Нельзя выполнить одну часть действия и пропустить другую — вы обязаны либо полностью выполнить действие, либо полностью пропустить его.

Обратите внимание: если в описании действия/эффекта используется формулировка «не более», то указанный диапазон включает число 0.

На следующих страницах книги правил приведены подробные описания всех доступных в игре действий.

На ваших планшетах животных также есть краткий перечень всех действий.

Конец игры

Когда один из игроков разыграет карту «Астероид», запустится завершение игры. Сделайте следующее:

- Доиграйте раунд до конца — остановите игру перед следующим событием обновления.
- Разыграйте финальное событие **вымирания** (☠️), а затем финальное событие **выживания** (👉). Действия при этих событиях описаны на странице 24.
- Каждый игрок получает ПО за особые маркеры под своим контролем. Определите, на каких делениях шкалы ПО находятся жетоны доминирования ваших особых маркеров, и прибавьте эти значения к своему значению ПО.

Например, если игрок в конце контролирует особый маркер водорослей с жетоном доминирования на делении «7» шкалы ПО и особый маркер солнечного света с жетоном доминирования на делении «6» шкалы ПО, то он дополнительно получит 13 ПО.

- В последний раз получите ПО за тайлы на планете (стр. 16).

Примечание: во время подсчёта ПО в конце игры ни один игрок не считается активным. Это значит, что никто не может разыграть карты эволюции.

После выполнения всех описанных выше действий игрок, который набрал больше всего ПО, объявляется победителем! В случае ничьей побеждает тот претендент, чей класс животных находится выше в пищевой цепи.

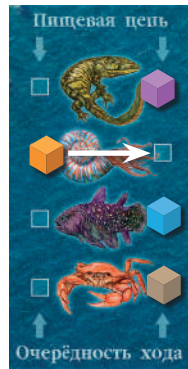
Возврат



Выполняя действие «Возврат», заберите из зоны действий все маркеры, которые вы контролируете, — как обычные маркеры вашего цвета, так и особые. Поместите эти маркеры на стол перед собой.

Эти маркеры будут доступны вам в последующие ходы.

После этого переместите куб своего класса животных из левого столбца в правый в зоне пищевой цепи. Если ваш куб уже находится в правом столбце, оставьте его там. Если после этого кубы всех классов животных находятся в правом столбце (см. пример справа), раунд немедленно заканчивается, и происходит особое событие — обновление (стр. 24).



Во время одного «раунда» игроки по очереди совершают ходы, пока каждый не использует действие «Возврат» хотя бы один раз. Как только это произойдет, раунд заканчивается, и следующий по очереди игрок начнёт новый раунд.

Важно! Получив право хода, вы выполняете свои действия как обычно — независимо от того, в каком столбце пищевой цепи находится ваш куб. Здесь кубы используются только для того, чтобы отследить, когда начнётся новый раунд и произойдёт событие обновления.

Изобилие

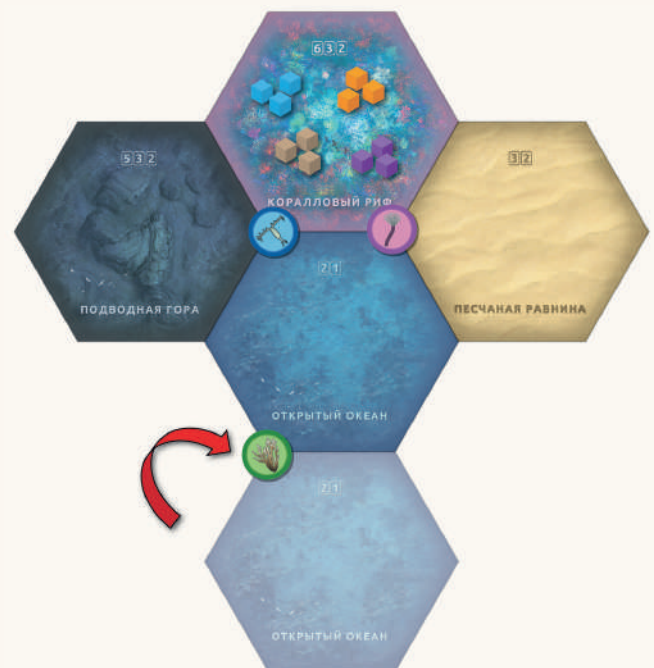


Выполняя действие «Изобилие», возьмите любой жетон источника пищи из этой секции и поместите его на любой свободный угол или свободные соприкасающиеся углы тайлов местности на планете.

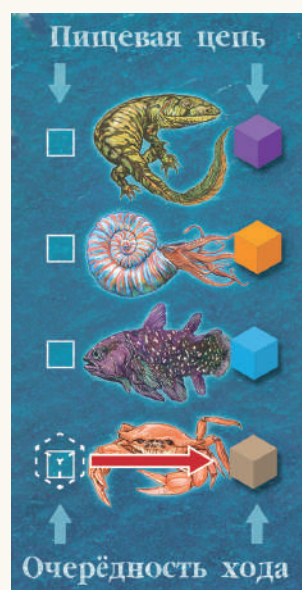
Вы можете поместить жетон на любой свободный угол тайла местности, независимо от того, соприкасается он с другими углами или нет (например, на угол тайла, который сейчас находится на самом «краю» поверхности планеты).

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ИЗОБИЛИЕ»: игрок за рыб выбирает действие «Изобилие» и помещает свой маркер в первую доступную ячейку действия с символом окаменелости (справа от маркера ракообразных). Он решает оставить третью ячейку действия незанятой, надеясь использовать её в следующий ход, потому что выложенные здесь жетоны источников пищи подходят его классу животных. А сейчас игрок забирает из секции «Изобилие» жетон водорослей, которым на текущий момент могут воспользоваться только рыбы и ракообразные.

Игрок решает поместить жетон водорослей на свободный левый нижний угол тайла открытого океана под коралловым рифом, чтобы в дальнейшем там могли обитать его рыбы.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ВОЗВРАТ»: сейчас ход игрока за ракообразных. У него ещё остался обычный маркер, но нет незанятых ячеек, в которые он мог бы его поместить. Игрок вынужден выполнить действие «Возврат»: он забирает из зоны действий все маркеры под своим контролем (обычные и особые) и помещает их перед собой. Затем он перемещает куб своего цвета в правый столбец пищевой цепи. Теперь все кубы в пищевой цепи находятся в правом столбце: раунд немедленно заканчивается, и разыгрывается событие обновления.



Автотрофы



Выполняя действие «Автотрофы», выберите один из двух вариантов:

- Уберите с тайла термального источника на поверхности планеты 1 жетон источника пищи, который совпадает по типу с любым жетоном источника пищи в секции «Автотрофы» в зоне действий, **либо**
- Поменяйте местами 1 жетон источника пищи в секции «Автотрофы» с 1 любым жетоном источника пищи на тайле термального источника.

Вы должны выбрать тайл источника того типа, который совпадает с выбранной вами ячейкой действия — либо тайл гидротермального источника (левая ячейка с чёрным курильщиком), либо тайл геотермального источника (правая ячейка с гейзером).

Помните, что в начале игры секция «Автотрофы» пуста и останется пустой до первого события обновления. Пока в этой секции нет жетонов, действие «Автотрофы» не будет иметь никакого эффекта.

Истощение



Выполняя действие «Истощение», выберите любой жетон источника пищи на поверхности планеты, который совпадает по типу с любым жетоном в секции «Истощение». Уберите выбранный жетон с планеты и верните его в чёрный мешочек.

Если ни один жетон в секции «Истощение» не совпадает по типу ни с одним жетоном на поверхности планеты, это действие не имеет эффекта.

Помните, что в начале игры секция «Истощение» пуста и останется пустой до второго события обновления. Пока в этой секции нет жетонов, действие «Истощение» не будет иметь никакого эффекта.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «АВТОТРОФЫ»: игра близится к концу, и в секции «Автотрофы» находятся жетон моллюсков и жетон солнечного света. Наступает ход игрока за головоногих, и он хотел бы видеть на игровом поле больше вкусных моллюсков.

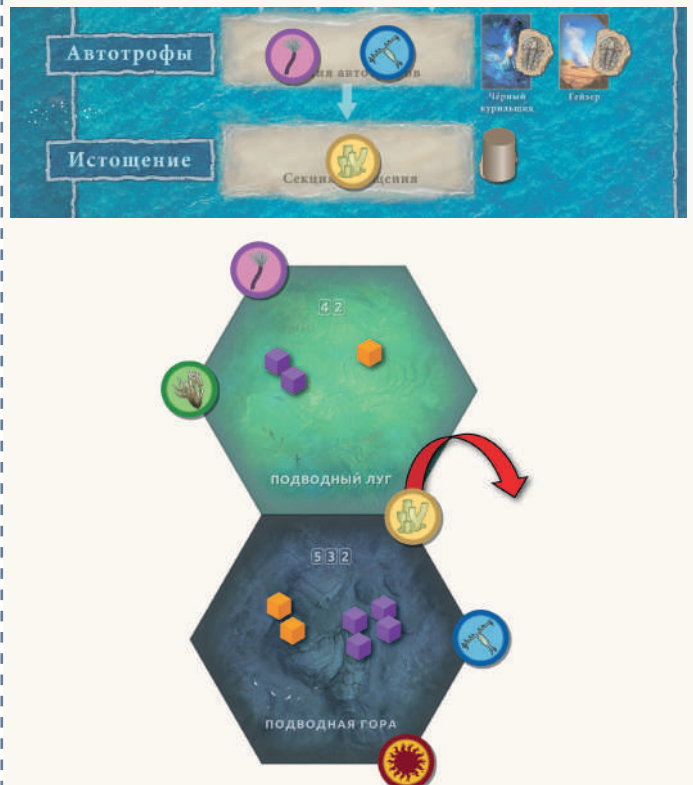
Поместив свой маркер на ячейку действия с изображением гейзера, он выбирает жетон планктона на тайле геотермального источника и перемещает его в секцию «Автотрофы», а на его место кладёт жетон моллюсков из секции «Автотрофы».

Игрок также мог бы использовать действие «Автотрофы», чтобы убрать жетон солнечного света с тайла геотермального источника и вернуть его в чёрный мешочек.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ИСТОЩЕНИЕ»: игрок за ракообразных помещает свой обычный маркер действия в секцию «Истощение» и выбирает единственный жетон губок. Он может удалить любой жетон губок с поверхности планеты. Игрок выбирает жетон, который находится на соприкасающихся углах подводного луга и подводной горы, и возвращает его в чёрный мешочек.

Заметьте, что в результате этого действия все виды рептилий на этом тайле подводного луга и все виды головоногих на обоих тайлах станут вымирающими, если на их планшетах останутся только начальные символы источников пищи.



Адаптация



Выполняя действие «Адаптация», выберите один из жетонов источников пищи в этой секции, возьмите его из зоны действий и поместите в свободную (серую) ячейку источника пищи на своём планшете.

У вашего класса животных может быть не более 6 подходящих источников пищи, включая те, которые уже напечатаны на вашем планшете. Если на нём не осталось свободных ячеек источников пищи, действие «Адаптация» не имеет эффекта.

Вы можете собрать несколько источников пищи одного типа на своём планшете.

Особая ячейка действия: заняв крайнюю правую ячейку действия, вы можете заменить любой жетон на вашем планшете новым жетоном из секции «Адаптация». В этом случае верните заменённый жетон в чёрный мешочек. Вы не можете заменить напечатанный на планшете источник пищи таким образом.

Однако вы также можете использовать эту ячейку действия, чтобы поместить новый жетон в свободную ячейку вместо замены.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «АДАПТАЦИЯ»: игрок за рыб хочет воспользоваться ситуацией на поверхности планеты, где сейчас в большом количестве представлены моллюски. Обе ячейки действий для обычных маркеров уже заняты, поэтому игрок должен использовать особый маркер, если хочет выполнить действие «Адаптация» сейчас.

Используя особый маркер действий, игрок за рыб может:

- Поместить этот маркер в ячейку для особого маркера, взять жетон моллюсков и:
 - Поместить его в свободную ячейку источника пищи на своём планшете *или*
 - Убрать любой жетон источника пищи со своего планшета в чёрный мешочек, поместив жетон моллюсков на его место; *либо*
- Выбить обычный маркер соперника (он сразу становится доступным для владельца) из обычной ячейки действия «Адаптация» и поместить вместо него свой особый маркер, чтобы взять жетон моллюсков по обычным правилам.

Конец раунда уже близок, и игрок за рыб хочет отложить начало события обновления, поэтому решает выбить обычный маркер ракообразных (выбивать свои маркеры нельзя) и поместить жетон моллюсков в свободную ячейку своего планшета.



Регресс



Выполняя действие «Регресс», поместите 1 куб из своего генофонда в незанятую квадратную ячейку слева от ячеек действий.

Важно: если игрок выбивает маркер соперника из секции «Регресс», он не сможет поставить туда свой куб, если все квадратные ячейки в этой секции уже заняты другими кубами. Куб игрока, чей маркер был выбит, не удаляется из квадратной ячейки.

Если в вашем генофонде не осталось ни одного куба вида, это действие не имеет эффекта.

На этом действие завершается, однако во время события обновления (стр. 24) сработает эффект регресса. Все игроки без своего куба в секции «Регресс» проверят, какие типы источников пищи оказались в секции «Регресс», и уберут со своих планшетоов по 1 жетону каждого из этих типов источников пищи. После этого верните все кубы видов из секции «Регресс» в генофонды владельцев.

Таким образом, куб вашего вида в секции «Регресс» позволяет вашим видам сохранить имеющиеся жетоны источников пищи. Игрок может поместить в эту секцию несколько своих кубов, чтобы помешать соперникам сделать то же самое, но в остальном эффект будет тот же.

Все начальные источники пищи, символы которых напечатаны на планшетах игроков, всегда защищены от регресса. Если на вашем планшете нет жетонов источников пищи, регресс никак на вас не влияет.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «РЕГРЕСС»: сейчас разыгрывается событие обновления, и только игрок за рептилий поместил свой куб вида в секцию «Регресс».



В секции «Регресс» представлен только один тип источника пищи — солнечный свет. Все игроки кроме игрока за рептилий должны вернуть в чёрный мешочек 1 жетон солнечного света со своего планшета, если это возможно. Затем игрок за рептилий забирает свой куб из секции «Регресс» и возвращает его в свой генофонд.

В этом примере ракообразные теряют только 1 жетон солнечного света с планшета. У рептилий есть 2 начальных символа солнечного света, на которые действие «Регресса» не распространяется, а также 2 жетона солнечного света, которые игрок защитил, поместив 1 куб своего вида в секцию «Регресс» в этот ход. Стратегия рептилий по использованию солнечного света сработала... в этот раз.



Видообразование



Выполняя действие «Видообразование», выберите один любой жетон источника пищи на поверхности планеты, совпадающий по типу с жетоном, лежащим слева от ячейки действия, в которую вы поместили свой маркер. Затем на каждый тайл, касающийся этого жетона источника пищи, вы можете поместить кубы видов из своего генофона по следующим правилам:

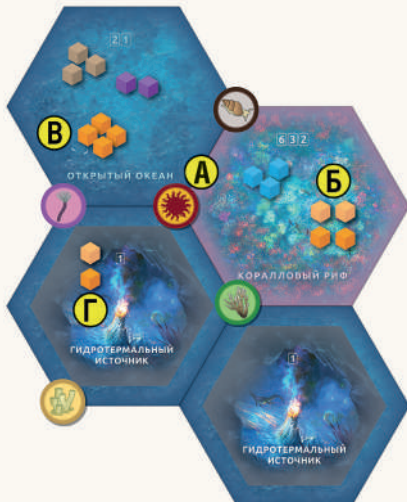
- Если это тайл открытого океана — не более 4 видов.
- Если это тайл песчаной равнины или подводной горы — не более 3 видов.
- Если это тайл кораллового рифа, леса водорослей или подводного луга — не более 2 видов.
- Если это тайл суши или термального источника — не более 1 вида.

Помните, что одно действие «Видообразование» всегда затрагивает не более 3 тайлов, соприкасающихся углами в одном месте, поверх которого и лежит жетон источника пищи выбранного типа.

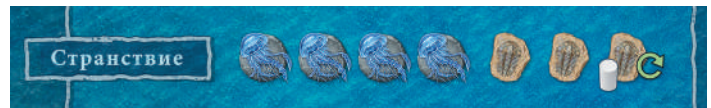
Особая ячейка действия: если вы использовали крайнюю правую ячейку этого действия, вы можете выбрать жетон любого типа на ваш выбор — даже если этот тип источников пищи не представлен в секции «Видообразование» в данный момент.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ВИДООБРАЗОВАНИЕ»: игрок за головоногих помещает маркер в ячейку действия с жетоном солнечного света. Он выбирает жетон солнечного света, отмеченный на иллюстрации буквой А. Это позволяет игроку поместить 2 куба видов на коралловом рифе (Б), 4 куба в открытом океане (В) и 1 куб на термальном источнике (Г).

Если бы он использовал особую ячейку действия, то вместо этого мог бы выбрать любой жетон источника пищи на поверхности планеты.



Странствие



Выполняя действие «Странствие», пройдите следующие шаги строго в указанном порядке:

1. Возьмите открытый большой тайл местности с верха одной из 3 стопок **тайлов странствий**. Переверните лицом вверх следующий тайл в этой стопке (если есть).
2. Поместите взятый тайл местности на любое свободное (пустое) место на шестиугольной сетке планеты. Новый тайл местности должен соприкасаться хотя бы с одним тайлом местности, который уже лежит на сетке.
3. Вы можете (но не обязаны) взять 1 жетон источника пищи из секции «Странствие» в зоне действий и поместить его на любой свободный угол только что помещённого тайла местности.
4. Получите **бонусные ПО** (стр. 6) по количеству тайлов местности: за новый тайл и все соседние с ним тайлы того же типа.

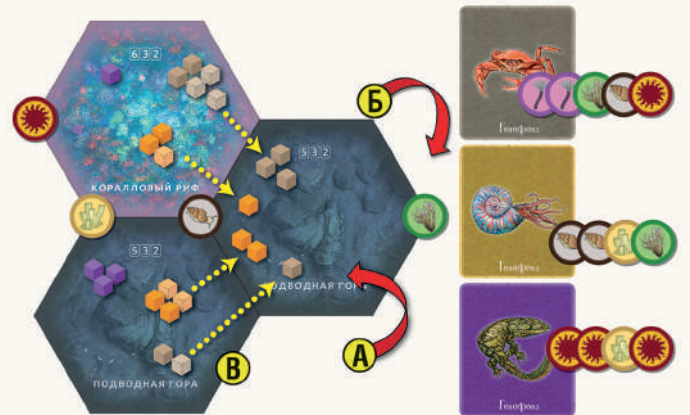
Иными словами, посчитайте тайл, который вы только что поместили, а также каждый соседний с ним тайл того же типа и получите ПО в соответствии с таблицей бонусных ПО на поле.

5. В порядке пищевой цепи каждый игрок может переместить на новый тайл все, некоторые или ни один из своих кубов видов, которые в данный момент находятся на соседних с ним тайлах.
6. **Особая ячейка действия:** если вы использовали крайнюю правую ячейку действия, немедленно сделайте ещё один ход сразу после этого действия.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «СТРАНСТВИЕ»: игрок за ракообразных решил использовать обычный маркер, чтобы выполнить действие «Странствие». Он выбирает открытый тайл подводной горы и помещает его (А), а затем выкладывает доступный жетон водорослей (Б).

Новый тайл подводной горы соприкасается с одним выложенным ранее тайлом подводной горы (В), таким образом, игрок получит очки за 2 тайла. Согласно таблице бонусных ПО, это приносит игроку за ракообразных 3 победных очка.

Следуя порядку пищевой цепи, игрок за рептилий принимает решение первым: он отказывается направлять свои виды на новую подводную гору (А). Игрок за головоногих перемещает туда 3 своих куба, а игрок за ракообразных — 4 куба.



Деформация



Если стопка тайлов источников закончилась (т. е. все 12 тайлов источников уже лежат на больших тайлах местности), это действие не имеет никакого эффекта.

Выполняя действие «Деформация», пройдите следующие шаги строго в указанном порядке:

1. Выберите большой тайл местности на краю шестиугольной сетки, на котором нет тайла источника.

Иными словами, этот тайл должен находиться в ячейке сетки, которая не окружена 6 другими ячейками.

2. Если на этом тайле есть кубы видов, временно уберите их отсюда и отложите в сторону.
3. Возьмите из стопки тайлов источников новый тайл источника и поместите его на выбранный тайл местности.

С этого момента и до конца игры этот тайл местности считается «тайлом источника» — тип большого тайла под тайлом источника игнорируется.

На одной стороне тайла источника изображён чёрный курильщик под водой, на другой — гейзер на суше. Если вы размещаете новый термальный источник в верхней половине планеты, поместите его тайл стороной с гейзером вверх; если в нижней половине планеты — поместите его тайл стороной с курильщиком вверх.

Различие между гейзерами и чёрными курильщиками имеет значение только для действия «Автотрофы», а также для эффектов некоторых карт эволюции. В остальном для игровых целей гейзеры и чёрные курильщики идентичны, хотя выглядят по-разному.

4. Получите **бонусные ПО** (стр. 6) по количеству тайлов источников — за новый тайл источника и все соседние с ним тайлы источников.

Иными словами, посчитайте новый тайл источника и все соседние с ним тайлы источников.

5. Верните на размещённый тайл источника по 1 виду каждого класса животных из числа тех, которые вы сняли с тайла местности на шаге 2, а остальные верните в генофонды владельцев (они не считаются уничтоженными, поэтому не убирайте их в коробку).
6. Наконец поместите на тайл источника 1 куб вида из своего генофонда или 1 из своих уничтоженных кубов.

Примечание разработчиков: термальные источники часто становятся центрами целых экосистем с огромной биомассой и продуктивностью. Пребиотическая химия этих горячих зон позволяет предположить, что жизнь на нашей планете могла зародиться в гидротермальных источниках.

Особая ячейка действия: если вы использовали крайнюю правую ячейку действия, то на шаге 1 можете выбрать любой большой тайл местности, даже если он не находится на краю шестиугольной сетки.

Если вы создаёте источник на одном из 3 тайлов на экваторе планеты (их нельзя однозначно отнести к верхней или нижней половине), поместите новый тайл источника любой стороной вверх на ваш выбор.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ДЕФОРМАЦИЯ»: игрок за рептилий хотел бы превратить лес водорослей в термальный источник, так как рядом с ним уже есть 2 тайла источников и за это действие он получил бы 6 бонусных ПО. Но лес водорослей не находится на краю шестиугольной сетки, и чтобы превратить его в источник, нужен особый маркер действия, которого у рептилий нет.

Вместо этого игрок за рептилий выбирает тайл океана (шаг 1) (А). Он убирает отсюда все кубы видов (шаг 2), затем кладёт на него новый маленький тайл источника. Поскольку выбранный тайл местности находится в нижней половине планеты, он переворачивает тайл источника стороной с курильщиком вверх (шаг 3). На шаге 4 он получает 3 бонусных ПО за 2 тайла источников, так как новый тайл соприкасается с другим тайлом источника.

На тайле находилось несколько кубов видов: 1 куб рептилий, 2 куба рыб и 4 куба головоногих. Игрок за рептилий возвращает по одному каждому из них на новый гидротермальный источник, а остальные — 1 куб рыб и 3 куба головоногих — отправляет назад в генофонды владельцев (шаг 5). Наконец, он помещает ещё один куб из своего генофонда или один из своих уничтоженных ранее кубов на новый тайл источника (шаг 6).



Миграция



Выполняя действие «Миграция», выберите для миграции не более X кубов видов вашего класса животных на поверхности планеты, где X равно количеству кубов на символе выбранной ячейки действия. Мигрирующие виды могут находиться как на одном, так и на разных тайлах. Затем переместите каждый выбранный вид на любой соседний тайл местности.

Мигрирующие виды, которые находились на одном и том же тайле до начала действия, могут перемещаться вместе на один и тот же тайл или на разные тайлы, соседние с исходным.

Мигрирующие виды могут перемещаться только на тайлы, которые уже лежат на сетке планеты, — нельзя мигрировать в неизвестность!

Особая ячейка действия: если вы использовали крайнюю правую ячейку действия, можете переместить любое количество своих кубов на соседние тайлы.

Иными словами, X = все ваши кубы на поверхности планеты.

Конкуренция



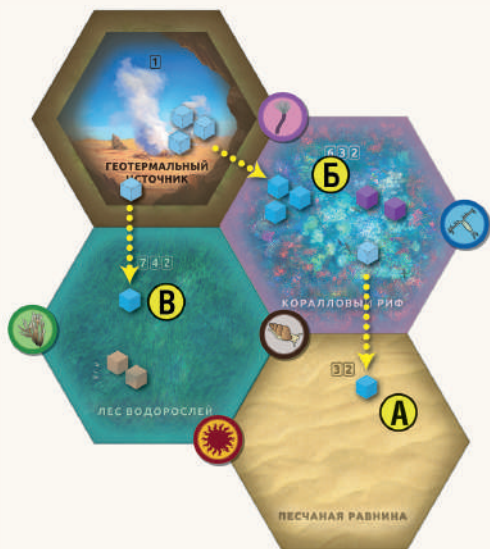
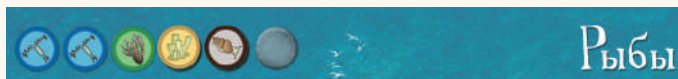
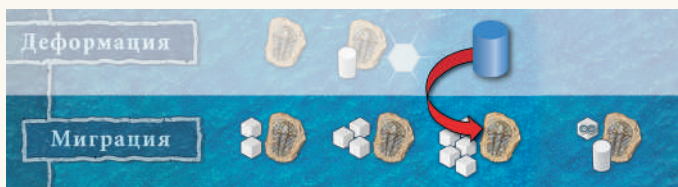
Выполняя действие «Конкуренция», выберите 1 любой тайл на планете, совпадающий по типу с жетоном местности под ячейкой, в которую вы поместили свой маркер. Выбранный тайл должен содержать хотя бы 1 куб вашего вида.

Выбрав тайл, уничтожьте на нём не более $1/2/3$ кубов соперников в зависимости от того, какое число указано над выбранной вами ячейкой. Вы можете уничтожить кубы одного или разных классов животных.

Помните, что уничтоженные виды не возвращаются в генофонды владельцев — уберите их в коробку до конца игры.

Особая ячейка действия: крайняя правая ячейка действия позволяет вам выбрать до 2 тайлов вместо одного — сначала один, потом другой. При этом вы можете выбирать тайлы любых типов вне зависимости от того, какие жетоны местности выложены в секции «Конкуренция». Затем вы уничтожаете не более 1 куба соперника на каждом выбранном тайле. Вы можете выбрать один и тот же тайл дважды: в этом случае уничтожьте на нём не более 2 кубов соперников (1 + 1).

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «МИГРАЦИЯ»: игрок за рыб выбирает действие «Миграция» и помещает свой обычный маркер в ячейку с символом 5 кубов. Он перемещает 1 вид рыб с кораллового рифа на соседнюю песчаную равнину (А) и может выбрать ещё 4 других своих куба. В геотермальном источнике рыбам грозит вымирание, поэтому игрок решает переместить свои кубы оттуда: 3 куба — на тайл кораллового рифа (Б) и оставшийся 1 куб — на тайл леса водорослей (В).



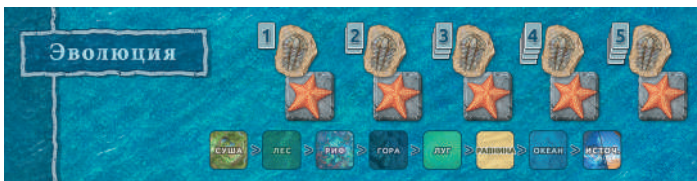
ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «КОНКУРЕНЦИЯ»: игрок за головоногих хочет проредить ряды рептилий, чтобы расстроить их планы доминирования по губкам.

Сейчас рептилии распространились малыми группами по краю поверхности планеты — и это отличный момент для удара. Игрок за головоногих помещает свой особый маркер в особую ячейку действия «Конкуренция», чтобы уничтожить по 1 кубу соперника на 2 тайлах разных типов.

Он решает уничтожить 1 куб вида рептилий в лесу водорослей и ещё 1 — на подводном лугу.



Эволюция



Действие «Эволюция» состоит из двух частей: сначала вы подсчитываете ПО за один из тайлов местности, затем получаете возможность разыграть карту из ряда эволюции.

Получение ПО за тайлы

Выберите ровно 1 выложенный на сетке планеты тайл, совпадающий по типу с жетоном местности под ячейкой, в которую вы поместили свой маркер. Подсчитайте ПО за этот тайл, выполнив следующие шаги:

1. Игрок с наибольшим количеством кубов на тайле получает столько ПО, сколько указано в крайней левой ячейке для этого типа тайла в таблице «Победные очки за тайлы» на игровом поле.
2. Если это не тайл источника, то второй по количеству кубов на тайле игрок получает столько ПО, сколько указано во второй слева ячейке для этого типа местности.
3. Если это тайл суши, леса водорослей, кораллового рифа или подводной горы, то третий по численности кубов на тайле игрок получает столько ПО, сколько указано в третьей слева ячейке для этого типа местности.

Победные очки за тайлы	
СУША	8 4 2 1
ЛЕСА ВОДОРОСЛЕЙ	7 4 2
КОРАЛЛОВЫЕ РИФЫ	6 3 2
ПОДВОДНЫЕ ГОРЫ	5 3 2
ПОДВОДНЫЕ ЛУГА	4 2
ПЕСЧАНЫЕ РАВНИНЫ	3 2
ОТКРЫТЫЙ ОКЕАН	2 1
ТЕРМАЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ	1

На тайле должны быть кубы другого класса животных — один игрок не может претендовать на 1 и 2 места одновременно.

Как и в предыдущем случае, на тайле должны быть кубы третьего класса животных — игроки, занявшие 1 и 2 места, не могут претендовать на 3.

4. Если это тайл суши и на нём присутствуют кубы ещё одного (четвёртого) игрока, то он получает 1 ПО.

ВАЖНО! Если на любом из этих шагов возникнет ничья, приоритет получает класс животных, расположенный выше на пищевой цепи, то есть рептилии, затем головоногие, после них рыбы. Ракообразные в случае ничьей всегда проигрывают.

Но ничего, ракообразные ещё возьмут своё...

Розыгрыш карты эволюции

Получив ПО за выбранный тайл, проверьте, есть ли на этом тайле хотя бы один ваш процветающий (не вымирающий) вид. Если это условие выполняется, вы обязаны выбрать и разыграть основные эффекты карты в **ряду эволюции**. Вы должны выбрать карту под порядковым номером, соответствующим номеру выбранной вами ячейки действия, или любую карту, расположенную ниже неё.

Например, если вы поместили маркер в крайнюю правую ячейку действия под номером 5, вы можете выбрать любую карту. Если вы поместили маркер в крайнюю левую ячейку действия (под номером 1), у вас нет выбора — придётся разыграть самую нижнюю карту в ряду эволюции.

Если эффект карты подразумевает выбор, вы как активный игрок принимаете решение. Вы должны разыграть все эффекты строго в том порядке, в котором они приведены на карте. Если в текущих условиях игры это невозможно, сделайте всё, что можете, и пропустите остальное.

Пояснения по эффектам всех карт эволюции приведены на стр. 18–20.

Обратите внимание: если вы разыграли карту «Астероид», то игра завершится в конце текущего раунда (стр. 9).

Помните: если текст карты напрямую противоречит правилам, текст карты имеет приоритет.

Разыграв основные эффекты карты эволюции, положите её в сброс рядом с игровым полем лицом вверх. Затем сдвиньте на одну ячейку вниз все карты в ряду эволюции, находящиеся выше освобождённой ячейки. Все карты, находившиеся под этой ячейкой, остаются на своих местах. После этого откройте верхнюю карту из колоды эволюции, если она ещё не закончилась, и поместите её в верхнюю ячейку ряда эволюции (под номером 5) лицом вверх. Если на новой карте есть дополнительные эффекты, разыграйте их. Если новая карта отмечена символом скелета рыбы (☠) и/или живой рыбы (🐟), немедленно проведите событие **вымирания** и/или **выживания** (стр. 24).

Пример: игрок выполняет действие «Эволюция» и выбирает 2-ю карту в ряду эволюции. Разыграв основные эффекты этой карты и сбросив её, он сдвигает вниз карты в ячейках 3–5, а затем открывает новую карту из колоды эволюции и помещает её в освобождёвшуюся 5-ю ячейку.

Примечание: если колода эволюции закончилась, не перемешивайте сброс. Теперь вы не выкладываете новые карты эволюции до конца игры — а до него осталось совсем немного.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ЭВОЛЮЦИЯ»: игрок за ракообразных видит хорошую возможность получить ПО за тайл леса водорослей. Две ячейки действий в секции «Эволюция» отмечены жетонами лесов. Игрок решает поместить свой маркер в ячейку под номером 4 — так у него будет больший выбор карт в ряду эволюции.

Однако сначала нужно получить ПО за любой тайл леса водорослей. Игрок за ракообразных выбирает тот тайл леса водорослей, где его виды наиболее многочисленны, и получает 7 ПО за первое место на этом тайле. Второе место — ничья между рептилиями и головоногими, но рептилии находятся выше в пищевой цепи и поэтому одерживают верх. Таким образом, рептилии получают 4 ПО, головоногие — 2 ПО, а рыбы не получают ничего.

Теперь игрок за ракообразных должен выбрать карту эволюции и разыграть её. Исходя из расположения его маркера действия, он может выбрать любую карту в ячейках 1–4 в ряду эволюции.



Доминирование



Выполняя действие «Доминирование», выберите 1 тип источника пищи, по которому сейчас доминирует ваш класс животных (стр. 7), и пройдите следующие шаги:

1. Получите контроль над особым маркером с символом выбранного источника пищи. Если маркер находится перед другим игроком или в зоне особых маркеров на игровом поле, возьмите его и поместите перед собой: теперь он доступен для вас. Если особый маркер находится в зоне действий, оставьте его там.
2. Возьмите жетон контроля над этим маркером, где бы он ни находился, и положите его перед собой.

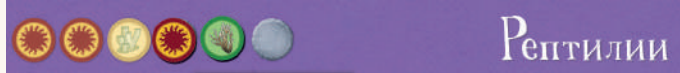
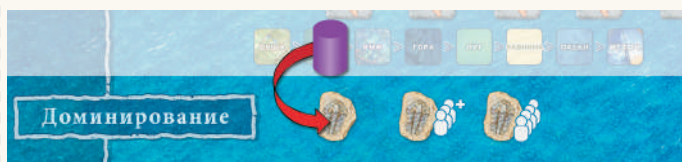
Жетоны контроля наглядно показывают, кто в данный момент контролирует особый маркер этого типа.

3. Переместите жетон доминирования этого маркера вперёд по шкале ПО на деление, соответствующее вашему значению доминирования.

Примечание: средняя ячейка действия в секции «Доминирование» доступна только при игре втроём или вчетвером. Крайняя правая ячейка — только при игре вчетвером.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ДОМИНИРОВАНИЕ»: игрок за рептилий собрал на своём планшете 2 напечатанных символа и 1 жетон солнечного света (итого 3). Он хочет получить контроль над особым маркером солнечного света, чтобы получить больше возможностей в зоне действий, и выбирает действие «Доминирование». Кубы рептилий лежат на 5 тайлах, где доступен солнечный свет, поэтому значение доминирования рептилий по солнечному свету равно 15. Жетон доминирования по солнечному свету находится на делении «12» шкалы ПО — это меньше 15. Рептилии получают контроль над особым маркером солнечного света, который сейчас находится в зоне действий — и пока он остаётся там. Игрок за рептилий забирает жетон контроля над этим маркером у другого игрока и кладёт его перед собой. Затем он перемещает жетон доминирования по солнечному свету на деление «15» шкалы ПО.

При следующем выполнении действия «Возврат» игрок за рептилий заберёт особый маркер солнечного света вместе со своими обычными маркерами и другими особыми маркерами под своим контролем.



Перечень карт в игре

Если во время игры возникнут вопросы, подсказки и пояснения к различным эффектам карт можно найти на стр. 18–21.

КАРТЫ ЭВОЛЮЦИИ



В игре представлены 35 карт эволюции, но в одной партии используется лишь их часть. Когда игрок выполняет действие «Эволюция» и выбирает открытую карту в ряду эволюции, он должен разыграть все её основные эффекты строго в том порядке, в котором они приведены на карте. Игрок обязан применить каждый указанный эффект, если это возможно. Затем карта отправляется в сброс рядом с игровым полем лицом вверх. Если текст карты напрямую противоречит правилам, текст карты имеет приоритет.

Аннелиды

Не имеет значения, сколько жетонов червей касается одного тайла, — за каждый тайл, соответствующий условию, вы получаете 1 ПО. Черви не обязательно должны присутствовать на вашем планшете.

Аннелиды (от лат. annelus, «кольцо») — другое название для кольчатых червей.

Астероид

Активный игрок определяет, какие кубы видов будут уничтожены на выбранном тайле, а затем выбирает по одному кубу на всех соседних с ним тайлах, которые также будут уничтожены. Вторая часть эффекта является обязательной, таким образом, если на соседнем тайле представлены только кубы активного игрока, он будет вынужден уничтожить один из своих кубов.

Игра закончится в конце раунда, в котором была разыграна эта карта (когда все кубы в секции пищевой цепи будут перемещены в правые ячейки). Вместо события *обновления*

остановите игру, выполните шаги завершения игры (стр. 24), а затем определите победителя.

Исторически сложилось так, что в океанах рептилии «проиграли партию», поскольку мел-палеогеновое вымирание уничтожило гигантских морских ящеров (семейство мозазавры, лат. Mosasauridae), а также многие виды рыб и моллюсков. Почти все виды морских животных весом свыше 25 кг вымерли.

Биологическое разнообразие

Вы не получаете дополнительные ПО, если на тайле представлены кубы нескольких соперников. Таким образом, вы всегда получаете строго по 1 ПО за каждый тайл, на котором есть ваши кубы и кубы соперников.

Термин «биологическое разнообразие» служит для описания многообразия и изменчивости живых организмов на планете. См. также «Экосистемное разнообразие».

Биомасса

Если на «перенаселённом» тайле представлены только ваши виды, вы должны уничтожить один из своих кубов. Если на тайле представлены виды нескольких классов животных, вы сами выбираете, какой вид уничтожить.

Биомасса — это вся совокупность живых существ биосферы отдельной экосистемы. В данном случае карта символизирует временный сбой в экологической пирамиде данной местности, вызванный тем фактом, что количество консументов превысило количество продуцентов. В водной среде подобное событие обычно производит гораздо менее разрушительный эффект, чем на суше, так как пирамиды биомассы здесь могут быть полностью или частично перевёрнутыми, а объёмы биомассы на высоких трофических уровнях увеличены.

Благоприятная среда

Активный игрок определяет порядок выбора тайлов для подсчёта ПО. Выбранный тип местности не обязательно должен присутствовать в секции «Эволюция» в зоне действий. Если вы выбрали тип местности, за который игроки уже получали ПО ранее во время действия «Эволюция», вы обязаны получить ПО за него во второй раз.

Болезнь

Символы источников пищи, напечатанные на планшетах игроков, не могут быть потеряны из-за эффекта этой карты. Если ваш выбор может зависеть от выбора другого игрока, уберите жетоны в порядке пищевой цепи. Верните все убранные жетоны источников пищи обратно в чёрный мешочек.

Брюхоногие

Не имеет значения, сколько жетонов моллюсков касается тайла, — за каждый тайл, соответствующий условию, вы получаете 1 ПО. Моллюски не обязательно должны присутствовать на вашем планшете.

Брюхоногие моллюски, ранее называвшиеся односторчатками, — это хорошо знакомые нам улитки и слизни.

Всеядные виды

Вы должны удалить с выбранного тайла ровно 1 жетон источника пищи, если это возможно. Если на тайле представлены только ваши виды (нет кубов соперников), то вам придётся уничтожить один из своих видов — как и полагается голодным всеядным.

Всеядность — способность организмов извлекать энергию и питательные вещества как из растений, так и из животных, а также зачастую из водорослей, грибов и бактерий.

Вулканическая активность

Следуйте обычным правилам действия «Деформация» (стр. 14), но с учётом особого условия этой карты (источники можно размещать на любых тайлах подводных гор).

Инвазивные виды

Если какой-то тип местности представлен дважды в секции «Конкуренция» в зоне действий, эффект не срабатывает повторно на тайлах этого типа.

Вот уже и здесь появились эти нахальные млекопитающие...

Кладогенез

Если в сбросе ещё нет карт эволюции, игнорируйте первый эффект этой карты. Если в ряду эволюции нет других открытых карт, игнорируйте второй эффект этой карты. Выбрав карты с помощью эффекта карты «Кладогенез», разыграйте их эффекты так, как если бы выбрали их в ряду эволюции во время действия «Эволюция». Если выбранная карта находится в сбросе, её порядковый номер равен 0.

Кладогенез — это эволюционное событие, в результате которого родительский вид разделяется на несколько разных видов, образующих кладу. Обычно оно происходит в тех случаях, когда живые существа оказываются в новых регионах, зачастую вдали от прежних мест обитания.

Круговорот углерода

Не имеет значения, сколько жетонов планктона касается тайла, — за каждый тайл, соответствующий условию, вы получаете 1 ПО. Планктон не обязательно должен присутствовать на вашем планшете.

Эта карта описывает процессы переноса углерода между разными уровнями в мировом океане, а также между атмосферой, морским дном и недрами планеты. Растения и водоросли (первичные продуценты) вносят основной вклад в ежегодный приток углерода.

Массовый исход

Активный игрок перемещает все кубы видов с выбранного тайла, включая виды соперников. Можно переместить кубы как на один, так и на несколько соседних тайлов в любом сочетании.

Метаморфоз

Обратите внимание, что вы можете **выбрать** любой жетон источника пищи в мешочке. Если на вашем планшете нет жетонов источников пищи, эта карта не имеет эффекта.

Метаморфоз — биологический процесс глубокого преобразования строения организма. Обычно он связан с резкой сменой образа жизни животного.

Морской снег

Дополнительный эффект «Когда эта карта появляется в ряду эволюции» не является частью действия «Эволюция», поэтому игроки не разыгрывают карту в ряду эволюции после получения ПО за этот эффект. При получении ПО геотермальные источники не учитываются.

«Морской снег» — это органико-минеральные частицы, оседающие из верхних слоёв океана. Это важный механизм переноса питательных веществ из ярко освещённой фотической зоны океана в афотическую, расположенную на глубине.

Наземные виды

Возьмите любой жетон источника пищи из чёрного мешочка на свой выбор. Если на всех углах у всех тайлов суши и геотермальных источников на планете уже есть жетоны источников пищи, игнорируйте первый эффект карты. Если в вашем генофонде не осталось ни одного куба, игнорируйте второй эффект карты.

В нынешнюю кайнозойскую эру рептилии неплохо освоились на суше, но гораздо меньше представлены в море. Многие виды рыб прекрасно адаптировались к обитанию в пресной воде. Ракообразные преимущественно обитают под водой, но есть и наземные виды, например: мокрицы, раки и крабы-отшельники. Головоногие остаются исключительно морскими обитателями, но игроки могут попробовать переписать экологическую историю планеты, чтобы это исправить.

Отсутствие конкуренции

Для эффекта этой карты учитываются только те тайлы, на которых представлены исключительно ваши виды — вне зависимости от их количества.

В некоторых местах обитания один вид животных или растений может доминировать настолько, что практически устраняет все другие виды.

Плодовитость

Вы получаете по 1 ПО за каждый куб видов на выбранном тайле — причём как за свои, так и за виды соперников.

Плодовитые хищники

X всегда будет равен 1, 2, 3, 4 или 5 в зависимости от того, какую ячейку занимает эта карта в ряду эволюции; и будет равен 0, если карта находится в сбросе. Вы выбираете, какие кубы соперников будут уничтожены. При этом уничтожаемые кубы могут находиться где угодно, но обязательно на тех же тайлах, что и ваши. Если число кубов в вашем генофонде меньше количества уничтоженных, возьмите из генофонда столько кубов, сколько есть.

Полуводные виды

Не имеет значения, сколько жетонов солнечного света касается тайла, — за каждый тайл, соответствующий условию, вы получаете 1 ПО. Солнечный свет не обязательно должен присутствовать на вашем планшете.

Полуводные животные проводят часть жизни в воде, а часть — на суше. Некоторые виды, например береговые крабы и илестые прыгуны, а также многие современные млекопитающие, в этом особенно преуспели.

Популяционный взрыв

Для эффекта этой карты учитываются как ваши кубы, так и кубы соперников. Вы должны поместить X видов на тайл, если это возможно. Если X превышает количество кубов, оставшихся в вашем генофонде, поместите на тайл все оставшиеся кубы из своего генофонда.

Преобразование мест обитания

Жетон источника пищи может быть перемещён на любой свободный угол тайла на планете — в том числе на другой угол того же самого тайла.

Живые организмы могут преобразовывать свою среду обитания (или среду обитания других видов).

Приспособляемость

Жетон источника пищи, снятый с вашего планшета, должен быть помещён строго в то же место, откуда вы взяли жетон ему на замену. Эта карта не имеет эффекта, если на вашем планшете или на поверхности планеты нет жетонов источников пищи.

Продуценты

Не имеет значения, сколько жетонов водорослей касается тайла, — за каждый тайл, соответствующий условию, вы получаете 1 ПО. Водоросли не обязательно должны присутствовать на вашем планшете.

Продуценты или автотрофы — организмы, способные производить сложные органические вещества (например, жиры и белки) из неорганических. Продуценты-фототрофы используют для своих процессов энергию солнечного света, а продуценты-хемотрофы — энергию химических реакций неорганических соединений.

Размножение

Вы можете поместить не более 1 куба вида за каждый занятый вами тайл вне зависимости от того, сколько всего ваших кубов на тайле. Если в вашем генофонде осталось меньше кубов, чем количество занятых вами тайлов, вы сами выбираете, на какие тайлы выложить дополнительные кубы, а какие пропустить.

Симбиоз

Для этого эффекта учитываются все источники пищи на планшетах игроков — как жетоны, так и напечатанные символы.

Симбиоз — это длительное совместное существование живых организмов, принадлежащих к разным биологическим видам. Например, рыба-клоун питается мелкими беспозвоночными, которые могут нанести вред актинии, при этом отходы жизнедеятельности рыбы-клоуна служат источником питательных веществ для самой актинии.

Солнечная радиация

X всегда будет равен 1, 2, 3, 4 или 5 в зависимости от того, какую ячейку занимает эта карта в ряду эволюции; и будет равен 0, если карта находится в сбросе. Если X больше, чем количество кубов на тайле, верните в генофонды владельцев столько, сколько можете. Обратите внимание, что вы можете выбрать целью собственные кубы, а если на тайле не осталось кубов соперников, то вы обязаны выбрать свои.

Дополнительный эффект «Пока эта карта находится в ряду эволюции» влияет только на получение ПО во время действия «Эволюция», а в других случаях (например, при розыгрыше карты «Морской снег») этот эффект не действует.

Среда обитания

Первая часть основного эффекта этой карты привязана к особым маркерам не под вашим контролем, а вторая — к особым маркерам под вашим контролем. **Не тяните** жетон источника пищи наугад, а выберите нужный вам среди тех, что есть в чёрном мешочке. Если вы контролируете все 6 особых маркеров, первая часть эффекта этой карты не срабатывает. Если вы не контролируете ни одного особого маркера, не действует вторая часть эффекта.

Тектонический сдвиг

Эффект карты не является действием «Возврат» (стр. 10), поэтому не перемещайте кубы игроков в правый столбец пищевой цепи.

Трофический каскад

X всегда будет равен 1, 2, 3, 4 или 5 в зависимости от того, какую ячейку занимает эта карта в ряду эволюции; и будет равен 0, если карта находится в сбросе. Если X больше или равно количеству жетонов источников пищи на тайле, уберите их все. В противном случае активный игрок выбирает, какие из них убрать.

Трофические каскады — это мощные косвенные взаимодействия между видами в пищевой цепи, оказывающие влияние на всю экосистему. Например, хищники могут резко сократить численность или изменить поведение своей добычи, что, в свою очередь, освободит следующий, более низкий трофический уровень от хищничества.

Хищничество

Эффект карты затрагивает только кубы ваших соперников: вы не обязаны ничего уничтожать на тайлах, где представлены только ваши виды. Вы можете выбрать цель кубы разных игроков на каждом отдельном тайле.

Экосистемное разнообразие

Помните, что для эффекта этой карты учитываются только сами типы источников пищи, а не их количество на вашем планшете. Так, если на вашем планшете есть 2 напечатанных символа и/или жетона червей, они будут учтены только 1 раз для эффекта этой карты.

Термин «экосистемное разнообразие» служит для описания многообразия и изменчивости экосистем, в которых живут организмы на планете. См. также «Биологическое разнообразие».

Экспрессия генов

Перемещайте все карты свойств, которые были убраны в коробку, и возьмите 3 случайные из них. Выбрав 1 карту, верните обратно в коробку все остальные, включая и ту, которую вы заменили.

Экспрессия генов — это процесс, в ходе которого генотип (генетическая структура клетки) формирует фенотип (наблюдаемую черту организма).

Экстремофилы

Учитывайте свои кубы видов как на тайлах геотермальных источников, так и на тайлах гидротермальных источников.

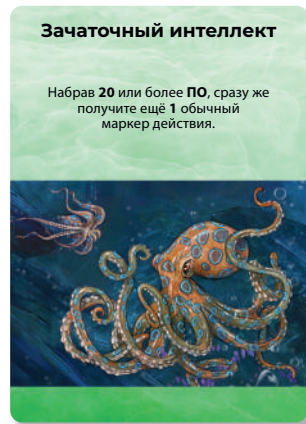
Экстремофилы — это организмы, которые живут и процветают в местах обитания с экстремальными физическими или геохимическими условиями, пагубными для большинства других организмов.

Эндосимбионты

Не имеет значения, сколько жетонов губок касается тайла, — за каждый тайл, соответствующий условию, вы получаете 1 ПО. Губки не обязательно должны присутствовать на вашем планшете.

Эндосимбионты живут внутри тела или клеток других организмов, формируя симбиотические отношения со своим хозяином. Однако выгода не всегда взаимна.

КАРТЫ СВОЙСТВ



Во время подготовки игроки выбирают 1 из 3 случайных карт свойств в качестве особой способности своего класса животных. Поместите выбранную карту свойства лицом вверх на свой планшет, чтобы другие игроки могли видеть её в процессе игры. Если текст карты напрямую противоречит правилам, текст карты имеет приоритет.

Активные фильтраторы

Считайте, что на вашем планшете напечатан дополнительный (свободный) символ источника пищи — планктон.

Животные-фильтраторы питаются мелкими плавающими организмами или органическими остатками. Активные фильтраторы сами создают ток воды через свои фильтрующие приспособления, поглощая добычу вместе с водой.

Донные организмы

Считайте, что эта ячейка действия находится в зоне действий на поле, но маркер в неё можете поместить только вы. Положение маркера на этой карте никак не влияет на размещение обычных маркеров на поле действий.

Древняя родословная

Если вы используете эффект этой карты, он срабатывает до того, как следующий по очереди игрок сделает свой ход, и даже до начала события обновления, спровоцированного вашим действием «Возврат». Если выбранная карта находится в сбросе, её порядковый номер равен 0.

Живучесть

Перед тем как убрать со своего планшета по 1 жетону каждого типа источников пищи, затронутого регрессом, вы можете предотвратить потерю 1 такого жетона. Вы также можете использовать действие «Регресс», чтобы помещать в квадратные ячейки свои кубы видов, если хотите предотвратить потерю жетонов всех типов источников пищи или помешать соперникам занять их для защиты своих животных во время события обновления.

Это свойство символизирует способность живых организмов реагировать на изменения внешних условий, отражая наносимый вред и быстро восстанавливаясь.

Зачаточный интеллект

Когда срабатывает условие этой карты, возьмите дополнительный обычный маркер своего цвета из коробки (из числа тех, что вы убрали в коробку при подготовке к игре). Этот маркер остаётся у вас до конца игры, даже если впоследствии у вас будет меньше 20 ПО или вы потеряете эту карту.

Каннибализм

Вид уничтожается, когда вы убираете его куб в коробку. Таким образом, эффекты, которые позволяют вернуть кубы вида в генофонд (действие «Деформация», карта эволюции «Солнечная радиация» и др.), не активируют эффект карты «Каннибализм». Однако вы получаете ПО, если сами уничтожаете свои виды (например, в результате розыгрыша карты «Астероид» или «Биомасса»).

Каннибализм, или поедание животными особей своего вида, особенно распространён в водных экосистемах. Внутривидовое хищничество встречается у многих видов, обитающих в мировом океане, на некоторых стадиях их жизненного цикла.

Маскировка

Когда вы сами выполняете действия «Странствие» и «Деформация», эффект этой карты не действует.

Одиночный образ жизни

При подсчёте ПО вы также получаете все ПО за тайл согласно разделу «Получение ПО за тайлы» на стр. 16 (вдобавок к 1 ПО за эффект этой карты).

Охота в стае

В начале игры поместите жетон доминирования выбранного вами особого маркера на одно значение дальше по шкале ПО, чем выставлены все остальные жетоны доминирования. Не забудьте также взять жетон контроля над выбранным особым маркером.

Переключение

Вы получаете 1 ПО за каждый занятый вами тайл, на котором появились новые кубы видов соперников (например, в ходе действия «Видообразование»). При этом количество помещённых кубов не имеет значения. Новые кубы должны появиться из генофонда соперника, а не с другого тайла местности.

Переключение обычно обусловлено тем, что хищники предпочитают добычу того типа, которая наиболее обильна в их среде обитания.

Плотоядность

Оба куба соперников могут принадлежать как к одному, так и к разным классам животных. Если во время события *вымирания* на тайле окажется слишком мало кубов соперников и условие этой карты не будет выполняться, все ваши кубы на этом тайле будут немедленно уничтожены.

Важно: событие вымирания заканчивается, только когда все вымирающие виды будут уничтожены — даже если они стали вымирающими уже только во время события вымирания.

Плотоядные организмы способны получать энергию и питательные вещества преимущественно или исключительно из тканей животных. Обычно они делятся на хищников и падальщиков, однако эти типы питания не исключают друг друга.

Полёт

Иными словами, эффект этой карты позволяет вам ставить любой из ваших обычных маркеров либо до, либо после всех остальных маркеров под вашим контролем, но не между ними.

Сезонная миграция

Первая часть эффекта этой карты даёт вашему классу животных +1 к значению ячейки «Миграция», в которую вы помещаете свой маркер. Вторая часть эффекта позволяет вашим видам мигрировать *через* один тайл на планете на другой — но не через пустые (открытые) ячейки шестиугольной сетки поля!

Социальное поведение

Ваши обычные маркеры теперь, как особые, могут «выбивать» обычные маркеры соперников. Но помните, что вы по-прежнему обязаны размещать их после всех помещённых маркеров под вашим контролем.

Ультраабиссальная фауна

Эффект учитывает как ваши обычные маркеры, так и особые маркеры под вашим контролем. Если ваше действие «Возврат» приведёт к завершению раунда, событие *обновления* происходит до того, как вы сделаете дополнительный ход. Если это действие также спровоцирует конец игры (т. е. в этом раунде была разыграна карта «Астероид»), вы не получите дополнительный ход.

Ультраабиссальные организмы обитают в толще воды на глубине более 6000 м. Ультраабиссальный бентос — это донные организмы, проживающие на той же глубине, но на самом дне (или на склонах) океанских желобов.

Фенотипическая пластичность

Считайте, что обе ячейки источников пищи на этой карте находятся на вашем планшете.

Фенотипическая пластичность (изменчивость) — это способность организма менять свои внешне наблюдаемые характеристики в ответ на воздействие внешней среды.

Экзактация

Что касается первого эффекта этой карты, сделав выбор, вы не сможете изменить его после начала игры. Как только срабатывает условие для второй части эффекта (в вашем генофонде осталось 16 кубов или менее), сначала полностью завершите текущее действие. Затем вы немедленно теряете скопированное свойство и все его преимущества/недостатки — с этого момента и до конца игры будет действовать эффект новой случайно вытянутой карты свойства.

Если вы копировали карту свойства «Фенотипическая пластичность» и у вас были жетоны источников пищи на этой карте, сразу после потери свойства верните их в чёрный мешочек.

Если вы копировали карту свойства «Донные организмы» и у вас был маркер на этой карте, сразу после потери свойства уберите маркер с карты и поместите его перед собой (он немедленно доступен вам снова).

Экзактация описывает процесс изменения функции органа в процессе эволюции. Например, перья, изначально служившие для терморегуляции, в процессе эволюции стали использоваться для полёта.

Экологическая ниша

Во время действия «Видообразование» ваш класс животных получает +1 к указанному для данного типа местности максимальному значению (например, «не более 2 видов» становится «не более 3 видов»), если вы выбираете источник пищи, совпадающий по типу с особым маркером под вашим контролем. Вместе с тем ваши соперники получают -1 к указанному максимальному значению, когда во время действия «Видообразование» выбирают источник пищи, особый маркер которого вы контролируете. Это значит, что соперник может лишиться возможности поместить новые виды на тайл суши или источника (потому что «не более 1» превратится в «не более 0»).

Термин «экологическая ниша» описывает совокупность условий среды, необходимых для существования определённого вида, а также его роль в экосистеме.



Варианты игры

Многие из этих правил противоречат пунктам в других разделах данной книги правил. Если новое правило напрямую противоречит базовым, то оно имеет приоритет. Вы можете использовать эти новые правила по отдельности или сочетать в любых комбинациях.

Правила для 2 игроков

При игре вдвоём вы можете использовать альтернативный вариант правил, при котором каждый играет сразу за два класса животных.

Обратите внимание: в таком варианте игра будет гораздо сложнее в стратегическом плане, поэтому мы не рекомендуем играть по этим правилам с новичками.

Два класса животных на игрока

При подготовке к игре распределите все 4 планшета животных между игроками — так, чтобы каждый управлял двумя разными классами животных.

Игроки получают отдельные цветовые наборы кубов и обычных маркеров для каждого из своих классов животных — как и в партии на четверых. ПО засчитываются для каждого класса животных отдельно.

Действия

Когда один из двух классов животных игрока выполняет действие, его второй класс животных считается его «соперником» наравне с животными другого игрока. Например, если эффект карты эволюции выбирает целью «ваш класс животных», это относится только к активному классу животных — другой класс животных под вашим контролем не подпадает под эффект.

Финальный подсчёт ПО

Хотя все 4 класса животных будут набирать ПО в течение всей игры, только один класс животных каждого игрока будет учитываться при определении победителя. В конце игры учитывайте только тот из двух своих классов животных, который набрал **меньшее** количество ПО, игнорируя класс, набравший большее количество ПО.

Это значит, что вам следует стараться поддерживать баланс в процессе развития своих классов животных на протяжении всей игры, не жертвуя одним для блага другого.

Например, в партии на двоих классы животных Бориса набрали 70 и 145 ПО. А классы животных Михаила — 75 и 85 ПО. Учитываются только наименьшие результаты: 70 ПО у Бориса и 75 ПО у Михаила. Таким образом, Михаил побеждает.

Случайная поверхность планеты

С этим вариантом правил расположение сил на планете будет неравномерным: у одних будет преимущество в количестве видов, а у других — в победных очках.

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но со следующими изменениями:

Тайлы

В верхней половине планеты разместите 4 тайла суши по обычным правилам (с геотермальным источником на самом верхнем тайле). Аналогичным образом разместите в нижней половине планеты 4 тайла открытого океана (с гидротермальным источником на самом нижнем тайле). Перемешайте все оставшиеся большие тайлы местности лицом вниз. Возьмите 7 случайных тайлов местности и не глядя выложите один за другим на начальные ячейки сетки поля. Затем переверните их лицом вверх. Из оставшихся тайлов сформируйте 3 стопки странствий, как в обычной игре.

Источники пищи

Возьмите из чёрного мешочка 6 случайных жетонов источников пищи один за другим и в случайном порядке поместите их на 6 углов центрального тайла планеты. Проверьте, чтобы у каждого класса животных хотя бы 1 напечатанный символ или жетон источника пищи на планшете совпадал хотя бы с 1 выложенным жетоном. Если это условие не выполняется, верните жетоны с центрального тайла обратно в чёрный мешочек, перемешайте и снова возьмите из него 6 случайных жетонов. Повторите этот процесс заново столько раз, сколько необходимо, чтобы для каждого класса животных на центральном тайле был по меньшей мере один подходящий по типу жетон источника пищи.

Виды животных

Не помещайте по 3 куба видов каждого класса животных на центральный тайл. Вместо этого за **каждый** жетон источника пищи на центральном тайле поместите на него X кубов видов класса животных, где X — это количество напечатанных символов и/или жетонов этого типа источника пищи на его планшете.

Пример: если вы играете на обычной стороне планшетов животных с напечатанными символами источников пищи (подробнее об альтернативной версии см. на следующей странице), то игрок за рептилий поместит по 2 своих куба на центральный тайл за каждый жетон солнечного света на нём (поскольку этот тип источника пищи представлен на планшете рептилий дважды) и по 1 кубу за каждый жетон губок на тайле. Если вы играете на альтернативной стороне планшета, то игрок, у которого есть 3 одинаковых жетона источника пищи на планшете животных, поместит на центральный тайл по 3 вида этих животных за каждый такой жетон на центральном тайле.

Подсчитайте общую сумму ПО за центральный тайл по стандартной таблице подсчёта ПО за тайлы, сложив значения за 1/2/3/4 места. Поместите жетоны ПО всех игроков на деление равное полученной сумме. Затем каждый игрок **теряет** столько ПО, сколько получил бы за этот тайл по стандартным правилам, если бы подсчёт проводился прямо сейчас (это может быть и 0 очков).

Таким образом, те игроки, которые начнут игру с меньшим числом видов на планете, получат небольшое преимущество по очкам.

Альтернативные планшеты животных

В этом варианте игры используется вторая сторона планшетов, на которой стартовые источники пищи животных определяются случайным образом.

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но со следующими изменениями:

Планшеты животных

Все игроки кладут свои планшеты животных альтернативной стороной вверх (с 6 серыми ячейками для жетонов источников пищи).



Источники пищи

Прежде чем выложить 6 жетонов источников пищи на углы центрального гайла на планете (шаг «Д» подготовки к игре), каждый игрок берёт из чёрного мешочка 3 случайных жетона и помещает их на 3 серые ячейки с символом «?».

В этом варианте правил действие «Регресс» будет сильнее влиять на ход игры — ведь символы источников пищи теперь не напечатаны на планшетах. Если на вашем планшете не останется ни одного жетона, событие вымирания станет для вас весьма болезненным.

Авторы

Автор игры: Чэд Дженсен

Разработка: Кай Дженсен

Дизайн коробки: Роджер Б. Макгован

Иллюстрация на коробке: Эрик Уильямс

Дизайн и вёрстка: Чечу Нието, Чэд Дженсен и Марк Симонич

Тестирование: Марк Бейак, Боб Борбе, Пол Гроган, Жюль Верн, Дэвид Сискин, Пол Марджорам, Майк Шевалье и Стив Кейтс

Координатор производства: Тони Кёртис

Производство: Джин Биллингсли, Тони Кёртис, Энди Льюис, Роджер Б. Макгован и Марк Симонич

*Памяти Чэда Дженсена.
Выпускаю её на волю, любимый! ~ Кай*

Суперспособности

В этом варианте правил ваши виды начинают игру с дополнительными способностями.

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но со следующим изменением:

Карты свойств

Каждый игрок выбирает 2 карты свойств из 3 вместо 1. Эффекты обеих карт будут действовать одновременно.

Если вы выбрали этот вариант правил для партии, мы рекомендуем убрать из колоды свойств карту «Экзотация» — в игре будет в два раза больше карт свойств, из которых игрок может выбрать, что делает эту карту слишком мощной.

Быстрая, долгая или эпичная игра

Этот вариант позволяет сделать игру длиннее или короче, добавив или убрав карты из колоды эволюции.

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но со следующими изменениями:

Карты эволюции

- Чтобы сыграть быструю партию, уберите в коробку 15 карт эволюции вместо 10.
- Чтобы сыграть долгую партию, уберите в коробку 5 карт эволюции вместо 10.
- Чтобы сыграть эпичную партию, не убирайте в коробку ни одной карты эволюции.

В эпичной партии в колоде эволюции будут представлены все карты — совсем как в оригинальной игре «Доминирующие виды». Выбрав один из вариантов долгой игры, старайтесь экономно расходовать кубы из своего генофонда, чтобы они не закончились в середине партии. В быстром варианте, наоборот, можно использовать их чуть смелее.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Жанна Олыва

Дизайнер-верстальщик: Надежда Варганян

Руководитель проекта: Максим Книшевицкий

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.
www.gaga-games.com

События

В игре есть 3 типа особых событий: *вымирание*, *выживание* и *обновление*. Они проходят по следующим правилам:

- **Вымирание:** как только в ряду эволюции появляется новая карта с символом скелета рыбы (🐟), немедленно разыграйте событие *вымирания*. Также вы должны разыграть событие *вымирания* после финального раунда (см. «Конец игры» ниже).
- **Выживание:** как только в ряду эволюции появляется новая карта с символом живой рыбы (🐟), немедленно разыграйте событие *выживания*. Также вы должны разыграть событие *выживания* после финального раунда (см. «Конец игры» ниже).
- Если несколько событий происходят одновременно, разыграйте их в указанном порядке: *вымирание* → *выживание* → *обновление*.



Вымирание

Во время этого события немедленно уничтожьте все вымирающие виды на поверхности планеты. Уберите уничтоженные кубы в коробку: они не возвращаются в генофонды владельцев.



Выживание

При розыгрыше этого события убедитесь, что карта «Выживание» находится у того игрока, у которого больше всего кубов видов на тайлах термальных источников. При ничьей карту никто не получает. Игрок с картой «Выживание» получает **бонусные ПО** (стр. 6) согласно количеству тайлов источников, на которых есть его кубы (*количество кубов на тайлах источников не имеет значения*).

Обновление

Важно: если это финальный раунд игры (была разыграна карта «Астероид»), это событие не происходит — вместо него выполните шаги, описанные в разделе «Конец игры».

Во время события *обновления* выполните следующие шаги строго в указанном порядке:

- Уберите с планеты все жетоны источников пищи, окружённые ровно 3 тайлами термальных источников.
- Выполните действие «Регресс» (стр. 12), затем уберите в чёрный мешочек все жетоны источников пищи из секции «Регресс».
- Сдвиньте все жетоны источников пищи из секции «Адаптация» вниз в секцию «Регресс».
- Верните в чёрный мешочек все жетоны источников пищи из секций «Истощение», «Видообразование» и «Странствие».
- Сдвиньте все жетоны источников пищи из секции «Автотрофы» вниз в секцию «Истощение». Затем сдвиньте все жетоны источников пищи из секции «Изобилие» вниз в секцию «Автотрофы».
- Верните в красный мешочек все квадратные жетоны местности из секций «Конкуренция» и «Эволюция».
- Возьмите 4 случайных жетона источников пищи и поместите их в 4 ячейки с символом медузы в секции «Изобилие». Сделайте то же самое для секций «Адаптация», «Видообразование» и «Странствие».
- Поместите по 1 случайному жетону местности из красного мешочка в 3 ячейки с символом морской звезды в секции «Конкуренция».
- Возьмите 5 случайных жетонов местности и поместите их в ячейки с символом морской звезды в секции «Эволюция», расположив их слева направо согласно типам местности, как указано на схеме под ячейками.
- Передвиньте все кубы видов в зоне пищевой цепи в левый столбец.

После выполнения всех этих действий свой ход, как обычно, начинает следующий игрок.

Конец игры

Когда кто-то из игроков разыграл карту эволюции «Астероид», выполните следующее:

- Завершите текущий раунд как обычно, но когда должно будет начаться следующее событие *обновления*, вместо этого остановите игру и следуйте шагам ниже.
- В последний раз разыграйте событие *вымирания*. Сразу после этого в последний раз разыграйте событие *выживания*.
- В последний раз получите ПО за каждый тайл на планете («Получение ПО за тайлы», стр. 16).

- Наконец определите, на каких делениях шкалы ПО находятся жетоны особых маркеров под вашим контролем, и прибавьте их значения к своему значению ПО.

Выполнив все шаги выше, определите, кто из игроков набрал больше всего ПО — он и побеждает в игре. В случае ничьей победителем становится претендент, чей класс животных находится выше в пищевой цепи.