

Дополнение к настольной игре

ЭВОЛЮЦИЯ

НОВЫЙ МИР



**ЭФФЕКТ
БАБОЧКИ**

Правила

Экосистема объединяет живые организмы и окружающую среду, которые существуют в тесной связи друг с другом. Изменение любого элемента отражается на всей экосистеме, но благодаря её устойчивости равновесие быстро восстанавливается. Иногда же случайное событие приводит к «эффекту бабочки» – непредсказуемому каскаду изменений, которые могут полностью преобразовать биосферу.

«Эффект бабочки» – дополнение к игре «Эволюция. Новый мир». Новые свойства животных позволяют вам тонко регулировать игровую экосистему, создавать новые стратегии выживания и, возможно, даже победить в сценарии «Чужой мир».

Используя дополнение «Эффект бабочки», можно увеличить число игроков до 6 человек. Добавьте компоненты дополнения к базовому набору «Эволюция. Новый мир». Если вы играете вдвоём или втроем, для удобства можно просто убрать половину карт – в состав игры входит по 2 копии каждой карты свойств и ареалов, кроме карты «Удильщик» (6 копий). Тщательно перемешайте колоду эволюции и стопку карт ареалов.

Большие карты «Доминатор» и «Опустошитель» используются в сценарии для 1 игрока «Чужой мир» (см. стр. 12).



ДОПОЛНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ «ЭВОЛЮЦИИ. НОВЫЙ МИР»

Расположение животных в ряду

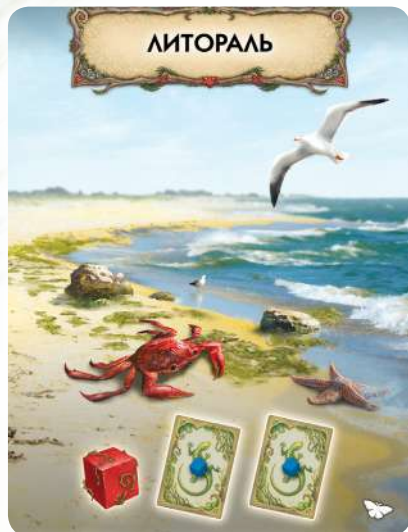
- ♥ Игрок может менять местами своих животных в ряду только **в свой ход в фазу развития**.
- ♥ Нельзя менять местами друг с другом соседних животных, связанных парным свойством.
- ♥ Игрок не может менять порядок чужих животных.
- ♥ Если новые животные появляются в фазу питания или вымирания из-за эффектов свойств «Живорождение» и «Упрощение», владелец может положить их на любом свободном месте в ряду (не разрывая парных свойств других животных).

Отмена свойства при нападении

Некоторые свойства («Стайное», «Интеллект», «Ошибка развития») и способность «Удильщика» позволяют нападающему хищнику отменить свойство животного. В этом случае считается, что отменяется только текст на карте (у кратких свойств – текст описания в «Справочнике»). От отменённого свойства остаётся только сама карта и модификатор потребности в пище.

- ♥ Отменённое свойство по-прежнему учитывается при подсчёте количества свойств у животного (важно для «Партнёрства» и «Полёта»).
- ♥ Отменённое свойство можно, например, сбросить, применив «Отбрасывание хвоста».
- ♥ Отмена свойства с «+1» или другим модификатором не влияет на потребность животного в пище и, следовательно, на его состояние «голодное/сытое» (важно для «Норного» и «Прожорливого»).

АРЕАЛ «ЛИТОРАЛЬ»



Когда ареал «Литораль» входит в игру, положите на него 1 🎲, затем возьмите 2 верхние карты из колоды эволюции и разместите их как 2 новых животных рядом с ареалами. Каждое из этих животных:

- не имеет свойств;
- не принадлежит никому из игроков; никто не может смотреть его обратную сторону;
- ему нельзя добавлять свойства из руки;
- считается сытым (положите на него 🍷);
- в фазу питания на него может напасть любой хищник (даже «Водоплавающий»);
- при нападении на него переверните его карту. Если это оказался «скрытый удильщик», действуйте, как указано в разделе «Удильщик» на стр. 4.

- 🍃 В следующую фазу ареалов, если «Литораль» осталась в игре, восстановите на ней исходное количество 🎲 и создайте новых животных на замену погибшим. Положите 🍷 на каждое животное «Литорали».

- 🍃 Когда «Литораль» выходит из игры, поместите в сброс и созданных ей животных.
- 🍃 Если литоральный «скрытый удильщик» напал неудачно и остался голодным, он погибнет в фазу вымирания.
- 🍃 Если литоральный «скрытый удильщик» напал удачно, стал сытым и остался в игре, в следующую эпоху в начале фазы питания он нападает на второе животное «Литорали».

На границе двух экологических зон наблюдается наибольшее разнообразие видов. Литораль – часть берега, затопляемая приливом – место встречи сухопутных, водоплавающих и летающих животных.

Отряд Удильщикообразные (Lophiiformes) включает очень разных по облику и способу жизни рыб. Спинной плавник у них образует длинный вырост-удочку с соблазнительной приманкой на конце. В ней поселяются колонии светящихся бактерий. Когда хищник прикасается к приманке, удильщик резко открывает огромную пасть, и неудачливый противник засасывается внутрь. Острые зубы не дают жертве вырваться. Удильщики – типично засадные хищники и не ставят рекордов в плавании. Зато некоторые из них могут ползать, отталкиваясь грудными плавниками как лапами.



УДИЛЬЩИК



Эту карту можно сыграть только одним из двух способов:

- добавить краткое свойство «Хищное» своему животному;
- выложить рубашкой вверх как новое животное.

Такое животное имеет скрытую способность «Удильщик», но только если не имеет свойств.

Когда на **любое ваше** животное без свойств нападает хищник ①, вы **можете** перевернуть своего «скрытого удильщика» ②. Затем действуйте строго следующим образом:

1. Нападение хищника прекращается, его карта «Хищное» остаётся повёрнутой.
2. Возьмите верхнюю карту колоды эволюции и закройте ей текст «Удильщика» ③, оставив свойство «Хищное».
3. Получившееся животное немедленно нападает на первого хищника ④, отменяя одно из его свойств. Поверните свойство «Хищное» ⑤.

4. Итоги этого нападения подводятся обычным образом. Затем владелец первого нападавшего хищника продолжает ход, если может.

- Когда хищник нападает на вашего «скрытого удильщика», вы **обязаны** перевернуть его.
- Когда хищник съедает животное без свойств, переверните его, чтобы убедиться, что оно не было «скрытым удильщиком».
- Вы можете посмотреть оборотную сторону своих животных в любой момент игры.
- Когда хищник нападает на животное без свойств, созданное ареалом «Литораль», переверните его. Если это был «скрытый удильщик», он нападает вышеописанным способом. Игрок справа от владельца хищника выбирает, какое свойство этого хищника отменить.
- «Удильщик» — скрытая способность, а не свойство, поэтому его нельзя отменить при помощи «Стайного» или «Интеллекта».
- Фишки, лежащие на «скрытом удильщике» остаются на нём в случае переворачивания.





Добавочное действие

Поверните эту карту, поместите 4 верхних карты из сброса под низ колоды эволюции, затем положите 🎲 на это животное.

- 🌿 Свойство «Детритофаг» нельзя применить в следующих случаях:
 - если в сбросе находится менее 4 карт;
 - если это животное сыто, и его «Жировой запас» заполнен;
 - если карта «Детритофаг» уже повернута.
- 🌿 4 карты из сброса выбираются случайным образом. Но по взаимному согласию игроков можно просто брать 4 верхних карты сброса.

Отходы жизнедеятельности – важный этап круговорота веществ в природе. Ненужные для одних животных, для других они являются ценным источником пищи. Сотни видов детритофагов утилизируют навоз, заодно разрыхляя почву. Конкуренция среди них настолько высока, что некоторым пришлось переквалифицироваться в падальщиков и даже в хищников. Жук-скарabeй (*Scarabaeus sacer*), катящий свой шар, стал символом Африки наравне со слонами.



+1: потребность в пище увеличена на 1.

Когда ваше животное с «Живорождением» становится сытым, возьмите верхнюю карту колоды эволюции и сыграйте её как новое животное. Вы можете посмотреть обратную сторону карты. Положите 🎲 на новое животное.

- 🌿 «Живорождение» также срабатывает в фазу вымирания, если животное становится сытым в результате применения «Спячки» или полного «Жирового запаса».
- 🌿 Вы можете положить новое животное на любом свободном месте в ряду, не разрывая парных свойств других животных.

«Как размножаться?» – главный вопрос для всех животных. Может, выметнуть миллион икринок и предоставить их игре случая? Или снести несколько крупных яиц и заботиться о них некоторое время? Самый надёжный, хотя долгий и энергозатратный способ – живорождение – создаёт довольно развитого детёныша, практически готового к самостоятельной жизни. Огненная саламандра (*Salamandra*) ещё не сделала окончательный выбор: у неё существуют и яйцекладущие, и живородящие подвиды.



+1: потребность в пище увеличена на 1.

Когда владелец хищника с «Интеллектом» выбирает для него жертву, он может указать на **одно** свойство **любого** животного на столе. Указанное свойство этого животного не действует до конца нападения. В частности, можно указать на то единственное свойство, которое мешает хищнику напасть.

- Отменить можно любое свойство – например, «Большое» (перестанет действовать), «Отпугивание» (его нельзя будет применить), «Ядовитое» (не сработает, и хищник выживет).
- «Интеллект» отменяет именно одно свойство одного выбранного животного, а не одну карту. Например, «Интеллект» может отменить обе карты «Партнёрства», если жертва защищена ими с двух сторон.
- Хищник с «Интеллектом» может отменить «Покровительство» и напасть на соседнее животное без свойств. Но если оно защищено «Покровительством» с двух сторон, хищник с «Интеллектом» не сможет отменить оба, так как они принадлежат **разным** животным.

- «Интеллект» в сочетании со «Стайным» (или с «Ошибкой развития» у жертвы) позволит отменить несколько свойств.
- «Интеллект» не может отменить фишку убежища , поскольку это не свойство.
- «Интеллект» не может отменить скрытую способность «Удильщика», поскольку это не свойство.
- Можно отменить собственное свойство животного с «Интеллектом» (например, «Водоплавающее», чтобы напасть на не-«Водоплавающее» животное).

Интеллект в природе – редкое явление. Только некоторые группы животных значительно продвинулись в умственном развитии. Это приматы, хищные и киты среди млекопитающих, врановые и попугаи среди птиц, головоногие моллюски и социальные насекомые.

Проявления интеллекта разнообразны: наличие языка общения, обучаемость, изменение среды обитания. А также игры, особенно те, в которые играют для удовольствия, а не только ради обучения охоте. Медведи и панды любят кататься с грязевых или ледяных горок, а вороны используют для экстремального спуска с крыши кусок пластика как сноуборд. Это уже новый уровень интеллекта – использование и даже изготовление орудий. В этом элитном клубе, кроме Homo sapiens, состоят около двух десятков видов. Дятловый выюрок использует шипы растений, чтобы достать вкусного червячка из узкой щели. Морские выдры разбивают раковины моллюсков с помощью камней. Но наиболее разнообразный инструментарий – у шимпанзе (Pan troglodytes). Большой пакой они могут отбиться от леопарда, маленькой – расковырять термитник, а острой щепкой – разрезать большой и твёрдый плод.



Парное свойство

Добавив «Мутуализм» паре животных, выберите у каждого из них по 1 непарному свойству. Эти свойства становятся **общими** для обоих животных. Поместите выбранные свойства снизу под карту «Мутуализм».







- Общие свойства принадлежат каждому из этих животных и могут быть применены любым из них.
- Нельзя выбрать свойство, которое уже имеется у другого животного из пары (кроме «Жирового запаса»).

- Если животному добавляется второй «Мутуализм», для него нельзя выбрать общее свойство, связанное с первым «Мутуализмом».
- «Мутуализм» можно сыграть, даже если у одного или обоих животных невозможно выбрать подходящее свойство.
- Общие свойства не являются парными свойствами.
- Если одно из животных погибло, вместе с ним сбрасываются все его карты свойств, кроме общего свойства, которое первоначально принадлежало второму животному. Это свойство возвращается второму животному.
- Если карта «Мутуализм» сброшена (например, «Отбрасыванием хвоста»), то общие свойства возвращаются животным, которым они первоначально принадлежали.
- Если «Мутуализм» отменён нападающим хищником, то животное до конца нападения перестает владеть общим свойством, которое было выбрано у другого животного.
- Общее свойство с «+1» увеличивает потребность в пище каждого животного.
- При подсчёте победных очков общее свойство (а также «+1» на нём) учитывается только один раз.
- Свойства, требующие поворота, не очень выгодно делать общими – ведь только одно животное сможет его применить.

Взаимная выгода сближает самых разных существ. Рак-отшельник не имеет своей брони. Вместо этого он носит на спине пустую раковину, на которую вдобавок сажает актинию со стрекательными клетками. Красиво, модно, надёжно... А актиния наслаждается поездкой, раскинув щупальца навстречу потоку, несущему вкусный планктон.




Когда «Насекомоядный» хищник съедает животное без свойств, он получает одну  вместо . В этом случае разверните карту «Хищное» в вертикальное положение. Благодаря этому, поскольку карта «Хищное» развёрнута, «Насекомоядный» хищник сможет снова напасть в следующие ходы этой фазы питания.


 Если «Насекомоядный» и «Прожорливый» хищник съест голодное животное без свойств, он получит только 1 . Разверните его карту «Хищное».

Зачем бегать за крупной добычей? Муравьеда (*Muttermoepha tridactyla*) вполне устроит и мелкая. Примерно 10000 штук в день. Он неторопливо подходит к термитнику, разрушает его ударами здоровенной лапицы и начинает пиршество. Термиты жирные, вкусные – не оторваться. Раздражает только конвергенция – другие виды (трубкозубы, ехидны и панголины) тоже прирастали к этой кормушке, обзаведясь характерным набором свойств: вытянутая морда, липкий язык, мощные когти и жёсткая броня.



Хищник не может напасть на животное **без свойств**, которое лежит непосредственно слева или справа от животного с «Покровительством».

 «Стайный» хищник может отменить свойство только у жертвы. Он не может отменить «Покровительство» соседнего с жертвой животного.

 Хищник с «Интеллектом» может отменить «Покровительство» и напасть на соседнее животное без свойств. Но если оно защищено «Покровительством» с двух сторон, хищник с «Интеллектом» не сможет отменить оба, так как они принадлежат разным животным.

Защита потомства особенно хорошо развита у крупных социальных млекопитающих. Детёнышей рождается немного, и необходимо вырастить их до полной самостоятельности. Удобнее всего это делать в большом коллективе. Стадо травоядных копытных в случае опасности перегруппировывается, животные встают тесно, плечом к плечу. Снаружи – старые опытные рогатые бойцы, за ними – молодые, а в центре – детёныши. Хищники предпочитают напасть на отбившихся от стада, ослабленных животных.



На «с «Полетом» не может напасть хищник, у которого столько же или больше свойств.

На животное с «Полётом» не может напасть хищник, у которого столько же или больше свойств.

Подсчитываются все свойства каждого животного, включая парные и общие (по эффекту «Муtuaлизма»).

Когда в палеозое растения вышли на сушу, вслед за ними потянулись и животные. Кто первым упал с вершины древовидного папоротника и ощутил радость полёта? Скорее всего, это был предок насекомых. Мелкому существу достаточно вырастить небольшие крылья или перепонку, чтобы получить большой бонус к мобильности и скорости расселения. Со временем и в воздухе стало тесно – птеродактили, птицы, летучие мыши освоили атмосферу. Но законы физики неумолимы – чем животное меньше, тем легче ему летать. В наше время около миллиона видов крылатых насекомых оттачивают мастерство полёта. Мухи развивают скорость до 15 м/с. Стрекозы и журчалки способны зависать на одном месте. У пчёл воздушный танец служит для передачи сигналов. Бабочки с большими крыльями, как у красавицы Morpho, набрав высоту, медленно планируют, экономя энергию.



Добавочное действие. Поверните карту «Теплокровное», затем совершите основное действие этим.

Добавочное действие

+1: потребность в пище увеличена на 1.

Поверните карту «Теплокровное», затем совершите основное действие этим животным.

«Теплокровное» позволяет игроку выполнить два основных действия в ход. Одно из них – «Теплокровным» животным, второе – любым животным.

«Теплокровный» хищник может напасть второй раз в ход, только если карта «Хищное» была развёрнута после первого нападения благодаря эффекту «Прожорливого», «Насекомоядного» или «Чернильного облака».

Истинная теплокровность свойственна птицам и млекопитающим. Они поддерживают постоянную температуру тела за счёт дополнительных энергозатрат. Это позволяет им вести активный образ жизни в холодном климате. Возможно, самые первые теплокровные на планете были похожи на кроличьего бандикута (*Macrotis lagotis*) из древней группы сумчатых, расцвет которой пришёлся на меловой период.

+1 ТРЕМАТОДА +1

Негативное свойство

Парное свойство

+1 +1: потребность в пище каждого животного увеличена на 1.

«Трематоду» можно добавить только двум соседним животным другого игрока.

Вы не можете менять порядок чужих животных. Но и их владелец не сможет поменять порядок животных в момент разыгрывания «Трематоды», поскольку это не его ход.

В конце игры «Трематода» приносит 3 победных очка (1 очко за свойство и ещё 2 очка за увеличенную потребность в пище).

У мелких червей трематод захватывающая биография по сравнению с другими паразитами. Их жизненный цикл включает до 7 стадий. На этом долгом пути трематоды познают внутренний мир то моллюсков, то млекопитающих. Активное плавание у них чередуется с периодом покоя, почкование – с откладыванием яиц. По сложности метаморфоза с трематодами может соперничать разве что кинематографический монстр Чужой.



Негативное свойство

«Упрощение» можно добавить как своему, так и чужому животному. После этого владелец животного выбирает у него 2 свойства (кроме негативных) и кладёт их как 2 новых животных без свойств.

- Если у животного только 1 подходящее свойство, создаётся 1 новое животное.
- Если у животного нет подходящих свойств, «Упрощение» не оказывает эффекта.
- Вы можете расположить новых животных на любом свободном месте в ряду, не разрывая парных свойств других животных.

Личинка асцидии похожа на личинок других хордовых животных. Повзрослев, она переходит к сидячему образу жизни и утрачивает ставшие ненужными органы: плавники, хвост и даже нервную трубку. Из шустрого головастика она превращается в мешок с двумя клапанами. Простые системы надёжнее сложных, и взрослая асцидия взамен получает повышенную скорость размножения и лёгкость регенерации.



Когда на это животное напал хищник, можно повернуть карту «Чернильного облака». Нападение хищника прекращается, а его карта «Хищное» разворачивается в вертикальное положение. Этот хищник сможет снова напасть в следующие ходы этой фазы питания.

Нельзя применить «Чернильное облако», если его карта уже повернута.

Осьминоги – вершина эволюции моллюсков. Они обладают высокоразвитой нервной системой и уникальным поведением. При угрозе нападения осьминог устраивает красочное шоу. Лёгким сокращением кожных мышц он меняет окраску на более тёмную. Подпустив противника поближе, моллюск выпускает из своего чернильного мешка жидкость, одновременно метнувшись в сторону и снова сменив цвет тела. Завихрения воды растягивают чернильное облако, и его очертания становятся похожи на осьминога. Хищник хватается за прозрачное облако... глотает... и чувствует, что обоняние пропало вместе с аппетитом. Неудивительно, ведь в состав чернил входит не только пигмент меланин, но и нейромедиаторы, воздействующие на органы чувств.



Добавочное действие

Поверните карту «Эдификатор», затем возьмите из запаса 1 и 1 и положите на любой ареал, доступный для этого животного.

- Обе фишки и кладутся на один ареал. Если на ареале стало больше 4 , уберите лишние в запас.
- Нельзя применить «Эдификатор», если его карта уже повернута.
- В следующую фазу ареалов восстановите на картах ареалов их исходные количества и (не относится к на «Болотах»).
- «Эдификатор» применяется как добавочное действие. Вы не обязаны использовать его, даже если у вас есть голодные животные.

Хочешь удобную среду обитания? Сделай её сам! Бобры (*Castor fiber*) изменяют экосистему, перегораживая реки плотинами из поваленных деревьев, веток и глины. Они строят хатки и разветвлённые норы с подводным входом, копают каналы для сплава древесины и содержат их в чистоте. Преобразованная ими местность по праву называется «бобровый ландшафт».

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ 1 ИГРОКА «ЧУЖОЙ МИР»

Представьте, что вы переместились во времени или пространстве и оказались в незнакомом мире. Он необычен, прекрасен – и хорошо сбалансирован, чтобы успешно противостоять пришельцам. Удастся ли вам отвоевать в чужом мире место для своих животных?

Вам предстоит конкурировать с популяцией животных Чужого («Доминатора» или «Опустошителя») по его правилам.

Правила Чужого.

- ✔ Партия с Чужим продолжается 4 эпохи.
- ✔ В каждую эпоху Чужой будет ходить первым. Отдайте ему фигурку первого игрока.
- ✔ В начале игры популяция Чужого состоит из 3 животных. Каждое из них обладает всеми свойствами и способностями Чужого. Каждое животное самостоятельно питается, нападает, ищет убежище или погибает.
- ✔ В конце партии подсчитайте ваши победные очки. Чужой получает по 7 очков за каждое своё выжившее животное (независимо от количества свойств и символов «+1»).

Если вы победили Чужого, усложните задачу в следующей партии одним или несколькими способами:

- уменьшите начальный (и максимальный) размер вашей руки до 5 карт;
- увеличьте стартовую популяцию Чужого на 1 животное;
- добавьте Чужому ещё одно свойство. Например, «Доминатору» подойдёт «Ночное» или «Быстрое», а «Опустошителю» – «Рогатое» или «Прозрачное». В этом случае Чужой получит по 8 очков за каждое своё выжившее животное.

Подготовка к игре.

1. Добавьте Чужому из колоды эволюции требуемые карты свойств (указаны в правом верхнем углу его планшета) и 3 карты животных.



2. Перемешайте ареалы, отсчитайте 4 карты и сложите их в стопку рубашкой вверх. Возьмите ещё 2 карты ареалов и выложите их в ряд лицом вверх.



3. Перемешайте колоду эволюции и возьмите 6 карт. Вы можете один раз сбросить сколько угодно карт и взять столько же на замену.



В фазу развития вы создаёте животных и добавляете им свойства по обычным правилам. Чужой эту фазу пропускает.

Вы не можете добавлять свойства Чужим.

В фазу ареалов, как обычно, откройте верхнюю карту из стопки ареалов.

В фазу питания Чужой всегда ходит первым. Он действует по заданному алгоритму:

1. Основное действие совершает самое левое из его голодных животных.

2. Если Чужой не может совершить основное действие, он пропускает ход, но не пасует. При появлении доступной пищи он продолжит фазу питания.

3. При питании или поиске убежища в ареале Чужое животное выбирает самый левый из общедоступных ареалов, на котором есть нужная фишка. Если эти ареалы пусты, Чужое животное выбирает самый правый из «верхних» ареалов, который доступен для него.

4. При поиске жертвы для нападения Чужое животное сначала обследует слева направо ваших животных, затем животных Литорали, затем справа налево других Чужих животных. Чужое животное не может напасть на себя самого или на других Чужих слева от себя.



Опустошитель

При подготовке к игре **положите 3 открытых карты ареалов вместо 2**. Затем добавьте «Опустошителю» свойства «Живорождение», «Ядовитое», «Космополитное» и «Норное» из колоды эволюции. Потребность в пище каждого его животного равна 2.

Способности «Опустошителя»

Ненасытность. При питании выбирает ареал с наибольшим количеством 🍖 (если таких несколько, то первый по направлению стрелки) и забирает из него одновременно все 🍖 и 🌿. Затем кладёт фишки 🍖 на своё самое левое голодное животное, пока оно не станет сытым; оставшиеся 🍖 – на следующее голодное животное и так далее. Фишка 🌿 аналогично кладётся на самое левое животное без убежища. Когда все 🍖 разложены, у всех ставших сытыми животных срабатывает «Живорождение».

Скопление. Новое животное, созданное благодаря эффекту «Живорождения», кладётся непосредственно справа от «родителя». Не забудьте положить на него 🌿. Это животное обладает всеми свойствами и способностями «Опустошителя».

Удобрение. В фазу вымирания положите на самый левый общедоступный ареал столько 🍖, сколько животных-опустошителей вымерло от голода в эту эпоху. Эти 🍖 сохраняются в следующую фазу ареалов.

В мире «Опустошителя» нет ограничений на количество 🍖 на карте ареала. Ареал «Болота» также может накапливать больше 4 🍖.

🌿 Если у животного-опустошителя сработало свойство «Ядовитое», в напоминание об этом поверните на 90° карту съевшего его животного-хищника.

1. Первый ход «Опустошителя». По 3 🍖 лежат на «Джунглях» и «Тайге». «Опустошитель» выбирает «Джунгли», так как они ближе к началу стрелки.



Затем вы взяли 2 🍖 из «Тайги», применив «Теплострость» у своего животного.

2. Второй ход «Опустошителя». По 2 🍖 лежат на «Саваннах» и «Пещерах». Он выбирает «Пещеры», так как они ближе к началу стрелки.



1. Первое животное получило 2 🍖 и 1 🌿, второе – 1 🍖. Первое стало сытым и создало справа от себя новое животное с 🌿.



2. Животные 4 и 2 получили по 1 🍖. Каждое из них стало сытым и создало справа от себя новое животное с 🌿.



Доминатор

При подготовке к игре добавьте «Доминатору» свойства «Хищное», «Большое», «Стайное» и «Падальщик» из колоды эволюции. Потребность в пище каждого его животного равна 3.

Способности «Доминатора»

Подавление. Любое ваше животное не может иметь больше 2 свойств (включая парные и общие).

Правильное питание. В свой ход «Доминатор» совершает 2 основных действия:

Первое действие: его самое левое голодное животное берёт 🍖 в ареале. Если в доступных для «Доминатора» ареалах не осталось 🍖, его самое левое животное без убежища берёт 🌿.

Второе действие: его самое левое голодное животное нападает на другое животное.

Суперхищник. При нападении «Доминатора» его карта «Хищное» не поворачивается.

Когда животное-доминатор нападает, оно выбирает самое левое из ваших животных, на которое способно напасть. Если ваши животные недоступны для нападения, оно нападает на животное «Литорали», а если его нет – на самое

правое животное-доминатора (но не на самого себя или животных слева от него).

«Стайное» отменяет то свойство жертвы, которое не позволяет на неё напасть – «Камуфляж», «Ночное», «Полёт», «Водоплавающее», или активное «Партнёрство», «Прозрачное», «Норное». Если таких свойств нет, то отменяет «Ядовитое», «Быстрое», «Отбрасывание хвоста», «Чернильное облако», «Отпугивание», «Рогатое».

- 🌿 Если у вашего животного оба свойства – из второго списка, выберите случайным образом, какое из них будет отменено.
- 🌿 Помните, что «Стайное» не может отменить 🌿, свойство «Покровительство» и скрытую способность «Удильщика».
- 🌿 Если у «Доминатора» осталось только одно животное, оно не сможет применить свойство «Стайное».
- 🌿 Если животное-доминатор съело жертву, не забудьте положить 🍖 на ближайшее по часовой стрелке животное-падальщика.

Ещё парочку. В конце фазы вымирания добавьте 2 животных в популяцию «Доминатора» (кроме последней, 4-й эпохи).

Животное-доминатор 🍖 выбирает жертву:

- 1 Животное без свойств защищено «Покровительством».
- 2 Животное защищено убежищем 🌿.
- 3 Не получится отменить оба защитных свойства: «Водоплавающее» и сытое «Норное».
- 4 Подходящая жертва! «Стайное» отменяет «Камуфляж», но затем вы применяете «Отпугивание», выбирая новой целью животное-доминатора справа от нападавшего.
- 5 Животное подходит для нападения, но в эту эпоху очередь до него не дошла!




СЦЕНАРИЙ «ЭФФЕКТ БАБОЧКИ»

Теория хаоса изучает поведение сложных динамических систем, к которым относятся и экосистемы. Термин «эффект бабочки» используется в случае, когда незначительное изменение начальных условий приводит к крупным, иногда катастрофическим последствиям.

В этом сценарии случайное событие происходит в каждую эпоху. Однако у игроков есть возможность извлечь из него выгоду или хотя бы минимизировать свои потери.

В начале каждой **фазы развития** первый игрок бросает кубик, затем кладёт фишку бабочки на соответствующее значение в таблице.

В **фазу питания** игрок, который спасовал первым, убирает фишку бабочки и выполняет соответствующее действие от своего лица. Остальные игроки участвуют только в выполнении действия с кубиком «6» (по часовой стрелке, начиная с первого игрока).

 Игрок имеет право спасовать в фазу питания, только если он не может совершить ни одно из трёх основных действий. Подробнее читайте в «Правилах Эволюции Новый мир» на стр. 7 и в «Справочнике» на стр. 3 (раздел «Жировой запас»).

	Положите  на любой ареал
	Положите  на любой ареал
	Возьмите карту
	Выложите верхнюю карту колоды как своё животное и положите на него 
	Уберите по 1  с каждого ареала
	Каждый из остальных игроков выбирает одно своё животное, которое погибает

Авторы: Дмитрий Кнорре, Сергей Мачин.

Иллюстрации: Мария Ефремова, Александра Каренская.

Разработка: Фёдор Мячин, Иван Туловский.

Тестирование: Клуб Moroz Testing Ground: Денис Давыдов (организация), Роман Гаффаров, Александр Казанцев, Алексей Смородин, Денис Уафин, а также Мария Ермолина, Елена Коркина, Павел Котов, Александр Маришин, Мария Смородина; Виталий Кравченко и интеллектуальный клуб «Поквести»; Вера Голикова, Алиса Долуханова, Глеб Забелич, Борис Толоконников.

© ООО «Правильные игры», 2021