

Памятка по игре «Dominant Species»

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

Добро пожаловать в «Доминирующие виды». В этой игре вы будете управлять популяцией животных, пытающейся стать самым многочисленным и самым приспособленным к жизни на Земле видом. Ваши животные – это небольшие деревянные кубики вашего цвета. Вот ваши задачи: выживать как можно дольше, вывести самую многочисленную популяцию и доминировать на максимальном количестве территорий. Давайте поговорим об этих целях подробнее.

Самое главное – это выживание. В начале игры у каждой популяции животных есть три ресурса – это нужды вида, т.е. то, что нужно виду для выживания. Ресурсы – это маленькие круглые жетоны: трава, корни, мясо, семена, солнце и вода. Например, змеям нужно солнце, и, чтобы ваши змеи выживали, они должны располагаться рядом с жетоном с изображением солнца. В процессе игры ваш вид может получить другие ресурсы, то есть изменить свои нужды или подстроить их под сложившиеся климатические условия. Кроме того, вы сможете добавлять новые ресурсы на игровое поле, чтобы сделать среду обитания более благоприятной для вашего вида.

Вторая задача – это размножение. В процессе игры периодически случается подсчёт очков. Очки начисляются за максимальное количество животных на какой-то территории, так что по возможности нужно выставлять на поле как можно больше кубиков-животных.

Третья цель – это доминирование. Вид доминирует на какой-то территории, если её ресурсы максимально отвечают его потребностям (максимальное количество совпадений с нуждами вида). В ходе игры доминирующим может оказываться то один, то другой вид. Обычно изменения происходят при добавлении или удалении ресурсов на игровое поле. Доминирование важно в двух аспектах. Во-первых, за доминирование на территории вы получаете карту действия. Во-вторых, в конце игры за доминирование на территориях начисляются очки.

Вот ваши задачи. Выживайте на максимальном количестве территорий, обеспечивая своих животных необходимыми ресурсами или изменяя их нужды, занимайте своими животными как можно больше областей, а также постарайтесь обеспечить себе доминирование. Игрок, который лучше всех справится с этими задачами наберёт больше всех очков и станет доминирующим видом на Земле (т.е. победит в игре).

ХОД ИГРЫ

1. Фаза планирования
 - 1.1. Игроки по очереди (см. инициатива) выставляют фишки на поля действий.
 - 1.2. Фаза завершается когда у игроков заканчиваются фишки действий.
2. Фаза действий
 - 2.1. Игроки выполняют свои действия (сверху вниз, слева направо).
3. Фаза сброса
 - 3.1. Выживание – в непригодных для жизни областях погибают животные.
 - 3.2. Выживание – дополнительные очки (см. ниже).
 - 3.3. Reseed – на поле выкладываются новые игровые элементы.

ДЕЙСТВИЯ

1. **Initiative** – Инициатива:
 - 1.1. На 1 поле влево по шкале инициативы + дополнительное действие.
2. **Adaptation** – Адаптация – Ваш вид получает новую «нужду»:
 - 2.1. Выбирайте слева направо;
 - 2.2. Нужды помогают выживать и добиваться доминирования;
 - 2.3. У вида может быть только шесть нужд.
3. **Regression** – Регресс – Позволяет избежать потери нужды:
 - 3.1. Удалите 1 жетон ресурсов с поля животного;
 - 3.2. Если у вас стоит фишка на поле регресса – вы можете сохранить 1 жетон;
 - 3.3. Стартовые нужды потерять нельзя.
4. **Abundance** – Изобилие – Поместите на игровое поле 1 ресурс.
5. **Wasteland** – Опустошение – Удалите все совпадающие ресурсы из тундры.
6. **Depletion** – Истощение – Удалите с игрового поля 1 ресурс.
7. **Glaciation** – Оледенение – Распространение льда:
 - 7.1. Выберите любой гекс рядом с тундрой;
 - 7.2. На нём остаётся по 1 животному каждого вида (остальные - в запас);
8. **Speciation** – Размножение – Выставление на поле новых кубиков:
 - 8.1. Выберите рядом с каким ресурсом рождаются ваши животные;
 - 8.2. Выставьте на соседние с выбранным ресурсом гексы свои кубики;
 - 8.3. Количество кубиков зависит от типа местности.
9. **Wanderlust** – Исследование – Увеличение игрового поля:
 - 9.1. Выберите 1 гекс, поместите его на поле и получите очки;
 - 9.2. Поместите на него один из доступных ресурсов;
 - 9.3. Игроки в порядке пищевой цепочки могут передвинуть на него животных.
10. **Migration** – Миграция – Перемещение животных на 1 клетку;
11. **Competition** – Сражения – Уничтожьте 1-3 животных:
 - 11.1. Можно уничтожить по 1 кубик на каждом из трёх типов местности;
 - 11.2. Уничтожать животных можно только там, где есть хотя бы 1 ваше.
12. **Domination** – Доминирование – Подсчёт очков в одной области:
 - 12.1. Игроки получают очки за количество животных;
 - 12.2. Доминирующий вид получает карту действия.

ФАЗА СБРОСА:

1. Вымирание – животные умирают, если нет ни одного подходящего ресурса.
2. Выживание – игрок, у которого больше всех животных в тундре получает карту и очки.
3. Обновление – на поле выкладываются новые элементы, ранее выложенные - перемещаются.

СВОЙСТВА ВИДОВ:

1. Насекомые – каждый ход рождают 1 дополнительное животное;
2. Пауки – каждый ход убивают 1 дополнительное животное;
3. Земноводные – 1 дополнительная «нужда»;
4. Птицы – могут перемещаться на 2 гекса при миграции;
5. Рептилии – каждый ход сохраняют 1 «нужду» при регрессе;
6. Млекопитающие – каждый ход при вымирании выживает 1 животное.

ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ В ИГРЕ?

1. Выбирайте приоритеты – сделать всё, что хочется, не получится:
 - 1.1. Прикидывайте, что вы хотите получить в каждом ходу;
 - 1.2. Выбирайте самые важные действия, которые нужно выполнить в первую очередь;
 - 1.3. Желательно пораньше играть Адаптацию, Изобилие и Исследование;
 - 1.4. Возможно будет достаточно сфокусироваться на 1-3 ресурсах;
 - 1.5. Захватывайте несколько соседних гексов (выкладывайте новые гексы рядом со своими);
 - 1.6. Делайте то, чего не делают остальные игроки;
 - 1.7. Не пытайтесь сделать всё сразу.
2. Профилактика – лучшее лечение
 - 2.1. Действия «Адаптация» и «Изобилие» спасут вас от неприятностей;
 - 2.2. Выбирайте другие действия в т.ч. чтобы не дать разыграть их другим игрокам;
3. Подсчёт очков
 - 3.1. Старайтесь разыграть подсчёт очков в каждом ходу хотя бы по одному разу;
 - 3.2. Обеспечьте хотя бы одну область, выгодную для подсчёта очков;
 - 3.3. Нужен ли вам бонус «моржа»?
4. Карты действий – опасайтесь их в начале хода
5. Финальный подсчёт очков
 - 5.1. Пытайтесь добиться доминирования в максимальном числе областей;
 - 5.2. Ваша популяция на поле должна быть как можно более многочисленной.