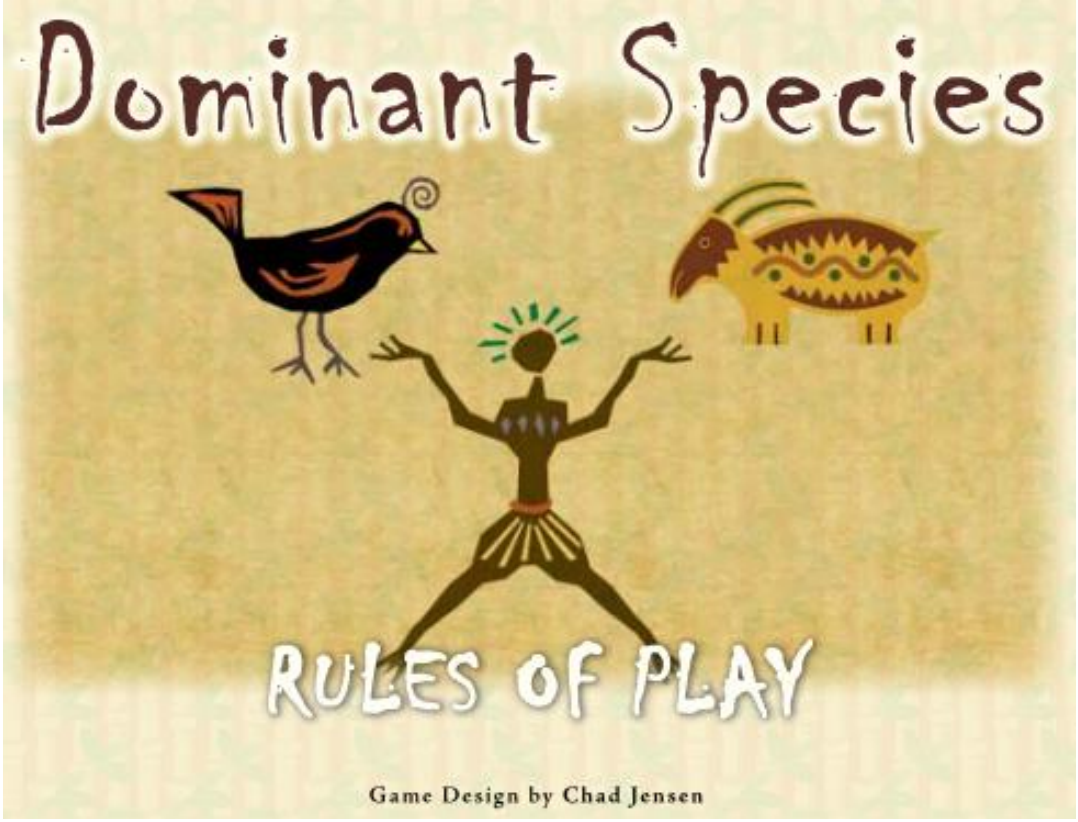


Вступление

90,000 до н.э Приближается ледниковый период. Все живые организмы населяющие Землю начитают невольную борьбу за господство на планете.

Dominant Species – игра которая в абстрактной форме реконструирует события древней истории: наступление ледникового периода, глобальное изменение климата и живых существ пытающихся приспособиться к этому.

Каждый игрок берет на себя роль одного из шести представителей животного мира – млекопитающих, птиц, рептилий, амфибий, паукообразных или насекомых. В начале игры все виды животных более или менее сбалансированы относительно друг друга. Но только в начале, дальше начнется «естественный отбор».

Посредством размещения AP (см. далее) игроки будут стремиться доминировать на как можно большем количестве разных тайлов, для того, чтоб иметь возможность использовать различные эффекты карт. Также игроки будут увеличивать численность своих особей для получения победных очков. Для этого они будут использовать действия speciation (видообразование), migration (миграция) и adaptation (адаптация) и другие.

В конечном итоге игра приходит к концу – наступление ледникового периода. Животное игрока набравшего наибольшее число победных очков становится **Dominant Species** (доминирующим видом).

But somebody better become dominant quickly, because it's getting mighty cold….

Комплектация игры **3**
Обзор игры **3**
Глоссарий **4**
Подготовка к игре **6**
Земля **9**
Элементы **9**
Мешок для элементов 9
Совпадения элементов 10
Вымирающие виды 10
Доминирование 11
Особи **11**
Генофонд
Трек победных очков **11**
Область приказов **12**
Последовательность игры **13**
Фаза планирования **13**
Фаза исполнения **14**
Инициатива 15
Адаптация 15
Регрессия 16
Изобилие 17
Пустоши 17
Истощение 18
Оледенение 19
Видообразование 20
Странствия 21
Миграция 22
Конкуренция 23
Доминирование 23
Правила для двух и трех игроков **25**
Альтернативные привила подготовки к игре **25**
Карты **26**
Карта выживания 26
Карты доминирования 26
Фаза сброса **30**
Вымирания 30
Выживание 30
Расстановка 30
Окончание игры **31**

Выделенный таким образом текс, содержит примеры, разъяснения, подсказки, примечание и другую различную информацию для лучшего понимания правил игры.

Игровые компоненты

Книга правил

Игровое поле

6 карточек животных

27 карт, (1 карта выживания, 26 карт доминирования)

31 большой и 12 маленьких гексагональных тайлов используемых для создания «Земли»

330 деревянных кубиков, представляющих собой «особей», принадлежащих 6 видам животных.

60 деревянных цилиндров, используемых для выбора действий

60 деревянных конусов используемых игроками для обозначения доминирования своих животных

120 круглых маркеров представляющие собой ресурсы «Земли», называемые элементами.

6 квадратных маркеров используемых игроками для обозначения «инициативы» животных

Полотняной мешочек

Обзор игры

Большие шестиугольные **тайлы** используются в процессе игры для моделирования планеты Земля, такой какой она возможно была тысячи столетий назад. Меньшие по размеру тайлы **тундры**, размещаются на больших тайлах, превращая их в тундру, тем самым отображая наступление ледникового периода.

Игра ведется с помощью небольших цилиндров (далее «**АР**» от анг. Action pawns (пешка действий)). Каждая АР позволяет игроку выполнять определенные действия, как например speciation(видообразование), изменение экологии, migration (миграция), или glaciation (оледенение). Игроки размещают АР в **области приказов** в течении **фазы планирования**, а затем исполняют их в **фазе выполнения**.

В течении всей игры игроки развивают своих **животных**, увеличивают их жизнеспособность, одновременно мешая противникам делать тоже самое и в процессе этого зарабатывают **победные очки** (далее ПО). В этом помогают различные карты, дающие полезные одноразовые способности или возможность получить победные очки.

Игроки будут добавлять и убирать кубики **особей** на тайлы **Земли.** Диски элементов выкладываются и снимаются на карточки животных и Землю.

По завершению игры происходит подсчет очков за каждый тайл Земли, после чего игрок, набравший больше всего очков объявляется победителем.

Глоссарий

Фишки действий (далее АР) – набор деревянных цилиндров, с помощью которых игроки каждых ход отмечают выбранные ими действия.

Животное — Млекопитающие, рептилии, птицы, амфибии, паукообразные или насекомые. Один из шести классов животных, которых игрок будет представлять в игре. Каждый класс животных представлен набором кубиков. У каждого животного есть карточка животного и маркер инициативы.

Бонусные победные очки (бПО). Некоторые действия и эффекты карт, позволяют игроку получить “бонусные ПО”. Чтобы определить количество получаемых бПО, обратитесь к **таблице бПО**, расположенной в нижней левой части игрового поля. Верхний ряд – числовые значения необходимые для получения бПО (например, сколько плиток тундры занято животным во время действия Выживания), нижний ряд указывает число получаемых ПО.

Карты доминирования — набор из 26 карт, из которых выбирает игрок каждый раз, когда его животное выигрывают в фазе Доминирования. Карты доминирования имеют одноразовый эффект. Одна из карт - «Ледниковый период», после розыгрыша этой карты игра заканчивается. «Карта выживания» не относится к Картам доминирования, и играется по особым правилам (см стр.26)

Доминирование наличие на тайле по крайней мере одной особи имеющей больше совпадений (см. далее)элементов, чем особи любого другого животного на этом тайле.

Земля — группа тайлов, размещенных в виде сетки на игровом поле. Игроки размещают элементы, животных и маркеры господства на тайлах, формирующих землю.

Элемент — Трава, личинка, мясо, семена, солнце и вода. Это круглые маркеры – или "диски" – представляющие собой ресурсы, необходимые животным для процветания. Элементы помещенные на карточку животного, указывают на "потребность" в них, размещенные на земле, их "запасы". Элементы размещаются в углах тайлов, таким образом, один элемент может присутствовать на трех различных тайлах одновременно.

Вымирающий – любая особь в игре не имеющая ни одного совпадения (см далее) элементов на тайле (либо на тайле нет элементов вовсе)

Пищевая цепочка – используется для определения победителя в случаи ничьей**,** идет сверху вниз, от сильного к слабому.

- Млекопитающее
- Рептилии
- Птицы
- Амфибии
- Паукообразные
- Насекомые

Маркер инициативы — набор из шести квадратных маркеров, используемых на треке инициативы, для определения порядка размещения АР во время Фазы Планирования.

Совпадение – количество элементов «А» на карточке животного, умноженное на количество элемента “А” на тайле, на котором находится особь. Каждый элемент обсчитывается отдельно и затем все значения совпадений складываются.

Смотрите рисунок на странице 10

Особи - каждый деревянный кубик на Земле, представляет собой одну особь. Несколько таких кубиков одного цвета являются популяцией одного из видов животных.

Ландшафт — Тундра, горы, пустыня, лес, джунгли, саванна, болото , море. Каждый тайл представляет собой одним из 8 типов такой местности.

Тайлы – большие и маленький шестиугольники (гексы) представляющие собой различные типы ландшафта. Используются для создания поверхности Земли.

Победные очки (ПО) – очки заработанные в течении игры животными. Наивысшее значение ПО, определяет победителя.

Подготовка к игре

Игровое Поле

Поместите игровое поле лицом вверх в центре стола.

Животные

A Каждый игрок выбирает один из видов животных, которым будет играть. Каждый игроку берет карточку животного, соответственно своему выбору. Либо вы можете раздать карточки животных случайным образом.

На странице _, вы найдете альтернативные правила для 2-3 игроков

B В порядке **обратном пищевой цепи**, (начиная с насекомых затем паукообразные и т.д.) расположите маркеры инициативы на треке инициативы.

Если есть меньше чем шесть игроков, один или больше самые правые коробки в этой секции останутся свободными всюду по игре.

Если в игре принимают участие менее шести игроков, то крайне правые ячейки остаются пустыми на протяжении всей игры.

Неиспользованные маркеры инициативы и карточки животных откладываются обратно в коробку, они не больше не понадобятся.

Тайлы

C Выложите по одному тайлу каждого из семи типов ландшафта, за исключением тундры, вокруг центрального гекса, в соответствии с изображениями на поле, в центр поверх тайла моря положите тайл тундры.

D Оставшиеся 11 тайлов тундры положите лицом вверх в область **«Glaciation Tiles»** на игровом поле.

E Перетасуйте оставшиеся 24 больших тайла и сформируйте из них 3 стопки по 8 штук, поместите их (лицом вниз) в область **«Wanderlust Tiles»** на игровом поле, верхний тайл каждой стопки положите лицом вверх.

Карты

F Отложите Карту выживания в сторону.

G Удалите карту Ледникового периода из колоды карт доминирования. Перетасуйте оставшиеся 25 карт. Положите карту Ледникового периода под низ колоды лицом вниз. Колоду карт доминирования положите лицом вниз рядом с игровым полем.

H Возьмите 5 верхних карт из колоды и положите их лицом вверх в зону **“Available Dominance Cards”** на игровом поле.

Элементы

I Возьмите по 2 каждого из 6 типов элементов и положите их на тайлы в соответствии с изображениями.

Расположите диски элементов так, чтоб они лежали на границе соединения нескольких тайлов.

J Оставшиеся элементы положите в мешок.

K Вытянете 4 элемента из мешка и заполните ими четыре ячейки (помеченных символом листочка) рядом со словом «**Adaptation» (Адаптация)**

Вытянете еще 4 элемента и заполните 4 ячейки радом со **с**ловом **«Abundance» (Изобилие).** Таким же образом заполнимте ячейки рядом с **“Wanderlust (Странствия).**

Особи

Каждый игрок берет себе 10 конусов для использования в качестве маркеров доминирования, цилиндры для обозначения выбранных действий и кубики для формирования генофонда. Количество кубиков и цилиндров зависит от числа игроков см. далее

- 6 – игроков – 3 цилиндра и 35 кубиков
- 5 – игроков – 4 цилиндра и 40 кубиков
- 4 – игрока – 5 цилиндра и 45 кубиков
- 3 – игрока – 6 цилиндра и 50 кубиков
- 2 – игрока – 7 цилиндра и 55 кубиков

Неиспользованные кубики и цилиндры верните в коробку

Игроки выставляют по одному кубику на нулевую отметку на треке победных очков.

Каждый игрок берет кубики (особей) из своего генного пула и выкладывает их на стартовые тайлы следующим образом:

- **Насекомые**: саванна 2, болото 1, пустыня 1
- **Паукообразные**: джунгли 2, болото 1, лес 1
- **Амфибии**: болото 2, джунгли 1, саванна 1
- **Птицы**: лес 2, горы 1, джунгли 1
- **Рептилии**: Пустыня 2, саванна 1, горы 1
- **Млекопитающие**: горы 2, пустыня 1, лес 1

Если в игре участвуют меньше 6 игроков, неиспользованные животные не выкладываются на игровое поле. Заметьте, что каждое животное начинает игру, доминируя на одном из тайлов.

Начало игры

Игра начинается с фазы планирования, первый ход делает игрок контролирующий животное стоящее слева на треке инициативы, он первым выставляет фишку действия (далее **AP**)

Dominant Species
Insects
Arachnids
Amphibians
Mammals
Reptiles
Birds
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
HIBERNATION
PREDATOR
NOCTURNAL
IMMIGRANTS
EVOLUTION

Земля

Большие и маленькие шестиугольные тайлы (гексы) при выкладывании на игровое поле образуют «Землю». Основная часть игры будет происходить на ней.

Особи каждого животного выкладываются на тайлы Земли из генного пула. При удалении, особи возвращаются обратно в коробку (только не при Оледенении (**Glaciation)), а не в генный пул.**

Элементы располагаются на углах тайлов, на карточках животных, в области приказов , либо в мешке с элементами.

Конусы доминирования помещаются на тайлы в случаи, если данное животное доминирует на этом тайле.

Новые (большие) тайлы моря, болота, саванны, джунглей, леса, пустыни и гор добавляются к уже выложенным тайлам при выполнении действия **Wanderlust (Странствие).** Они берутся из открытых стопок тайлов.

Новые (маленькие) плитки тундры берутся из стопки тайлов тундры и выкладываются поверх больших плиток, при выполнении действия **Glaciation (Оледенение)**. Большой тайл, под тайлом тундры остаётся тундрой до конца игры.

Тайлы соприкасающиеся сторонами являются смежными (соседними).

Даже при том, что тайл тундры немного меньше большого, и физически не касаться шести тайлов, которые могут его окружать, он считается смежным с ними, поскольку преобразовывает тайл под ним в тундру, который физически касается плиток рядом с ним.

Элементы

Круглые маркеры, представляющие собой 6 элементов используемых в **Dominant Species**: трава, личинка, мясо, семена, солнце и вода. Элемент размещенный на тайле это «запас», элемент на карточке животного это «потребность». Вместе они образуют «**matching**» совпадение/соответствие.

Мешок (с элементами)

Элементы всегда берутся из мешка, при удаление элементов с карточки животного или игрового поля верните их обратно в мешок.

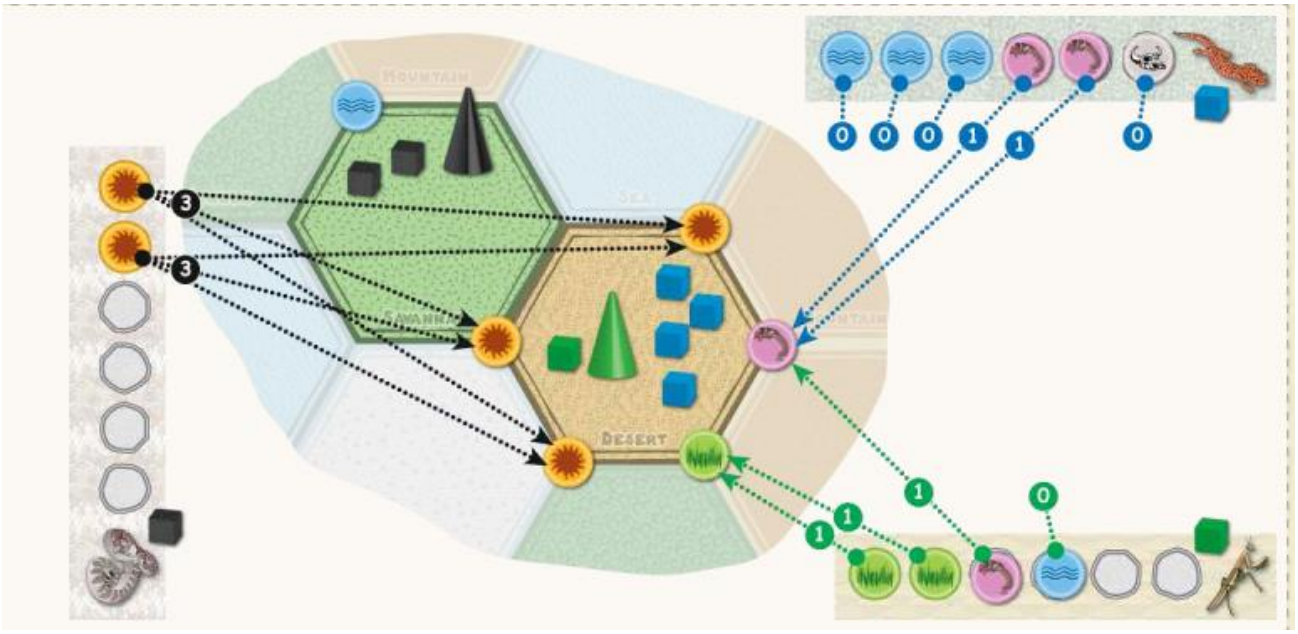
Пример совпадения элементов:

Насекомые доминируют на тайле пустыни даже при том, что у них меньше кубиков, чем у амфибии: доминирование основывается на качестве, а не на количестве.

Необходимо сравнить количество совпадающих элементов на карточки с элементами на поле.

У Насекомых совпадают в общей сложности 3 элемента. Каждому элементу травы на карточке соответствует один элемент на поле, итого 2, 1 личинке соответствуйте 1 личинка, итого 1, вода есть на карточке, но отсутствует на поле итого 0. Складывая все элементы 2 + 1 + 0 получаем 3. У амфибий совпадают только по 1 элементу личинки, итого 2, воды и мяса на поле нет элементам амфибий (1 личинка + 1 личинка + 0 мяса + 0 воды).

Заметьте, что с тремя элементами воды амфибии могли бы доминировать в саванне (3 соответствия против 2 у рептилий) если бы переместились туда. Отметьте, что если элемент солнца занимающий оба тайла будет удален то рептилии станут вымирающим видом т.к. у них больше не будет совпадения элементов.



Совпадения элементов

Для применения некоторых эффектов необходимо определить совпадения элементов на тайле. Для этого сделайте следующие:

- Подсчитайте количество совпадений для крайне левого элемента, который есть на тайле
- Прибавьте к нему число совпадений второго элемента имеющегося на тайле
- Повторите эти действия для каждого третьего, четвертого , пятого и шестого элемента для определения общей суммы.

Вымирающие виды

Любая особь занимающая тайл с нулевым совпадением элементов, является вымирающей. Вымирающие особи уязвимы при выполнении действия **Extinction** (Вымирание**)** и не могут доминировать на тайле.

Доминирование

Доминирование на тайле обозначается деревянным конусом. Доминирование может быть получено или потеряно в любой момент. В будущем игроки сами должны следить за изменением доминирования.

Если животное игрока располагает на тайле хотя бы одной особью и при этом имеет больше совпадений элементов, чем другие особи на этом тайле, то это животное считается доминирующим. При ничье ни одно животное не считается доминирующим.

Вымирающие особи не могут доминировать, даже если кроме них на тайле никого нет.

Доминирование обозначается с помощью выставления на тайл деревянного конуса цвета. Получение доминирования на тайле или его потеря мгновенный эффект и может произойти в любой момент. Игроки должны сами следить за тем, когда их особи становятся доминирующими или перестают быть ими.

Другими словами доминирование (или его потеря) устанавливается по требованию, а не автоматически. Таким образом, как только установлено доминирование на тайле, то оно останется в силе до того момента пока другой игрок : (a) утверждает доминирование своего животного, или (b) выясняет что, два или более животных имеет равно число совпадаений.

Игрокам следует проверять стали их животные доминировать или наоборот, после завершения действий добавляющих либо снимающих элементы с игрового поля, таких как например Adaptation (Адаптация) или Depletion (Истощение)

У каждого игрока есть 10 конусов доминирования. Их лимит не ограничен: в маловероятном случае, если одно животное доминирует над 11 или более тайлами, используйте любой подходящий предмет для замены.

Особи

Деревянные кубики представляют собой "особей", которых каждое животное использует, чтобы представить себя на Земле. Большинство особей начинает игру в генофонде их владельца. Большинство их них или все в конечном счете займут (будут помещены) на тайлы Земли. Особи, удаленные с тайлов по любой причине кроме Glaciation (Оледенения), полностью удаляются из игры.

Игрок не выбывает из игры, даже если его генофонд опустел и потеряна последняя особь на Земле. У игрока управляющим этим животным не будет возможности использовать действия Speciation (Видообразование) или Migration (Миграция), но у него останутся другие варианты действий, также он все еще сохраняет победные очки.

Генофонд

До того, как особи будут выложены на тайлы Земли, они лежат в куче перед игроком, это его генофонд. Всякий раз, когда нужно добавить особь животного на тайл Земли, возьмите её из генофонда. При удалении с поля особь возвращается обратно в коробку (кроме действия Glaciation (Оледенения), а не в генофонд.

Трек победных очков.

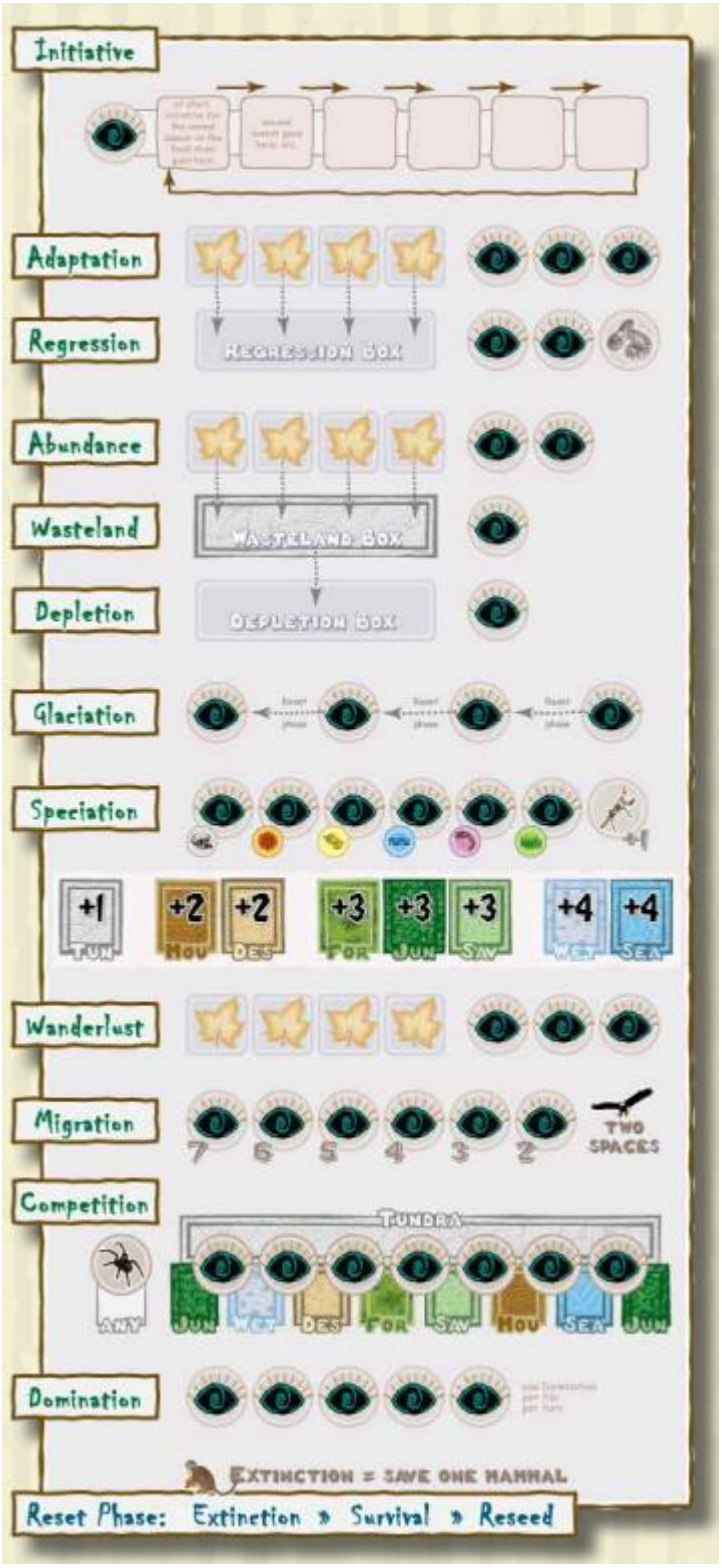
Трек победных очков расположен на внешней части игрового поля. На нем игроки располагают кубики животных, которых они представляют, и отслеживают, измените победных очков в течении игры.

Всякий раз, когда животное получает или теряет победные очки, передвиньте его кубик назад или вперед соответственно. Поместите запасной кубик на +100 если игрок набрал более 100 ПО. ПО не могут быть меньше 0.

Запасной кубик можно взять из ранее удалённых из игры.

Область приказов

Область приказов располагается с правой стороны игрового поля. Область приказов это основной «движок» игры, с помощью неё игроки смогут определять судьбу своих животных.



Последовательность игры

Dominant Species состоит из серии ходов, в которых игроки принимают участие более менее одновременно. Каждый ход состоит из трех фаз:

Фаза Планирование
Фаза выполнения
Фаза сброса

Во время Фазы Планирования игроки в порядке очереди выставляют доступные им АР в область обозначенную “eyeball” (глазок). Каждая АР указывает на действие, которое будет доступно им в следующей фазе исполнения. На каждом глазке может располагаться только одна АР. Действует принцип «Первым пришел, первым исполнил».

Как только все доступные АР размещены, начинается Фаза Исполнения. АР снимаются с области приказов, «сверху – вниз, с лева на право». Каждый раз, как снимается АР её владелец выполняет действие указанное в заголовке (например, Glaciation (Оледенение) или Migration (Миграция).

Во время Фазы Сброса могут исчезнуть некоторые особи, и один из игроков может получить ПО используя карту выживания. Далее, если игра еще не закончилась, область приказов очищается для следующего раунда.

Фаза планирования

Во время фазы планирования игроки по одному в порядке инициативы (слева на право) выставляют доступные АР в свободную область отмеченную «глазком» в области приказов. На каждый «глазок» можно выставить только одну АР.

АР нельзя размещать на местах не отмеченных «глазком», таких как например значок паука в секции Competition (Конкуренция)

После того, как игрок стоящий последним на треке инициативы выставил АР, очередьбь снова переходит к игроку стоящему на треке первым. Игроки выставляю АР, друг за другом пока не исчерпают все доступные им. Если у игрока не АР он пропускает ход.

Фаза выполнения

Во время фазы исполнения АР размещенные в фазу планирование снимаются по одной сверху вниз слева на право, и выполняются действия соответствующих игроков. Таким образом, приказы выполняются в следующим порядке:

1. Initiative
2. Adaptation
3. Regression
4. Abundance
5. Wasteland
6. Depletion
7. Glaciation
8. Speciation
9. Wanderlust
10. Migration
11. Competition
12. Domination

Добровольные действия

Все действия не являются принудительными. При удаления АР игрок сам решает выполнить его или пропустить.

Пропуск секций приказов

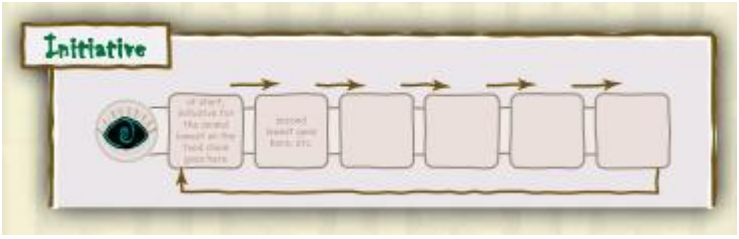
Большинство действий области приказов могут быть пропущены если они не содержат APs.
Исключения составляют:

- Regression (Регресс) — эта секция всегда затрагивает всех животных у которых совпадают элементы с карточки животного с элементами в секции;
- Wasteland (Пустошь) — эта секция всегда затрагивает все тайлы тундры, элементы на которых совпадают с элементами в секции;
- Speciation (Видообразование) — насекомые всегда могут добавить одну особь на игровое поле;
- Competition (Конкуренция)— паукообразные всегда могут использовать действия конкуренции.

Различные действия подробно описаны на следующих страницах и представлены в том порядке, в котором они должны быть выполнены во время игры.

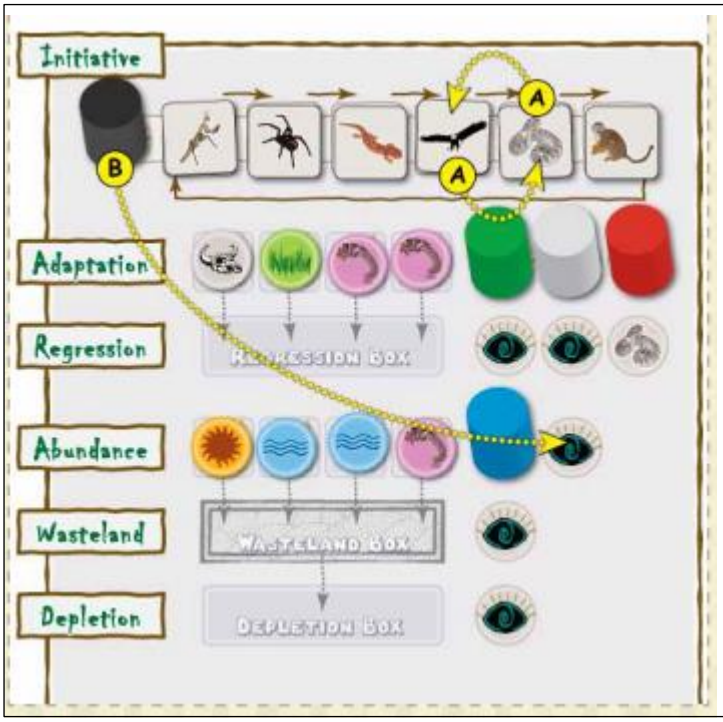
Действия также представлены в порядке выполнения, в сокращенной форме на карточке животного.

Инициатива



В начале Фазы Выполнения снимите AP. Выполните следующие действия:

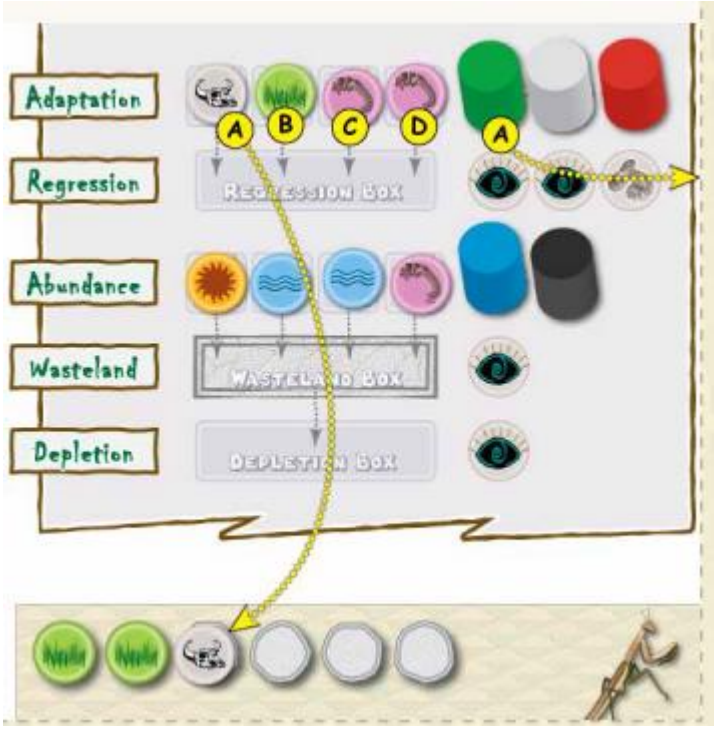
- На треке инициативы поменяйте местами маркер животного, с маркером стоящим слева от него, таким образом, вы движетесь вперед по треку инициативы. Игнорируйте это действие, если вы уже находитесь в крайнем левом положении на треке.
- Поставьте снятую AP на любой свободный «глазок».



ПРИМЕР: В фазе планирования игрок рептилиями (черный) решает улучшить свое положение на треке инициативы, он размещает свою AP, в первый ход игры шести игроков. Когда AP снимается, в первую очередь он меняет местами свой маркер с маркером игрока птицами (A). После он выбирает последний не занятый «глазок» для размещения AP в секции «изобилия» (B).

Адаптация

После завершения действия **Инициативы**, AP удаляются из этой секции по одной слева на право, в порядке очередности. Когда AP снимается, игрок выбирает один из доступных в секции элементов. Игрок забирает этот элемент и размещает в пустой (серой) области карточки животного. Ни у одного животного не может быть более шести элементов. Считаются изначальные и добавленные элементы. Если животное уже обладает шестью элементами, действие не выполняется. Животные могут брать элементы одного типа.



ПРИМЕР: Игрок насекомыми (зеленый) следует по пути разностороннего развития. Он первым снимает свою АР и решает взять элемент «мясо», он перемещает его на свою карточку (А). Белому и красному игроку остается выбирать из «личинки» и «травы». Вместо этого насекомые могли бы взять «траву» (В) для того чтоб добавать её к своим двум имеющимся изначально. Взятие одной из двух доступных «личинок» (С) рисковано, так как если ни один из других игроков на выберет её то она спустится в секцию регресса в конце хода (D) и насекомым придется тратить драгоценные АР в следующим ходу что бы сохранить их.

Регрессия

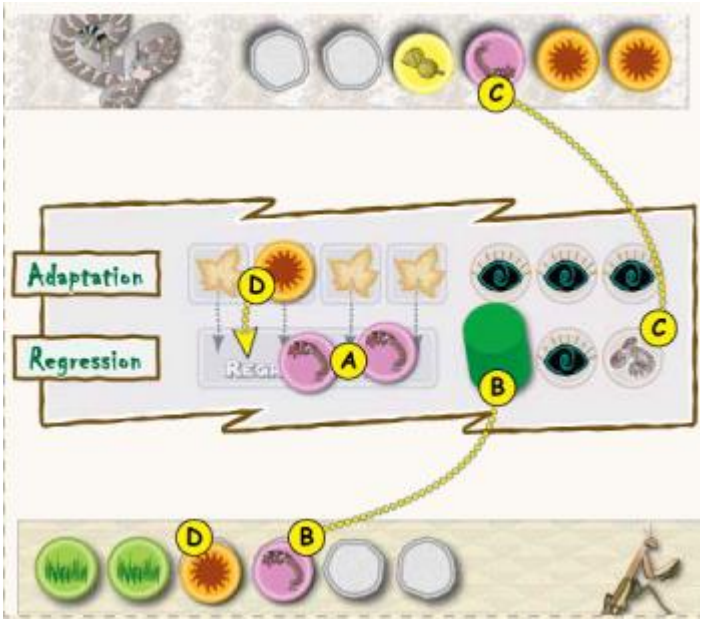
После выполнения все действий адаптации выполните действия регрессии. Регрессия происходит следующим образом: за каждый типа элемента в секции регрессии каждое животное должно убрать диск элемента того же типа со своей карточки животного.

Каждая АР в секции регрессии дает возможность избежать удаление одного элемента. У рептилий всегда есть одно свободное место в этой секции.

Рептилии могут размещать АР в секции Регрессии также как все остальные животные

Ни одно животное не может потерять элементы имеющиеся у него изначально (напечатанные на карточке). Животные, имеющие только изначальные элементы, не могут быть затронуты регрессией.

После завершения действий регрессии АР возвращаются их владельцам.

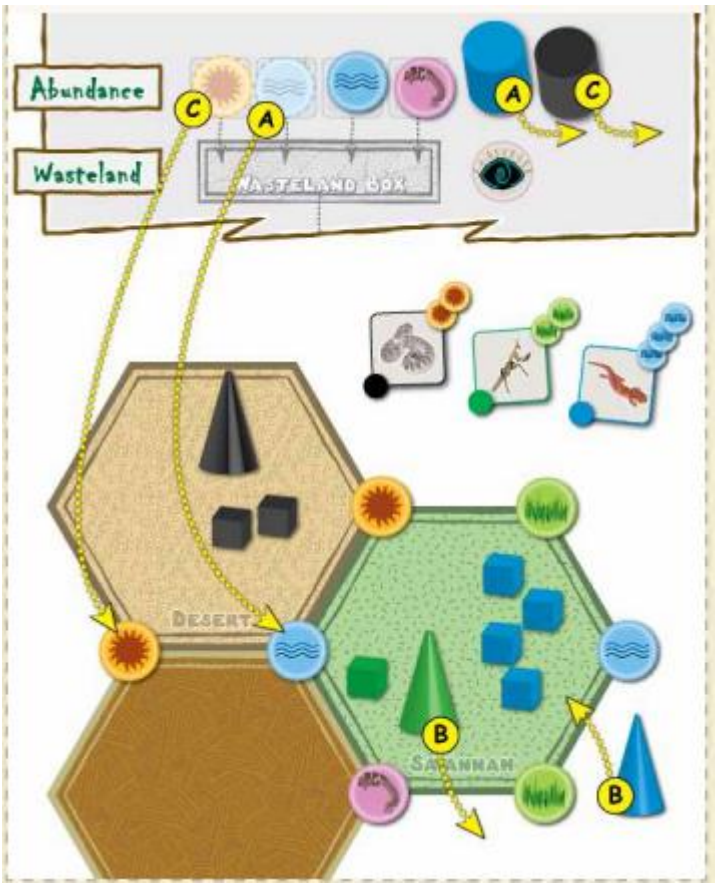


ПРИМЕР: В секции регрессии находятся две «личинки» (хотя это считается одним типом)(А) Игрок насекомыми размещает здесь свою АР это позволяет ему не удалять элемент с карточки животного (В). У игрока рептилиями всегда есть, возможность избежать удаление одного элемента (С). Заметьте, что элемент «солнце» может быть удален с карточки игрока насекомыми, спустившись из секции адаптации в секцию регрессии в конце следующего хода (D)

Изобилие

После действия регрессии АР снимаются с этой секции по одной слева на право. При удалении АР игрок выбирает один из элементов в этой секции. Выбранный элемент снимается с области приказов и выкладывается на свободное место в углу любого тайла земли.

Элементы могут быть размещены в любом свободном углу тайла, даже в том который не имеет общих границ с другими тайлами т.е. на «краю земли»



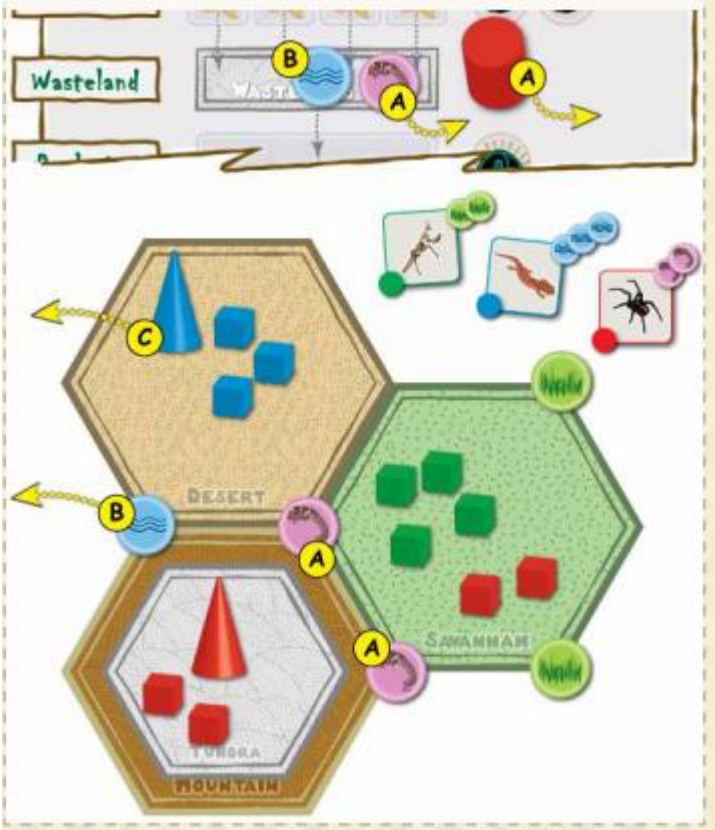
ПРИМЕР: Амфибии первыми получают возможность выбора(A) и принимают решение взять один из доступных элементов «воды». Они становятся доминирующими на тайле саваны, 6 элементов соответствия против 4 у насекомых (B) Рептилии выбирают вторыми (C) и принимают решение разместить доступный элемент «солнца» см. изображение. Это позволит им в будущем расширятся на тайле гор без угрозы исчезновения.

Пустоши

После выполнения всех действий «изобилия» АР снимаются с секции. Игрок снявший АР, выбирает один из элементов в секции и возвращает его обратно в мешок.

Затем независимо от того были ли размещены АР в этой секции или нет удалите с тайлов тундры все элементы совпадающие с элементами находящимися в секции «пустоши». Верните их назад в мешок.

Заметьте что в первых ход секция «пустоши будет» пуста и её действия не выполняются.

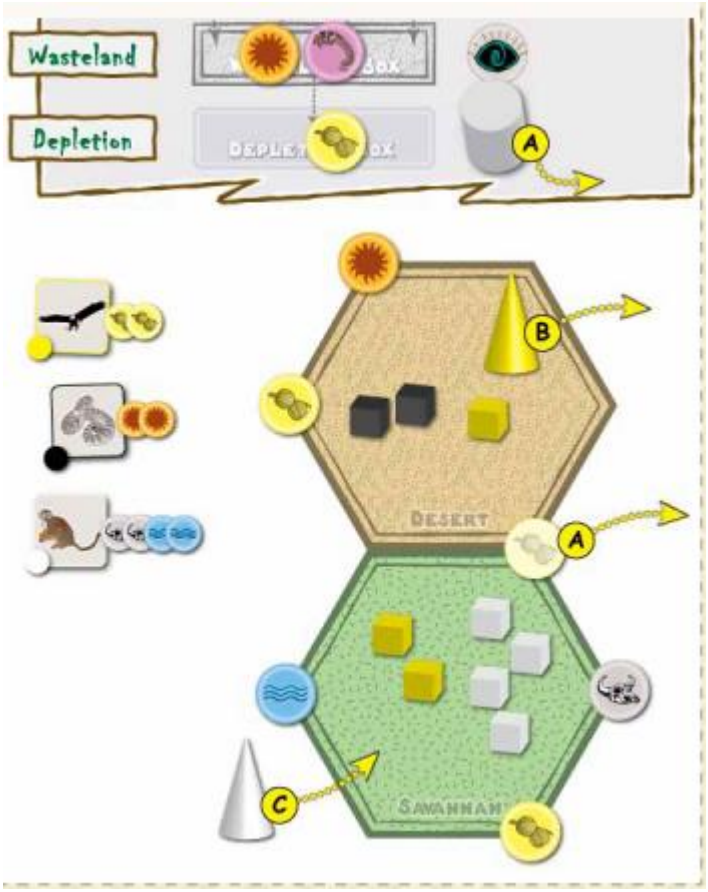


ПРИМЕР: Паукообразные снимаю АР, принимают решения удалить элемент «личинки» из секции «пустоши» обратно в мешок. Таким образом две личинки находящиеся в тундре спасены(А). Элемент «вода» остается в секции пустоши, поэтому все водные элементы соседствующие с пустошью удаляются в мешок(В). Амфибии теряют господство на тайле пустыни, их особи становятся вымирающим видом.

Истощение

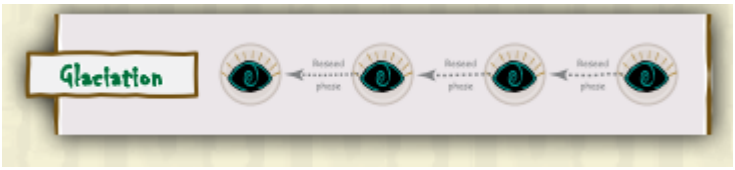
После выполнения всех действий пустоши, АР снимаются с секции. Игрок выбирает одни элемент на Земле совпадающий с элементом в секции истощения. Выбранный элемент снимается с тайла и возвращается в мешок.

Если ни один из элементов в секции «истощения» не совпадает с элементам на Земле, действие истощения пропускается. Заметьте что секция «истощения» будет пуста во время первого и второго раунда.



ПРИМЕР: Игрок млекопитающими снимает свою АР. В секции «истощения» находится один элемент «семян» таким образом он может удалить любой элемент «семян» с Земли. Он выбирает элемент находящийся на границе пустыни и саванны(А). На каждом из этих тайлов у птиц теперь 2 совпадения вместо 4. Они перестают доминировать в пустыне теперь у них ничья с рептилиями(В). Млекопитающие становятся доминирующим видом в саванне, где прежде доминировали птицы.

Оледенение



Послед выполнения всех действий истощения снимите **только крайне левую** АР из этой секции. Игрок снявший АР выполняет следующие действия:

1. Выберите любой тайл (кроме тундры) имеющий общие границе хотя бы с одним тайлом тундры.
2. Временно снимите с него всех особей.
3. Поместите на него новый тайл тундры.

   С этого момента этот тайл становится тайлом тундры до конца игры.
4. Удалите с Земли все элементы которые оказались окружены тремя тайлами тундры

   Элемент расположенный на «краю Земли» окруженный одним или двумя тайлами тундры не исчезает.
5. Получите бонусные очки по числу тайлов тундры, с которыми имеет общие границы выложенный тайл.
6. Верните по одной особи каждого вида из отложенных ранее на этот тайл.
7. Оставшиеся особи возвращаются в генофонд своих владельцев (**вместо полного удаления из игры**)

Если тайлов тундры не осталось (все 12 уже выложены на Землю), действие пропускается.

Если на 2, 3, 4 «глазке» выставлены АР, они не удаляются. Вместо этого они сдвинутся вперед во время следующей фазы сброса (Reset Phase). Оледенение достаточно мощное действие, для использования его, как вложения в будущие продвижение, даже если это означает остаться без АР на один или два хода.

ПРИМЕР: Игрок рептилиями использует действие оледенение. Он хотел бы заморозить саванну т.к. это не только принесет ему 3 бонусных очка, за размещения рядом с двумя тайлами тундры, но также даст ему контроль над картой «выживания». (3 рептилии в тундре против 2 паукообразных и 1 насекомого). Однако он не хочет, чтоб элемент солнца оказался окружен 3 тайлами тундры, что приведет к его удалению в четвертом шаге.

Поэтому он выбирает для замораживание тайл пустыни (шаг 1). Он снимает с него всех особей (шаг2). Помещает поверх новый тайл тундры (шаг3). Шаг 4 пропускается (ни один из элементов не окружен с 3 сторон). Он получает одно бонусное ПО (один тайл тундры соседствует с выложенным тайлом). Возвращает по одной особи птиц, амфибий и насекомых (шаг 6) остальные особи возвращаются генофонд своих владельцев (1 особь птицы, 3 амфибии) (шаг 7).

Видообразование

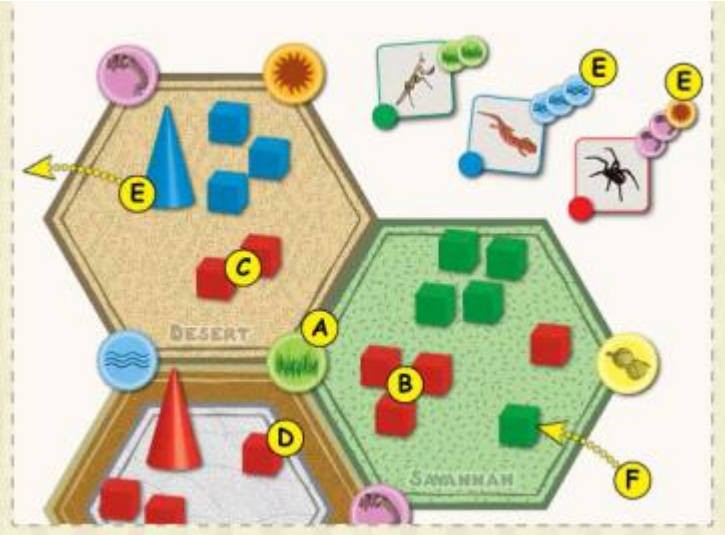
После завершений действий оледенения , АР снимаются с этой секции по одной слева направо в порядке очереди. Игрок снявший АР выбирает любой элемент на земле совпадающий с элементом изображенным на глазке с которого была снята АР. Затем он может разместить своих особей на смежные с этим элементом тайлы.

- до 4 разновидностей, на тайл - моря или болота.
- до 3 разновидностей, на тайл - саванны, джунглей или леса.
- до 2 разновидностей, на тайл - пустыни или гор.
- до 1 разновидности, на тайл - тундры.

Заметьте, что только один, два или три тайла могут быть заселены одновременно: т.к. элемент может располагаться максимально на трех тайлах.

Послед завершения всех действий видообразования насекомые могут поместить одну особь из своего генофонда на любой тайл.

Во время фазы планирования игрок насекомыми также может размещать AP в этой секции



ПРИМЕР: Паукообразные снимают свою AP с «травы». Они выбирают элемент «травы»(A). Это дает им возможность поместить 3 особи в саванну (B) 2 в пустыню (C) и 1 в тундру (D). Амфибии теряют господство в пустыни т.к. теперь у них и у пауков по 3 совпадения элементов. Затем насекомые помещают свою особь в саванну для поддержания численного преимущества.

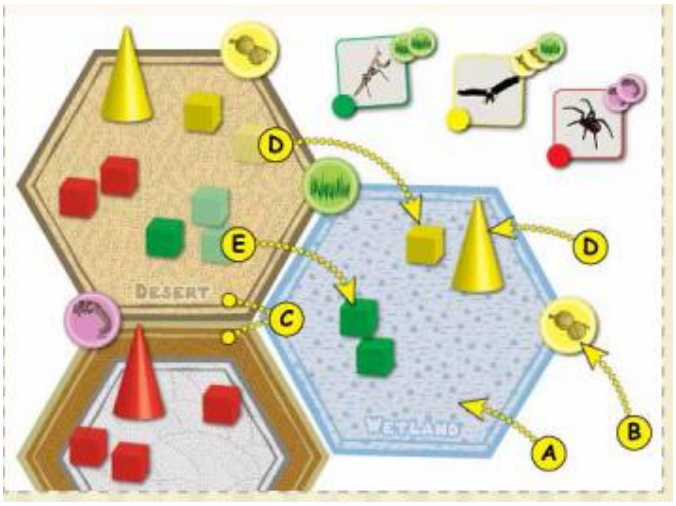
Странствия

После завершения действий видообразования, AP снимаются с этой секции слева на право в порядке очереди. Игрок снявший AP выбирает один из доступных лежащих лицом вверх, больших тайлов (на треке **Путешествия**). Затем он выполняет следующие действия:

1. Выберите свободный (белый) гекс на игровом поле и поместите туда новый тайл. Выбранный гекс должен быть расположен рядом по крайней мере с одним тайлом Земли.
2. Возьмите один из доступных в секции путешествия, элементов и положите его на любой свободный угол нового тайла.
3. Игрок получает бонусные очки в зависимости от числа тайлов граничащих с выложенным тайлом.

В порядке пищевой цепочки игроки могут переместить одну, несколько или всех особей с соседних тайлов на новый.

Если одна или более стопок с тайлами заканчиваются, то количество действий Путешествия доступных за один ход уменьшается.



ПРИМЕР: Птицы ходят первыми. Они выбирают тайл болота (A) и элемент «семена» (B). Новый тайл соседствует с 2 тайлами (C) по таблице бонусных очков они получают 3 очка. Затем птицы перемещаю одну особь с соседнего тайла на тайл болота, и становятся доминирующим видом на этом тайле(D). Паукообразные отказываются от перемещения на новый тайл, т.к. на нем они станут вымирающим видом. После этого насекомые перемещают 2-х особей (E).

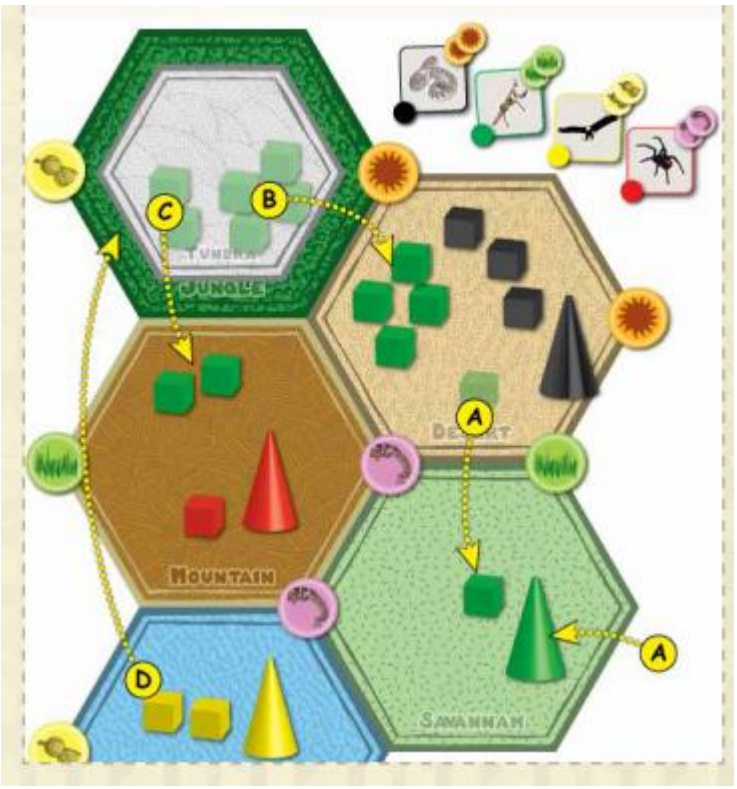
Миграция

После завершения действий путешествия, АР по одной снимаются с этой секции слева на право. Сняв АР игрок выбирает (на любых тайлах) и перемешает на соседние тайлы столько особей сколько указано на глазке где стояла АР.

Птицы могут перемещаться на два тайла, но только через смежные тайлы.

Птицы не могут мигрировать через пустые гексы (т.е. на которых нет тайлов Земли)

Игрок в праве выбирать переместить всех особей на один тайл либо разделить и переместить на разные талйы.



Пример. Насекомые снимают АР с «глазка» «7». Они перемещают одно насекомое из пустыни на соседний тайл саванны и становятся там доминирующим видом (А). Будучи вымирающим видом в тундре они решают переместить оттуда 6 оставшихся особей: 4-х в пустыню (В) 2-х в горы(С). Птиц ы также разместили АР в секции миграции в этом ходу. Видя перемещения насекомых они используют свою спец. способность и перемещают одну особь с тайла моря на освободившийся тайл тундры.

Конкуренция

После завершения действий миграции, АР по одной снимаются с этой секции слева на право Сняв АР игрок выбирает по 1 тайлу (всего три) с ландшафтом совпадающим с тем , что изображен под «глазком» (один из них это всегда тундра). Выбранные тайлы должны содержать:

- Хотя бы одну особь животного
- Хотя бы одну особь другого игрока

Игрок снимает 1 особь противника на каждом выбранном тайле. Удаленные особи возвращаются в коробку с игрой (**не в генофонд владельца**).

У пауков всегда есть своя «виртуальная» АР в этой секции. Они ходят первыми и могут удалить одну особь на любом тайле.

В фазе планирования Пауки могут размещать доступные АР в этой секции если хотят.

ПРИМЕР: Рептилий выставили АР на «глазок» «лес пустыня тундра»(A). Они принимают решение устранить 1 млекопитающие с тайла леса расположенного слева (B) и 1 насекомое с тундры(C). У рептилий не особей в пустыне, поэтому они не могут выполнить третье действие(D). Даже не завершив все действия конкуренции и имея особей на тайле леса и моря рептилии не могут использовать их (E).

Доминирование

После завершения действий конкуренции, АР по одной снимаются с этой секции слева на право. Сняв АР игрок выбирает тайл, который еще не выбирался для доминирования в этот ходу. Очки которые приносит тайл подсчитываются следующим образом:

1. Животное имеющие больше особей на тайле получает X очков где X это первое число указанное в таблице.
2. Если выбранный тайл не тундра, то второе животное получает очки равные второму числу.

На тайле должно быть более одного животного, одно животное не может претендовать на получение первого и второго числа очков.

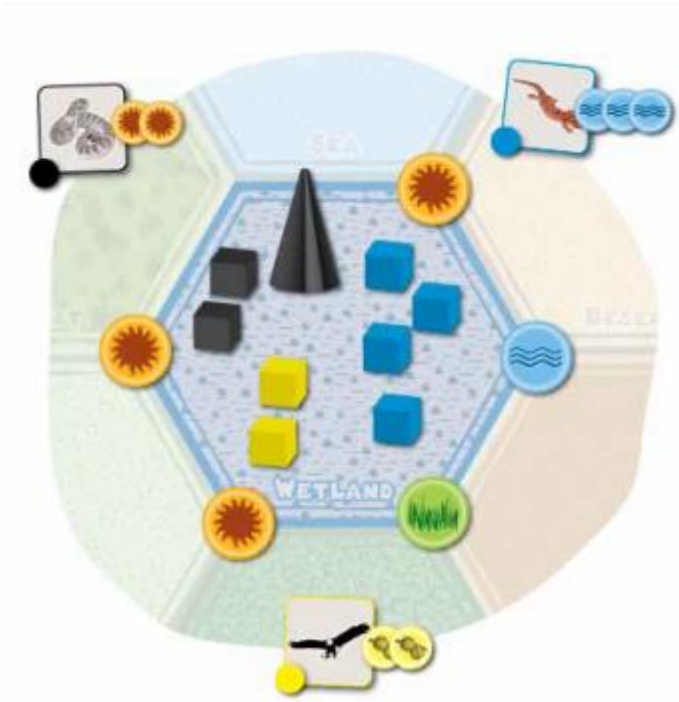
3. Если выбранный тайл море, болото, саванна, джунгли или лес, то животное занимающие третье место по числу особей, получает очки равные третьему числу в таблице.
4. Если выбранный тайл море или болото то животное занимающие четвертое место по числу особей, получает 1 или 2 очка соответственно.

   ВАЖНО: В случаи равенства числа особей на тайле ПО начисляются в порядке пищевой цепочки (т.е. сначала млекопитающие затем рептилии и т.д.)

5. После этого если на тайле присутствует доминирующие животное, контролирующий его игрок выбирает одну из карт доминирования (см. карты доминирования) лежащих лицом вверх (если есть). Игрок должен разыграть эту карту, после она удаляется из игры.

Заметьте, что если выбрана карта «Ледниковый период», то игра заканчивается после завершения текущего хода. Также доминирующие животное может не быть тем животным которое выбрало тайл и не тем животным которое получило больше очков. К тому же игрок который первый выполняет действия доминирования выбирает из 5 карт, у каждого следующего игрока выбор будет все меньше.

После завершения всех действий доминирования, фаза выполнения закончена и игра переходит к фазе сброса.



ПРИМЕР: Игрок рептилиями принимает решение выбрать одинокий тайл болота. Первое место достается амфибиям (8ПО) с 4 особями. У рептилий и птиц по 2 особи. Рептилии стоят выше на пищевой цепочки и получают 4 ПО за второе место. Птицы получают 2 ПО, на тайле нет четвертого животного и 1 никто не получает. Будучи доминирующим видом на тайле рептилии должны выбрать одну карту доминирования и выполнить указанные на ней действия.

Правила для 2-х или 3-х игроков

Если в игре принимают участие 2 или 3 игрока можете воспользоваться следующими правилами, используя их, каждый игрок будет управлять несколькими животными. В этих правилах есть расхождения с основными, в этом случаи следуйте правилам описанными в этом разделе.

Multiple animals

При подготовка к игре распределите все 6 видов животных между игроками. Таким образом при игре с 3-мя игроками каждый управляет 2-мя животными, с 2-мя каждый берет пол контроль 3-х животных.

Каждый игрок получает набор кубиков соответствующий выбранным им животным. Каждый игрок берет 3 цилиндра и 35 кубиков, также как при игре на 6 игроков. Победные очки начисляются для каждого животного отдельно.

Действия

Когда игрок задействует одно из своих животных, другое животное, принадлежащее ему считается его «противником» (так как бы им управлял другой игрок). Например если в карте доминирование сказано «ваше животное», это относится только к животному которое доминировало на тайле на котором подсчитываются очки, другие ваши животные которыми вы управляете рассматриваются как соперники.

Подсчет очков

Несмотря на то, что все животные получают ПО, только одно принадлежащие одному игроку участвует в конечном подсчете очков. Для определения победителя учитываются животное каждого игрока набравшие наименьшее число очков, животные с большим числом очков, принадлежащие тому же игроку в расчет не берутся.

Таким образом вам необходимо поддерживать баланс между несколькими вашими животными, вместо того чтоб жертвовать одними в пользу других. Например в игре на двоих животные Марка набрали 70, 145, и 160 очков, его окончательный результат будет 70 VP. Если бы животные Боба набрали 75, 85 и 95 очков к концу игры, то он побеждает с 75-ю очками.

Альтернативные привила подготовки к игре

В ниже описанных альтернативных правилах первоначальной расстановки, животные начинают игру с неравными значениями совпадения элементов, но это компенсируется начальным значение ПО. Эти правила могут использоваться совместно с основными или с правилами для 2-3 игроков.

Используйте основные правила для подготовки к игре за исключение следующих моментов:

Тайлы

Перетасуйте большие тайлы лицевой стороной вниз, случайным образом выберете 7 тайлов, разместите на семи стартовых позициях (оставшиеся распределите на три стопки как обычно). В центр положите тайл тундры.

Элементы

По одному вытяните 12 элементов из мешка, разместите на углах тайлов, вместо обычных стартовых элементов (область приказов заполняется элементами как обычно).

Особи

Поместите 1 особь млекопитающего на каждый тайл не тундры содержащий 1 элемент «мяса»; 2 особи млекопитающих на каждый тайл не тундры содержащий 2 «мяса»; 3 особи млекопитающих на каждый тайл не тундры содержащий 3 «мяса».

Повторите этот процесс для рептилий и «солнца», птиц и «семян», амфибий и «воды», паукообразных и «личинки», насекомых и «травы».

Определите животное имеющие больше всего особей и пересчитайте их. Поместите кубики всех животных на трек победных очков на значение равное этому количеству. Затем каждое животное теряет победные очки по числу своих особей на Земле (таким образом животное или животные имеющие наибольшее количество особей начинают игру с 0 ПО)

Возможно, однако маловероятно, что животное начнет игру не имея особей на Земле. Если это произошло не паникуйте! Это животное будет лидировать по победным очкам в начале игры, плюс вероятность появления нужного элемента из мешка гораздо выше.

Карты

Карта выживания

Карта выживания не используется в начале игры. В течении игры игроки должны следить за тем сколько их особей расположены на тайлах тундры. Игрок имеющий наибольшее количество особей автоматически получает карту выживания. В случаи ничьей карта не достается никому из игроков.

В течении фазы сброса после «исчезновения», игрок контролирующий карту выживания получает бонусные ПО по числу тайлов тундры занятых одной или более особью его животного.

Карты доминирования

Карты доминирования это «награда» игрока, которую он получает, если доминирует на тайле при выполнении действия доминирование. Выбрав карту игрок должен выполнить указанные на ней действия или по крайней мере все для него возможные. Затем карты выходит из игры.

Ответы на вопросы возникшие в течении игры и разъяснение различных эффектов карт описаны ниже.

Водоплавающие

Элемент берется из мешка. Если все углы на тайлах моря или болота заняты, пропустите это действия. Если в вашем генофонде нет свободных особей, игнорирует это действие.

Биологическое разнообразие

Вы не получаете дополнительных VP, если на тайле находится более одной особи соперников. Вы получаете 1 VP, за тайл на котором находится ваши особи и любое количество особей противника(ов).

Биомасса

Если ваше животное одно на тайле, вы должны устранить одну из своих особей. Если на тайле находятся несколько особей различных животных, вы сами выбирает, кого устранить.

Упадок

Элементы для удаления выбирает доминирующий игрок.

Катастрофа

Доминирующий игрок выбирает особей, которые буду удалены с гекса. Также он выбирает, какие особи будут удалены со смежных гексов. Удаления со смежных гексов обязательное действие, даже если на гексе находятся только особи доминирующего игрока он должен устранить одну из них.

Заморозки

Все игроки, **кроме сыгравшего карту «заморозки»,** должны удалить по одной особи с каждого тайла тундры.

Болезнь

Изначальные элементы (напечатанные на карточке), не могут быть удалены. Если порядок удаление элементов имеет значения, элементы удаляются в порядке пищевой цепочки. Поместите удаленные элементы в мешок.

Экологическое разнообразие

Помните что «солнце» это тип элемента, так например два изначальных «солнца» у рептилий, считаются как одно, а не два.

Эволюция

Вы можете выбирать, особей на любых тайлах, можно выбрать двух особей на одном тайле. Если у вас не осталось особей или осталась только одна, во можете не заменять или заменить только одну соответственно.

Плодовитость

Вы можете добавить только по одной особи на тайл, не по одной за каждую другую особь на тайле. Если в вашем генофонде осталось меньше особей чем занимаемых тайлов, вы выбираете на какие тайлы добавите особей, а какие пропустите.

Изобилие.

По одному VP за каждую особь, вашу либо других игроков.

Среда обитания

Игрок сам выбирает какой элемент поместить на Землю.

Спячка

Это могут быть только вымирающие особи с других тайлов (не из генофонда игрока, или убранные в коробку в начале игры).

Ледниковый период

Ход в котором сыграна карта «Ледниковый период» будет последним, после «доминирования», выполните все действия «исчезновение» и разыграйте карту выживания (Survival Card) как обычно, но пропустите Reseed step. После подсчитайте очки (см. конец игры).

Ледяной покров

Играйте эту карту по обычном правилам (Glaciation).

Переселенцы

Игроки действуют в порядке пищевой цепочки. Животные, имеющие только изначальные символы (напечатанные на карточке), не могут выбрать вариант потеря элемента – nice try (хорошая попытка(подобрать лучший вариант перевода или убрать совсем)).

Инстинкт

AP можно разместить на любом свободном «глазке» даже на тех, действия которых еще не выполнялись. Основное применение этой карты это возможность занять нужную секцию к следующему раунду.

Интеллект

Если животное контролируемое игроком разыгравшим карту, стоит на вершине пищевой цепочки то только оно получает AP. Возьмите новую AP из тех, что были отложены в начале игры.

Массовый исход

Игрок разыгравший карту, перемещает всех животных, даже животных противника(ов). Особи могут быть перемещены как на один гекс, так и на несколько смежных, на усмотрение игрока.

Метаморфоза

Вы не можете заменить изначальные элементы (напечатанные на карточке животного). Вы сами выбираете элемент из мешка, а не берете наугад.

Niche Biomes

Выбрать эту карту можно, только если уже происходил подсчет очков за доминирование. «Первое место» на тайле – крайне левое число в таблице очков. Например 9 на тайле моря, 8 на болоте, 7 в саванне.

Ночное

Карта не имеет никакого эффекта если животное уже занимает первое место на треке инициативы.

Всеядное

Возьмите новую АР из тех, что были отложены в начале игры.

Паразитизм

Если животное контролируемое игроком разыгравшим карту, стоит в самом низу пищевой цепочки, то только оно получает АР. Возьмите новую АР из тех, что были отложены в начале игры.

Хищник

Удаляйте только особей противника, вы не должны удалять своих особей если на тайле нет других особей кроме ваших. Вы можете выбирать между особями соперников.

Симбиоз

Используйте обычные правила добавления элементов.

Авторы:

Game Design — Chad Jensen

Developer — Kai Jensen

Packaging Design — Rodger MacGowan

Graphics & Rules Layout — Chad Jensen

Additional Playtesters — Alex Ostroumov, Mark Beyak, Terry Beyak, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Mr. Magoo, Paul

Bravey, Richard Gage, Mike Chevalier and Andy Lewis**Production Coordinator** — Tony Curtis

Producers — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan and Mark Simonitch

A kind thanks to the following individuals for giving their time to help proofread this rulebook — David East, Kevin

Morris and Paul Marjoram

Фаза сброса

В течении фазы сброса животные могут потерять вымирающих особей, а одно из животных может получить VPs за «карту выживания». Также область приказов подготавливается для фазы планирования следующего хода.

Вымирание.
Удалите всех вымирающих особей. Особи возвращаются обратно в коробку с игрой.

Исключение: Каждый ход млекопитающие могут спасти одну из вымирающих особей от исчезновения. (можно выбирать только если есть более одной вымирающей особи).

Выживание
Игрок имеющей больше всего особей на тайлах тундры получает карту выживания. При ничьей карту не получает никто. Игрок обладающий картой выживания получает VP по количеству тайлов тундры на которых находятся его особи. (количество особей на каждой тайле значения не имеет).

Расстановка

Примечание, пропустите этот шаг, если это последний ход в игре (была сыграна карта Ледникового периода)

Для подготовки к следующему раунду выполните следующие действия.

- Вытащите новые карты Доминирования из колоды, выложите их лицом вверх взамен сыгранных. Все неиспользованные карты остаются на своих местах. Если в колоде осталось меньше карт чем свободных мест, оставьте их пустыми.

Как только колода заканчиваются, новые карты не добавляются до конца игры.

- Передвиньте все АР в секции Оледенение со второго третьего и четвертого места на один глазок влево (если конечно он свободен).
- Удалите все элементы из секций Регрессии, Истощения и Путешествия, и положите их обратно в мешочек
- Сдвиньте все элементы из секции Пустоши вниз в секцию Истощения
- Сдвиньте все элементы из секции Изобилия вниз в секцию Пустоши
- Сдвиньте все элементы из секции Адаптации вниз в секцию Регресса
- Вытяните 4 элементы из мешочка и поместите их на 4 «листочка» в секции адаптации.
- Вытяните 4 элементы из мешочка и поместите их на 4 «листочка» в секции Изобилия.
- Вытяните 4 элементы из мешочка и поместите их на 4 «листочка» в секции Путешествия.
- Если в стопках тайлов Земли верхние тайлы лежат лицом вниз переверните их. Пустые стопки остаются пустыми. Игра продолжается, наступает следующая фаза планирования.

Затем наступает фаза планирования следующего раунда

Окончание игры

Игра заканчивается после того как была сыграна карта Ледниковый период. Завершите все действия доминирования, если такие остались, затем проделайте этапы вымирания и посчитайте очка за карту выживания. После этого удалите с земли все маркеры доминирования и подсчитайте очки за каждый тайл. В финальном подсчете карты доминирования не разыгрываются, игроки получают ПО по таблице доминирования. Побеждает игрок набравший наибольшее число ПО. В случаи ничьёй побеждает животное стоящее выше по пищевой цепочке.

PRINTGAMES.RU