

ТРАВА и ГРИБЫ


дополнение к настольной игре "Эволюция"

Трава и грибы – это не только питательные белки, жиры и углеводы. Для защиты от прожорливых нахлебников растения накапливают токсины, алкалоиды и гликозиды, оказывающие удивительное влияние на поведение животных.

Придумайтесь, представители фауны! С дополнением "Трава и грибы" ЭВОЛЮЦИЯ может привести к победе флоры!


Вам понадобится базовая игра "Эволюция". Предполагаем, что вы уже знакомы с ее правилами. Дополнение "Трава и грибы" совместимо также с дополнением "Время летать".

Подготовка к игре

Перемешайте колоду базовой "Эволюции" и раздайте игрокам по 6 карт. Перемешайте длинные карты травы и грибов и сложите в "колоду флоры" лицом вниз. Если в течение партии эта колода закончится, перемешайте сброс и сложите ее заново. Метки последствий разместите рядом с фишками еды. Откройте две верхние карты из колоды флоры, положите  на каждый красный кружок на них. Определите жребием Первого игрока.

Фаза развития и фаза питания проходят согласно правилам базовой "Эволюции".






В **фазу определения кормовой базы** возьмите из колоды флоры карты в количестве, равном числу игроков, и выложите лицом вверх. Положите  на каждый красный кружок на них. Кормовая база на этот ход – все  , лежащие на картах травы и грибов.

В **фазу питания** каждый раз, когда животное съедено (или убито "бешеным" животным), его владелец кладет  на любой из грибов по своему выбору.

Максимальное количество карт травы и грибов на столе – 8.

Максимальное количество  на карте травы или гриба – 4.


Фаза вымирания:

- Каждый игрок, начиная с Первого, помещает в сброс своих ненакормленных и отравленных животных. За каждое погибшее животное его владелец кладет  на любой из грибов по своему выбору.
- Удалите с выживших животных  ,  и метки последствий.
- Поместите в сброс все карты травы и грибов, на которых не осталось  . На каждую выжившую траву положите  . Выжившие травы и грибы остаются на следующий ход.
- Игроки набирают карты в руку согласно правилам базовой "Эволюции".

Подсчет очков и определение победителя


Игроки подсчитывают очки согласно правилам базовой "Эволюции". Затем очки получают трава и грибы:



За каждую выжившую траву или гриб – **2 очка**;

За каждую  на них – **1 очко**.

Трава и грибы считаются полноправным участником партии и могут занять любое место и даже победить (иди пожалуйста мамочке: "Меня обидел гриб...").

Способности травы и грибов

Когда животное берет  с карты травы или гриба, срабатывает ее особая способность. Эта способность срабатывает одновременно со свойствами "Взаимодействие", "Сотрудничество" и "Топотун". Поэтому игрок сам решает, в каком порядке будет их применять.

Пример: Животное с "Взаимодействием" берет  с "Сон-травы". Можно сначала либо получить метку "Сон" (тогда "Взаимодействие" не окажет эффекта), либо применить "Взаимодействие" (тогда оба животных получат  и метку "Сон").

Метки последствий

Метка не является "свойством" животного, хотя и оказывает влияние на него. Это влияние постоянно (кроме меток "Безумие" и "Бешенство", срабатывающих в определенный момент).



В состав игры входит по 4 метки каждого вида. Разложите их в центре стола, чтобы ясно видеть их количество. Не забывайте возвращать на стол метки с погибших животных.



Животное не получает метку, если: а) уже имеет метку такого вида; б) на столе не осталось нужной метки; в) уже имеет метку "Трын".


Когда хищник съедает животное, он получает все метки жертвы (переместите эти метки на хищника).

Особенности использования некоторых свойств животных

Все упоминания "атаки хищника" на картах свойств относятся также к атаке "бешеного" животного.

"Взаимодействие" – теперь действует так: "Когда одно животное из пары берет  с карты травы или гриба, второе животное берет  с этой же карты травы или гриба".


"Топотун" – теперь действует так: "Когда это животное берет  с карты травы или гриба, оно может уничтожить другую  на этой же карте травы или гриба".

"Падальщик" – когда "бешеное" животное убивает жертву, один "Падальщик" на столе получает  (но не само "бешеное" животное, если оно имеет свойство "Падальщик").

"Пиратство" – когда "бешеное" животное атакует, ваши другие животные могут использовать "Пиратство" (но не само "бешеное" животное, если оно имеет это свойство).

В базовую колоду можно добавить любые карты из дополнения "Время летать".

"Удильщик" – может вскрыться, чтобы защитить животное с меткой "Сон". Однако метка "Сон" на самом "Удильщике" не позволит ему сработать.

"Трематода" – сбрасывается, когда животное берет  с "Окрыляющего гриба" или получает метку "Яд". "Страстоцвет" не может превратить "Трематоду" в новое животное.

"Интеллект" – нельзя использовать при атаке "бешеного" животного. "Интеллект" не позволяет игнорировать способности травы и грибов.

"Раковина" – животное с меткой "Сон" может взять ничейную "Раковину" со стола, но спрятаться в нее при атаке хищника не сможет.

ГРИБЫ

БЛЕДНАЯ ПОГАНКА

Когда животное берет  с этого гриба, оно получает метку "Яд".

Когда животное получает метку "Яд", поместите в сброс его свойство "Паразит".

В фазу вымирания животное с меткой "Яд" погибает, если на нем нет метки "Антидот".

ПЛЕСНЕВОЙ ГРИБ

Когда животное берет  с этого гриба, оно получает метку "Антидот".

Животное с меткой "Антидот" не погибает в фазу вымирания от метки "Яд" или последствий съедения животного со свойством "Ядовитое".


БЕЗУМНАЯ ШЛЯПКА

Когда животное берет  с этого гриба, оно получает метку "Безумие".

В начале своего следующего раунда фазы питания игрок **должен** удалить метку "Безумие" с одного своего животного; затем сосед справа проводит вместо него этот раунд фазы питания (распоряжается его животными, но не может смотреть карты в руке).

• Если несколько животных имеют метку "Безумие" (благодаря "Взаимодействию"), игрок выбирает одно из них.

БЕШЕНЫЙ МУХОМОР


Когда животное берет  с этого гриба, оно получает метку "Бешенство".

В начале своего следующего раунда фазы питания игрок **должен** удалить метку "Бешенство" с одного своего животного, затем атаковать им, как хищником, другое животное.

Если жертва убита, "бешеное" животное не съедает ее и не получает ни одной  .

При любом исходе этот раунд фазы питания заканчивается, животное перестает быть "бешеным".


• "Бешеное" животное обязано атаковать, даже если оно накормлено.

• Если жертва применила "Отбрасывание хвоста", "бешеное" животное не получает  .

• Если животное-хищник атакует под воздействием метки "Бешенство", положение карты "Хищник" не изменяется.



• Если несколько животных имеют метку "Бешенство" (благодаря "Взаимодействию"), игрок выбирает одно из них.

ГРИБ ПРОЗРЕНИЯ

Когда животное берет  с этого гриба, его владелец сбрасывает все карты из руки.


Затем он может посмотреть карты в руке одного из соперников, или верхнюю карту любой колоды, или карту любого животного. Игрок не может показывать увиденные карты другим, ибо они еще не обрели прозрение.

ОКРЫЛЯЮЩИЙ ГРИБ

Когда животное берет  с этого гриба, поместите в сброс все его парные свойства, затем оно получает  .

ТРАВА

СОН-ТРАВА


Когда животное берет  с этой травы, оно получает метку "Сон".

Животное с меткой "Сон" считается "животным без свойств". Все его свойства, включая парные, перестают действовать. Его потребность в пище равна 1.

• Все метки на животном с меткой "Сон" продолжают оказывать свое влияние.

ТРЫН-ТРАВА


Когда животное берет  с этой травы, оно получает метку "Трын".

Животное с меткой "Трын" не получает меток при взятии  с любых трав и грибов.

Хищник с меткой "Трын" не получает меток со съеденного им животного.


• Если хищник без метки "Трын" съедает животное, на котором лежит метка "Трын" и другие метки, он получает все эти метки одновременно.

ДУРМАН-ТРАВА

Когда животное берет  с этой травы, оно получает метку "Дурь".




Хищник (или "бешеное" животное), собирающийся атаковать животное с меткой "Дурь", может игнорировать одно из его свойств.

УЛЫБНИСЬ-ТРАВА


Когда животное берет  с этой травы, оно получает метку "Пацифизм".

Животное с меткой "Пацифизм" не может атаковать, используя свойство "Хищник" или находясь под воздействием метки "Бешенство", и не может использовать свойство "Пиратство".

ОЧИСТИТЕЛЬНАЯ ТРАВА

Когда животное берет  с этой травы, удалите с него все другие  ,  и все метки.

СТРАСТОЦВЕТ

Когда животное берет  с этой травы, его владелец должен взять одно его свойство (кроме "Паразита") и выложить как новое животное.

При создании игры ни одно животное не пострадало.

Правила согласовали:

с травой – Василий Круженштерн "Блаженный"

с грибами – Федор Wuzzag "Дикарастущий"

Картинки зарисовала Лизо Колонова "Царица полей"

Респект: Дмитрию Кнорре, Сергею Мачину, Ивану Туловскому, Елене Прокудиной, Вячеславу "Mescalero" Романченко, Антону Greatwuyern, Евгению Макаренко, Михаелу Зорге, Сане Ха

© ООО "Правильные игры", 2019