

ЭВОЛЮЦИЯ

НОВЫЙ МИР



Справочник





Свойства в игре «Эволюция. Новый мир» основаны на анатомии и повадках реально существующих животных нашей планеты. Из справочника вы узнаете, как правильно применять свойства в игре и у каких животных в природе они встречаются.


Сначала мы расскажем про краткие свойства, затем про главные. В каждом разделе свойства приведены в алфавитном порядке.

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ СВОЙСТВ

Возле названий свойств

 Свойство можно применить только 1 раз в фазу питания. Применяя свойство, поверните его карту примерно на 45° вправо. На третьем шаге фазы вымирания разверните карту обратно в вертикальное положение.






 Потребность животного в пище увеличена на 1.

 Потребность животного в пище увеличена на 2.

 Парное свойство.




В описаниях свойств

-  Животное
-  Красная фишка (обычная пища)
-  Синяя фишка (особая пища)
-  Жёлтая фишка (жировой запас)
-  Зелёный диск (убежище)

КРАТКИЕ СВОЙСТВА

 БОЛЬШОЕ


+1: потребность в пище увеличена на 1.

«Большое» животное может получать  как в общедоступных ареалах, так и в «Саваннах».

На «Большое» животное может напасть только хищник со свойством «Большое».

Жирафы (*Giraffa camelopardalis*) — украшение африканской саванны. Благодаря длинной шее они питаются высоко расположенной листвой деревьев, недоступной животным среднего размера. Самцы вытягивают шею, чтобы съесть верхний ярус листьев, а самки слегка наклоняются к среднему ярусу. Жирафы прекрасно обзеревают местность и первыми замечают опасность, поэтому более мелкие травоядные стараются пастись недалеко от них. Только лев отваживается напасть на взрослого жирафа — тот весит до тонны и умело защищается мощными ударами ног.

 ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ


«Водоплавающее» животное может получать  как в общедоступных ареалах, так и в «Озёрах».

На «Водоплавающее» животное может напасть только хищник со свойством «Водоплавающее».


Хищник со свойством «Водоплавающее» может нападать только на «Водоплавающих» животных. На прочих животных он нападать не может.






В океане зародилась жизнь и прошла большая часть эволюционной истории. Множество видов животных никогда не покидает водную стихию. Акула-молот (*Sphyrna zygaena*) — совершенный образец морского существа. Она обитает на глубинах до 200 м, от экватора до северных морей. Зрение с обзором на 360°, хорошее обоняние, электро- и термочувствительные органы, развитая социальная коммуникация и живорождение делают акулу-молот идеально приспособленной к существованию в водной среде.



2


 ЖИРОВОЙ ЗАПАС

У животного может быть сколько угодно карт свойства «Жировой запас».

Это свойство применяется по-разному в зависимости от того, лежит ли  на его карте (полный «Жировой запас») или нет (пустой «Жировой запас»).

Пустой «Жировой запас» действует постоянно в фазу питания. **Сытое** животное с пустым «Жировым запасом» может (но не обязано) продолжать питаться: получать  в ареалах и применять свойства для получения . В этом случае  или  сразу возвращаются в запас фишек, а на карту «Жирового запаса» помещается .

 На каждой карте «Жирового запаса» может лежать только одна .


 Сытый хищник с пустым «Жировым запасом» может нападать (но не обязан).


Игрок не обязан совершать основное действие (питание в ареале или нападение хищника) ради заполнения пустого «Жирового запаса» и может спастись, если других вариантов основных действий у него нет.

Полный «Жировой запас» срабатывает в начале фазы вымирания. **Голодное** животное применяет его, чтобы выжить. Уберите  с одной карты «Жирового запаса» и положите  на карту животного. Повторите, если оно всё ещё голодно и у него есть ещё карты «Жирового запаса» с . **Сытое** животное сохраняет неизрасходованные  на следующую эпоху.

Жиры — лучшие вещества для запасания энергии в живом организме. Они химически инертны и обладают в два раза большей энергоёмкостью, чем белки и углеводы. Многие животные при избытке пищи накапливают жир под кожей (грызуны) или в специальных органах (например, горб у верблюда, курдюк у овцы). Подкожный жир улучшает теплоизоляцию и механическую защиту внутренностей. В неблагоприятных условиях жировой запас расходуется для получения энергии и воды.


3

 НОЧНОЕ

«Ночное» животное может получать  как в общедоступных ареалах, так и в «Пещерах».

На «Ночное» животное может напасть только хищник со свойством «Ночное».

Солнце опустилось за горизонт, и на поиски пищи выходят ночные животные. Обострённое обоняние, тонкий слух и даже ультразвуковые локаторы помогают им приспособиться к недостатку света. А представители семейства кошачьих могут охотиться и днём, и ночью. Глаза кошек имеют особый светоотражающий слой клеток позади сетчатки. Благодаря ему лучи света дважды проходят через фоторецепторы, увеличивая их чувствительность. Отражённые лучи вдобавок создают эффект «светящихся глаз».

 ПАЗАЗИТ

Негативное свойство

+2: потребность в пище увеличена на 2.

Свойство «Паразит» можно добавить только животному другого игрока. Свойство не имеет ни полезных, ни вредных эффектов, кроме возросшей потребности в пище.

В конце игры «Паразит» приносит владельцу животного сразу 3 очка (1 очко как свойство и ещё 2 очка за увеличенную потребность в пище).

Паразитизм — чрезвычайно распространённый вариант симбиоза (совместного существования разных видов). Около половины видов животных имеет паразитическую стадию в своём жизненном цикле. Взаимная адаптация паразита и его хозяина чаще всего приводит к компромиссу — вред, причиняемый нахлебником, не имеет решающего значения для выживания хозяина. Ведь гибель последнего приведёт и к гибели паразита.

+1 ХИЩНОЕ

+1: потребность в пище увеличена на 1.

«Хищное» – самое многочисленное свойство в «Эволюции. Новый мир», благодаря которому происходит саморегулирование природной экосистемы.

Животное со свойством «Хищное» называется **хищником**.

Хищник может получать пищу в ареалах, как и другие животные. Кроме того, хищник может напасть на любое другое животное. В природе большинство хищных животных потребляет как мясной, так и растительный корм.

Нападение хищника подробно описано в «Правилах игры». Здесь мы разберём его с учётом того, как действуют различные свойства во время нападения.

Шаг 1. Игрок выбирает своё животное с неповёрнутым свойством «Хищное» и жертву – животное, на которое его хищник собирается напасть. У жертвы не должно быть (убежища), а также защитных свойств, непреодолимых для хищника.

Для преодоления защитных свойств «Большое», «Водоплавающее» и «Ночное» хищнику достаточно самому обладать таким свойством (однако «Водоплавающее» накладывает ограничение на самого хищника). Против «Камуфляжа» поможет «Острое зрение». Таким свойствам, как «Норное», «Партнёрство» и «Прозрачное» у хищника нет прямого противодействия.

Но с помощью свойств «Стайное» (у хищника) и «Ошибка развития» (у жертвы) владелец хищника может отменить любые защитные свойства у жертвы на время нападения. А вот что отменить нельзя, так это (убежище), которое надёжно защищает животное от нападения любого хищника.

«Стайный» хищник, нападающий на животное с «Ошибка развития», может отменить до двух его свойств на время нападения.

Шаг 2. Игрок объявляет о нападении и поворачивает карту «Хищное». При нападении хищника у жертвы срабатывают свойства «Быстрое», «Рогатое», «Отпугивание» и «Отбрасывание хвоста».

Если у жертвы несколько таких свойств – её владелец выбирает, в каком порядке их применить (см. также «Правила игры», «Порядок применения свойств» на стр. 16).

Если применение одного из этих свойств прекратило нападение хищника, остальные уже не оказывают эффекта.

Шаг 3. Если защитные свойства не помогли, жертва съедена. Хищник получает из запаса (или только одну, если вторая окажется лишней), а карта жертвы отправляется в сброс вместе со всеми картами свойств, включая парные.

Одновременно с этим срабатывают свойства «Ядовитое» у жертвы, «Прожорливое» у хищника, «Падальщик» у всех животных, а также ареал «Болота».

Независимо от исхода нападения, карта «Хищное» остаётся повёрнутой (за исключением успешного применения свойства «Прожорливое»).

На каждом витке эволюционной спирали наряду с растительноядными видами появлялись хищные. Моллюски, насекомые, рыбы, птицы и звери – все они не прочь пообедать себе подобными. Мелкие хищники, в свою очередь, служат добычей другим, более крупным. Количество звеньев такой пищевой цепи редко бывает больше трёх, ведь в массу тела хищника переходит лишь 10% от массы съеденных животных. Хищный образ жизни в условиях жёсткой конкуренции приводит к усиленному развитию мозга, органов чувств и, конечно же, мощных мускулов и острых зубов.



4

ГЛАВНЫЕ СВОЙСТВА



Когда на ваше «Быстрое» животное нападает хищник, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 – «Быстрое» животное выживает, нападение хищника прекращается, а карта «Хищное» остаётся повёрнутой.

Игрок обязан бросить кубик, даже если нападает своим хищником, которого хочет прокормить, на своё же «Быстрое» животное.

Если «Быстрое» животное выжило, другие его свойства, связанные с нападением, не оказывают эффекта.

Газель Томсона (*Eudorcas thomsonii*) – небольшая антилопа с запоминающимся ярким окрасом. Её красивые рога малопригодны для обороны от хищников, и только высокая скорость (до 80 км/час) и манёвренность могут спасти изящную антилопу. Леопард быстрее газели, но на длинные дистанции он не бежит – энергетически невыгодно. У антилопы есть шанс оторваться от погони и затаиться. Жизнь газели – игра в орлянку: 50 на 50.



5



Парное свойство

Когда одно из двух животных, связанных «Взаимодействием», получает в ареале, второе животное получает другую в том же ареале (если возможно).

Если второе животное не может получить в этом ареале (например, это «Пещеры», доступные для «Ночных», а животное не имеет такого свойства), то «Взаимодействие» не окажет эффекта.

«Взаимодействиями» можно последовательно соединить несколько животных. В этом случае каждая карта «Взаимодействия» сработает один раз. То есть каждое из животных получит только 1. Если цепочка прервалась на одном из животных (например, оно сыто и не может получить, или ареал для него недоступен), то следующее за ним животное тоже не получит (см. также «Правила игры», стр. 9, «Пищевая цепь»).

Муравьи (Formicidae) – высокоорганизованные социальные насекомые. Для обмена информацией они используют десятки феромонов – веществ, выделяемых особыми железами. Муравей-добытчик, нашедший пищу, оставляет на обратном пути в гнездо химические метки. Другие муравьи повторяют этот путь, добавляя свои порции феромонов. Когда этот источник еды иссякнет, добытчики начинают искать новые, а запах на старой тропе постепенно рассеивается. Кроме того, муравьи «рассказывают» друг другу о качестве найденной пищи, передавая её кусочки.



На с «Камуфляж» не может напасть хищник без «Острого зрения».

На животное с «Камуфляжем» может напасть только такой хищник, у которого есть свойство «Острое зрение».

- «Камуфляж» даёт животному непреодолимую защиту от любого хищника, у которого нет «Острого зрения». Впрочем, применение свойств «Ошибка развития» или «Стайное» позволит владельцу хищника отменить как «Камуфляж», так и любое другое свойство жертвы.

Хищники в поиске добычи полагаются прежде всего на зрение. Поэтому иметь маскировочную окраску, слиться с окружающей средой для многих животных жизненно важно. В искусстве камуфляжа они достигли совершенства. У мадагаскарского плоскохвостого геккона (*Uroplatus fimbriatus*) корявое тело с бахромчатыми складками кожи, покрытыми узором из прожилок и пятен. Они имитируют засохшие листья деревьев, на которых обитает эта ящерица. Интенсивность окраски меняется в течение суток от светло-бурой днём до тёмно-коричневой ночью.

6



Когда «Копытное» получает в ареале, его владелец может (но не обязан) вернуть в запас другую из того же ареала.

Каждый раз, когда «Копытное» животное получает в ареале, его владелец может (но не обязан) вернуть в запас другую из того же ареала.

- Свойство «Копытное» также сработает у животного, которое получает благодаря эффекту свойства «Взаимодействие».
- Свойство «Копытное» также сработает у сытого животного, которое получает для заполнения пустого «Жирового запаса».

Копытные животные передвигаются огромными стадами. При этом они не только съедают надземные части травы, но и повреждают корни, утрамбовывая копытами почву. Это приводит к истощению пастбищ, доминированию жёстких и колючих растений. С течением времени травоядным начинает не хватать корма, и их поголовье сокращается, пока растительный покров не восстановится. Кстати, численность крупных хищников тоже колеблется в зависимости от количества копытных. Период этих устойчивых колебаний составляет около 10 лет.



Когда «Короед» получает в ареале, он дополнительно получает из запаса.

Каждый раз, когда «Короед» получает в ареале, он дополнительно получает из запаса.

Если у «Короеда» уже есть, он может продолжать получать в следующие ходы фазы питания, каждый раз при этом получая.

Для личинок жуков из многочисленного семейства усачей (Cerambycidae) сухие и ослабленные деревья — это и источник пищи, и надёжное убежище. Мощными челюстями личинка выгрызает ходы, заполняя их древесной мукой. Целлюлоза — трудноперевариваемое вещество и усваивается лишь на 10–20%. Поэтому многие усачи существуют в симбиозе с грибами, способными разрушать целлюлозу и усваивать атмосферный азот. Эти грибки живут в кишечнике личинок. Они попадают на измельчённую древесину, грибница разрастается и, в свою очередь, становится легкоусваиваемой пищей для личинок усачей.



«Космополитное» может получать или в любых ареалах — в том числе в тех, что доступны только животным с определёнными свойствами (или без свойств) — в «Пещерах», «Озёрах», «Саваннах» и «Ледниках».

«Космополитное» животное может получать или в любых ареалах — в том числе в тех, что доступны только животным с определёнными свойствами (или без свойств) — в «Пещерах», «Озёрах», «Саваннах» и «Ледниках».

Человек смог приспособиться к самым разным условиям обитания и заселить все континенты. Это привело к резкому сокращению численности и разнообразия диких животных. Зато огромное преимущество получили синантропные виды — спутники человека. Всеядность, плодовитость и неприхотливость стали причинами эволюционного успеха серой крысы, городского голубя, рыжего таракана. У енота-полоскуна (*Procyon lotor*) есть неплохие шансы войти в эту компанию. Интеллект, жизнестойкость и взаимная симпатия с *Homo sapiens* уже привели к стремительному росту его ареала. Енот активно конкурирует с местной фауной, заселяет пригороды и легко одомашнивается.

7



Если «Норное» животное сыто, хищник не может на него напасть.

Хищник не может напасть на «Норное» животное, если оно сыто.

- Не имеет значения, заполнен ли у «Норного» животного «Жировой запас», — это не влияет на сытость.

Почва — отличное место для устройства дома. Она пронизана туннелями и ходами — от мельчайших норок насекомых до огромных подземных городов крупных грызунов. Нора защищает от хищников, солнечной радиации и перепадов температуры. В ней удобно сложить запасы еды и выводить потомство. Но не бегать же с каждым найденным зёрнышком на склад! Грызуны собирают семена в защёчные мешки — специальные складки в ротовой полости. В них нет протоков слюнных желёз, и собранная добыча не намокает. Норные запасы грызуна могут в 50 раз превышать его собственный вес.



Хищник с «Острым зрением» может напасть на животное с «Камуфляжем».

«Острое зрение» позволяет хищнику напасть на животное со свойством «Камуфляж».

Образ жизни дневных хищных птиц требует от них безошибочного определения расстояния и взаимного расположения предметов. Их крупные глаза смотрят вперёд (бинокулярное зрение), что обеспечивает стереоскопическое изображение. Характерные «брови» из перьев защищают от солнечных бликов. Большая плотность зрительных рецепторов на сетчатке даёт высокое разрешение. Ястреб-тетеревятник (*Accipiter gentilis*) может заметить мелкого зверька с километровой высоты. Кстати, у травоядных животных глаза обычно направлены в стороны, чтобы охватить взглядом всю панораму и вовремя заметить приближение хищника.



Когда на животное с «Отбрасыванием хвоста» нападает хищник, владелец жертвы может сбросить любую карту свойства. В этом случае животное выживает, а хищник получает вместо карты «Хищное».

Когда на животное с «Отбрасыванием хвоста» нападает хищник, владелец жертвы может сбросить любую карту свойства. В этом случае животное выживает, а хищник получает вместо карты «Хищное».

- После применения «Отбрасывания хвоста» другие свойства жертвы, связанные с нападением, не оказывают эффекта.
- Применяя «Отбрасывание хвоста», можно сбросить любое свойство животного — например, негативное, парное или само «Отбрасывание хвоста». Можно сбросить карту свойства, отменённого владельцем хищника с помощью «Ошибки развития» или «Стайного».
- Хотя хищник и получает , но животное не съедено. Следовательно, свойства «Падальщик» и «Ядовитое» не срабатывают, и на ареал «Болота» не кладётся .

Хвост — гордость настоящей ящерицы. Он служит пятой конечностью при лазании, противовесом при быстром беге, вместилищем жирового запаса и, конечно же, украшением. Ящерица без хвоста — это... возможно, живая ящерица? Когда злобный хищник настигает тебя и вцепляется в яркий хвост, единственный выход — резким сокращением мышц отломить его в нужном месте и спрятаться, пока нападающий заглатывает небольшую добычу. Жизнь продолжается, и со временем у ящерицы отрастает новый хвост, хотя позвонков в нём уже не будет.



Когда на это животное нападает хищник, можно сбросить «Отпугивание» и направить хищника на другое незащищённое животное. Если такого нет, нападение прекращается.

Когда на животное с «Отпугиванием» нападает хищник, владелец жертвы может (но не обязан) сбросить карту «Отпугивания».

В этом случае он (а не владелец хищника) выбирает любое другое незащищённое животное в качестве новой жертвы для хищника. При этом он не учитывает наличие свойств «Ошибка развития» у новой жертвы или «Стайное» у хищника (их сможет применить только владелец хищника). Если подходящей цели нет (защита других животных непреодолима для хищника), нападение прекращается, а карта «Хищное» остаётся повернутой.

- После применения «Отпугивания» другие свойства жертвы, связанные с нападением, не оказывают эффекта.
- Если новая жертва тоже применила «Отпугивание», то её владелец не может выбрать целью первое животное. Эффект «Отпугивания» действует до конца нападения хищника.

Некоторые животные окрашены вызывающе ярко. Это означает, что хищнику лучше воздержаться от атаки на них — жертва несъедобна, ядовита или имеет неприятные средства обороны. Полосатый скунс (*Mephitis mephitis*) при приближении агрессора не бежит, а выгибает спину и поднимает хвост. Если хищник не понял намёка, скунс прицельно брызгает на него резко пахнущим секретом особых желёз, обладающим раздражающим действием. Попав хищнику в глаза, эта жидкость временно дезориентирует его, а устойчивый аромат будет мешать ему охотиться в дальнейшем.




Негативное свойство

+1: потребность в пище увеличена на 1.

«Ошибка развития» можно добавить только животному другого игрока.

Когда любой игрок выбирает животное с «Ошибка развития» как жертву для нападения своего хищника, он может указать на одно любое его свойство. Это свойство не действует до конца нападения. В частности, можно указать на то единственное свойство, которое мешает хищнику напасть.




- Отменить можно любое свойство жертвы — например, «Большое» (перестанет действовать), «Отпугивание» (его нельзя будет применить), «Ядовитое» (не сработает, и хищник выживет).
- Игрок отменяет именно одно свойство, а не одну карту. Например, можно отменить обе карты «Партнёрства», если жертва защищена ими с двух сторон.
- Нельзя отменить , поскольку это не свойство.

Случайные мутации, возникающие в геноме живых организмов — основа эволюции. Иногда они оказывают положительный эффект, гораздо чаще — отрицательный. Например, альбинизм (белая окраска тканей) вызывается ошибкой гена, ответственного за синтез пигмента меланина. В тёплых областях альбиносам труднее спастись от хищников, чем их сородичам с пёстрой защитной окраской. Но в условиях снежного покрова альбинизм становится полезным признаком, и его носители сохраняют эту мутацию.



10



Свойство «Падальщик» срабатывает у всех животных на столе, когда в фазу питания в результате нападения хищника погибает животное. Это происходит, если жертва съедена хищником или если сам хищник погиб из-за эффекта свойства «Рогатое».

В любом случае найдите первого «Падальщика» (который может получить ) по часовой стрелке от того хищника, который совершил нападение. Этот «Падальщик» получает . Прочие животные со свойством «Падальщик»  не получают.

Поэтому в фазу развития логично размещать животное со свойством «Падальщик» левее своего хищника.

- Совершивший нападение хищник со свойством «Падальщик» тоже может получить , если других животных-«Падальщиков» нет или они уже не могут получить .
- «Падальщик» не срабатывает, если жертва применила «Отбрасывание хвоста», так как животное не съедено.

После пиршества хищников остаются малопитательные отходы — кости, шкуры. Но и за ними выстраивается очередь любителей бесплатно перекусить — падальщиков. Белоголовый сип (*Gyps fulvus*) обзавёлся мощным клювом, способным раздробить твёрдые останки. Голова и шея сипа лишены перьев, в которых могли бы размножаться гнилостные микробы. Огромный желудок с повышенной кислотностью сока помогает растворить и дезинфицировать пищу. Иногда сип поглощает столько падали, что не может взлететь.



Парное свойство

Животное с «Партнёрством», у которого меньше свойств, чем у его «партнёра», не может подвергнуться нападению хищника. Учитывается простое количество карт свойств, включая парные. Если у обоих животных одинаковое количество свойств, то «Партнёрство» не оказывает эффекта.




- У нескольких животных, последовательно связанных картами «Партнёрство», каждая пара рассматривается отдельно при определении того, какое из двух животных в ней защищено. Например, животное, находящееся между других, может иметь защиту в пределах одной пары и не иметь в другой, или иметь «двойную» защиту в обеих парах, или не иметь вовсе — если у него больше свойств, чем у соседей.
- Если животное защищено двумя картами «Партнёрство», то свойства «Ошибка развития» или «Стайное» позволят владельцу хищника отменить свойство «Партнёрство» на обеих картах.

Бегемот — огромный вегетарианец, но обладает жуткими челюстями и раздражительным нравом. Его хорошо иметь среди друзей, а не противников. Многие мелкие птицы без опаски живут рядом с этим крупным зверем, поедая досаждающих ему насекомых. Египетская цапля (*Vibulcus ibis*) — процветающий вид, широко использующий партнёрство. Она кормится не только паразитами млекопитающих, но и вспугнутыми ими при передвижении беспозвоночными.



Добавочное действие

Игрок может применить «Пиратство» по своему желанию в свой ход фазы питания как добавочное действие (см. «Правила», раздел «Добавочное действие» на стр. 16).

Применив «Пиратство», игрок поворачивает его карту, указывает на любое другое голодное животное и убирает с него одну  или  в запас. Затем он кладёт одну  на своё животное с «Пиратством».

- Игрок может применить «Пиратство» у животного, только если это животное голодно или имеет пустой «Жировой запас».
- Нельзя применить «Пиратство», если карта «Пиратства» уже повернута.
- Применение «Пиратства» не является нападением и не имеет связи со свойствами «Хищное» и «Прожорливое». Защитные свойства не могут воспрепятствовать эффекту «Пиратства».

Берега северных морей — рай для рыбоядных птиц. Десятки видов гнездятся в скалах и рассекают воздух в поисках добычи. Однако некоторые высматривают не рыбу, а того, кто её уже поймал. Преимущество в массе и скорости — прекрасный повод отобрать улов у другого. Серебристая чайка (*Larus argentatus*), крупная птица с размахом крыльев до 140 см — типичный клептопаразит (пират). Она охотно отнимает пищу у меньших по размеру птиц, хотя сама хорошо умеет ловить рыбу, а на суше — мелких грызунов.

11



Добавочное действие

Игрок может применить «Преобразование» по своему желанию в свой ход фазы питания как добавочное действие (см. «Правила», раздел «Добавочное действие» на стр. 16).

Применив «Преобразование», игрок поворачивает его карту, после чего помещает в сброс любую карту свойства этого животного (кроме негативного свойства). Затем игрок добавляет этому животному любую карту эволюции из руки как свойство. Как обычно, он выбирает, какое свойство добавить — главное или краткое.

- ✔ Можно применить «Преобразование», не имея карт в руке (или имея карты, которые не могут быть добавлены этому животному из-за повтора). В таком случае новое свойство не добавляется.
- ✔ Нельзя применить «Преобразование», если карта «Преобразования» уже повернута.
- ✔ Можно сбросить саму карту «Преобразование».
- ✔ «Преобразование» не позволяет сбросить негативные свойства «Ошибка развития», «Паразит» и «Стазис».
- ✔ Применив «Преобразование» у животного со «Стазисом», игрок сбросит свойство животного, но не сможет добавить ему новое свойство из руки.
- ✔ Сбросив карту «Жировой запас», на которой лежит 🍌, верните 🍌 в запас.

✔ Применив «Преобразование», вы можете сбросить, например, повернутую карту «Хищное» и добавить из руки другую карту «Хищное». Эта карта кладется неповёрнутой, и животное снова сможет нападать в эту фазу питания (и даже в этот ход, если добавочное действие сделано до основного действия).

Жизненный цикл насекомых (и большинства других беспозвоночных) включает стадию личинки. Личинка часто ведёт совершенно иной образ жизни, чем имаго (взрослое насекомое). Её главная задача — накопить запас питательных веществ, желательнее в укромном месте (у личинки нет ни крыльев, ни длинных ног, ни панциря, чтобы оказывать сопротивление хищнику). На это уходит несколько месяцев непрерывного питания. В определённый момент гормональная система запускает механизм метаморфоза — личинка окукливается, и большая часть её органов полностью утилизируется для создания более сложных частей тела взрослого насекомого.



Свойство «Прожорливое» состоит из двух частей.

1. Когда «Прожорливый» хищник съедает **голодное** животное, он получает 🍌 вместо 🍌.
2. Если «Прожорливый» хищник получил только одну 🍌 в результате нападения, игрок разворачивает карту «Хищное» в вертикальное положение. Благодаря этому, поскольку карта «Хищное» развёрнута, «Прожорливый» хищник сможет снова нападать в следующие ходы этой фазы питания.

✔ Вторая часть свойства «Прожорливое» срабатывает и в том случае, когда хищник получает одну 🍌 в результате применения жертвой того или иного свойства, например, «Отбрасывания хвоста».

✔ Вторая часть свойства не срабатывает, если хищник получил 🍌, но одну из 🍌 пришлось вернуть в запас, так как хищник насытился (и пустого «Жирового запаса» у него тоже не было).

Прожорливость хищника может быть вызвана разными причинами. Активный обмен веществ у землероек и кротов заставляет их кормиться мелкими животными большую часть суток. Крупные рептилии — крокодилы и змеи — могут за один раз проглотить огромное количество пищи, а затем выдержать длительную голодовку. Животные, массово поедающие муравьёв и термитов, не потребляют другой пищи. Американский жулан (*Lanius ludovicianus*), небольшая птица с разбойничьим обликом, неумоимо охотится, а свою добычу накалывает на острые сучки деревьев про запас.



Если на «Прозрачном» животном нет ни одной фишки 🍌 или 🍌, хищник не может на него напасть.

✔ Наличие 🍌 на карте «Жирового запаса» не делает «Прозрачное» животное доступным для нападения хищника.

Отсутствие пигментов в водной среде может оказаться неплохой маскировкой. Бесцветные ткани преломляют лучи света ненамного сильнее, чем вода, составляющая до 90% от массы животного. Призрачные контуры медузы теряются в завихрениях морских течений, но её может выдать съеденная пища.



Когда на ваше «Рогатое» животное нападает хищник, бросьте кубик. Если выпало 5 или 6, «Рогатое» животное выживает, а хищник немедленно погибает. После этого другие свойства, связанные с нападением, не оказывают эффекта.

- Игрок обязан бросить кубик, даже если нападает своим хищником, которого хочет прокормить, на своё же «Рогатое» животное.
- Если хищник погибает, напав на «Рогатое» животное, срабатывает свойство «Падальщик» (первое животное-«Падальщик» по часовой стрелке от хищника получает из запаса). Может случиться так, что это окажется само «Рогатое» животное.
- Если хищник погибает, напав на «Рогатое» животное, положите на каждый ареал «Болота», который находится на столе.

Рога — древнейшее средство активной обороны травоядных животных. Они прикрывают самое уязвимое место — шею — и способны нанести противнику смертельные увечья. Рога особенно хороши в сочетании с большой массой тела. Африканский буйвол (*Synserus caffer*) плохо видит и совершает непредсказуемые движения. Но при его солидном весе это не его проблемы. А если лев или человек разозлит буйвола, шансы на победу есть у обоих животных — разъярённый бык будет сражаться до конца. Рога взрослого буйвола срастаются основаниями в сплошной костный щит, который прекрасно защищает голову зверя.



Парное свойство

Когда одно из двух животных, связанных «Сотрудничеством», получает в ареале, второе животное получает из запаса.

- Если два животных связаны «Сотрудничеством» и «Взаимодействием», и одно из них получает в ареале, то оба свойства срабатывают одновременно. Игрок решает, в каком порядке их применить.

Случается, что разные виды животных сотрудничают при добычании пищи. Медоуказчик (*Indicator*), небольшая насекомоядная птица, обнаружив гнездо диких пчёл, резкими криками привлекает к нему внимание человека или сильного зверя. Медоед (*Mellivora capensis*), бесстрашный хищник с плотным мехом, не опасаясь укусов, разрушает гнездо, поедая личинок и мёд. Птице же достаются погибшие пчёлы и восковые соты. В кишечнике медоуказчика обитают уникальные бактерии, способные превращать воск в легкоусваиваемые жирные кислоты.



В начале фазы вымирания игрок может сбросить «Спячку» у голодного животного, чтобы оно стало сытым.

«Спячку» нельзя применить в последнюю эпоху, которая завершает партию.

- В начале фазы вымирания «Спячка» и полный «Жировой запас» срабатывают одновременно. Игрок может выбрать, в каком порядке их применить. Если он сбросит «Спячку», то животное станет сытым, и тратить уже не придётся. Если же для сытости достаточно потратить, то выгоднее приберечь «Спячку» на более трудную эпоху.

Сезонная спячка — хороший способ пережить холодное время года, не тратя лишней энергии. У крупных животных температура тела снижается на 5–10°, замедляется дыхание и сердцебиение. Обмен веществ тоже тормозится — организм использует накопленные в тёплый сезон жировые запасы. Бурый медведь (*Ursus arctos*) для спячки устраивает берлогу в яме, защищённой ветками деревьев. Обычно он просыпается в марте, но в случае опасности быстро выходит из состояния сна, готовый дать отпор противнику.



Негативное свойство

+1: потребность в пище увеличена на 1.

«Стазис» можно добавить как своему животному, так и животному другого игрока.

Животному со «Стазисом» нельзя добавлять новые свойства. В частности, нельзя добавить ему новое свойство из руки в фазу развития или применяя свойство «Превращение» в фазу питания.

- Животному со «Стазисом» другие игроки не могут добавить «Ошибка развития» или «Паразита».

У полезных приспособлений природы есть обратная сторона. Чем больше и совершеннее какой-либо орган, тем сильнее он ограничивает возможности эволюции других частей тела. Панцирь черепах — чрезвычайно прочная и тяжёлая броня, исправно выполняющая функцию защиты на протяжении двухсот миллионов лет. Он не мешает плаванию, но делает невозможными быстрый бег, полёт и манипуляции предметами. Венец эволюции часто оказывается тупиком и при резком изменении окружающей среды может привести к вымиранию чрезмерно специализированного вида.



Свойство «Стайное» применяется, только если у владельца «Стайного» хищника есть ещё один хищник. Необходимо лишь наличие второго хищника; его свойства и состояние роли не играют.

Когда владелец «Стайного» хищника выбирает для него жертву, он может указать на одно любое её свойство. Указанное свойство не действует до конца нападения. В частности, можно указать на то единственное свойство, которое мешает хищнику напасть.

- 🍃 Отменить можно любое свойство жертвы – например, «Большое» (перестанет действовать), «Отпугивание» (его нельзя будет применить), «Ядовитое» (не работает, и хищник выживет).
- 🍃 «Стайное» отменяет именно одно свойство, а не одну карту. Например, «Стайное» может отменить обе карты «Партнёрства», если жертва защищена ими с двух сторон.
- 🍃 «Стайное» в сочетании с «Ошибкой развития» у жертвы позволит отменить два её свойства.
- 🍃 Нельзя отменить 🍄, поскольку это не свойство.

Пятнистые гиены (*Crocuta crocuta*) долгое время несправедливо считались падальщиками. Конечно, они не брезгают дармовыми останками, но основную часть пищи добывают в процессе коллективной охоты. Стая гиен может загнать и убить любое копытное животное, а иногда даже старого льва или другого хищника. После поимки жертвы каждая гиена действует сама по себе, стремясь насытиться быстрее товарищей.

Свойство «Ядовитое» срабатывает, когда хищник съедает животное с этим свойством. Поместите карту «Ядовитое» около обречённого хищника как памятку (теперь это уже просто напоминание, а не свойство).

В начале фазы вымирания хищник погибает от яда. Положите карту «Ядовитое» в сброс вместе с картами хищника. Положите 🍄 на каждый ареал «Болота», который находится на столе.

- 🍃 Свойство «Ядовитое» не срабатывает, если «Ядовитое» животное не было съедено целиком (например, если оно применило «Отбрасывание хвоста»).
- 🍃 Хищник, съевший «Ядовитое» животное, сам «Ядовитым» не становится.

Хотя стратегия ядовитости и приводит к гибели особи, для выживания вида в целом она может быть успешна. Ведь численность хищников всегда меньше, чем численность их жертв, и размен один к одному не в их интересах. А чтобы не доводить дело до крайности, ядовитые животные имеют яркую предупреждающую окраску и неприятный запах. Интересно, что многие неядовитые виды, «нарушая авторские права», копируют такую окраску в надежде, что хищники их тоже оставят в покое.



© ООО «Правильные игры», 2020