

# 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.



Призадумайтесь, представьте 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" (можно добавить в нее карты "Прозрачное" и "Насекомоядное") 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 получают  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).

### "Прозрачное"



Если на "Прозрачном" животном нет  или , оно не может быть атаковано хищником.



### "Насекомоядное"


Когда "Насекомоядный" хищник съедает животное без свойств, он получает  вместо . Разверните карту "Хищник" – это животное сможет снова атаковать в следующих раундах фазы питания.

### 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.

• Свойство хищника "Насекомоядное" срабатывает, когда не съедает животное с меткой "Сон".

### 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 Крузенштерн "Блаженный"

с грибами – Федор Wuzzag "Дикорастущий"

Картинки зарисовала Лизо Колонова "Царица полей"

Респект: Дмитрию Кнорре, Сергею Мачину, Ивану Туловскому, Елене Прокудиной, Евгению Макаренкову, Антону GreatWuvern, Михаелу Зорге, Сане Ха

© ООО "Правильные игры", 2019