

# Dominant Species



Game Design by Chad Jensen

## Вступление

**90 000 лет до н.э.** Стремительно приближается ледниковый период. Все живые организмы, населяющие Землю, начинают невольную борьбу за господство на планете.

**Dominant Species** – игра, которая в абстрактной форме реконструирует малую часть событий древней истории: наступление ледникового периода, глобальное изменение климата и попытки живых существ приспособиться к новым условиям жизни.

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 фишек действия 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 видообразование, миграцию, адаптацию и другие действия.

Всё это, в конечном счёте, приводит к наступлению ледникового периода и завершению игры. Животное игрока, набравшее наибольшее число победных очков, становится **доминирующим видом**.

Но стоит поторопиться в борьбе за доминирование, ведь становится очень холодно...

## Содержание

Комплектация игры	2
Обзор игры	2
Глоссарий	3
Подготовка к игре	4
Земля	6
Элементы	6
Мешок для элементов	6
Совпадение элементов	7
Вымирающие виды	7
Доминирование	7
Особь	8
Генофонд	8
Трек победных очков	8
Область приказов	8
Последовательность игры	9
Фаза планирования	9
Фаза исполнения	9
Инициатива	10
Адаптация	10
Регресс	11
Изобилие	11
Опустошение	12
Истощение	12
Оледенение	13
Видообразование	14
Путешествие	14
Миграция	15
Конкуренция	15
Доминирование	16
Вариант правил для двух и трех игроков	17
Альтернативные правила подготовки к игре	17
Карты	18
Карта выживания	18
Карты доминирования	18
Фаза сброса	20
Вымирание	20
Выживание	20
Расстановка	20
Окончание игры	20

## 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, представляющих собой ресурсы «Земли», называемые «элементами».
- 6 квадратных маркеров, используемых игроками для обозначения «инициативы» животных (порядка хода во время Фазы планирования)
- Полотняный 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 ведётся с помощью небольших цилиндров (далее «**АР**» от англ. action pawns – пешка действий). Каждая АР позволяет игроку выполнять определённые действия, как, например, видообразование (speciation), изменение экологии, миграция (migration), или оледенение (glaciation). Игроки размещают АР в **области приказов** в течение **Фазы планирования**, а затем исполняют их в **Фазе исполнения**.

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

В процессе игры кубики **особей** будут добавляться, перемещаться и убираться с тайлов **Земли**. Диск **элементов** будут выкладываться и сниматься с карточек животных и с Земли.

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

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

## Глоссарий



**Фишки действий** (далее AP) – набор деревянных цилиндров, с помощью которых игроки каждый раунд 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 соответствующего цвета. У каждого животного есть карточка животного и маркер инициативы.

### Бонусные ПО.

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

Одноразовые	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ускоренные бонусы	1	3	6	10	15	21	28	36	45	

**Карты доминирования** — набор из 26 карт, из которых игрок выбирает каждый раз, когда начисляются очки за тайл, на котором доминирует его животное. Карты доминирования обладают одноразовым эффектом. 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. 20)



**Доминирование** – наличие на тайле по крайней мере одной особи, имеющей больше совпадений элементов (см. стр. 7), чем особи любого другого животного на этом тайле.

**Земля** — группа тайлов, размещённых в виде сетки на игровом поле. Игроки размещают элементы, животных и маркеры доминирования 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, помещённые на карточку животного, указывают на “потребность” в них, размещённые на земле – на “запасы”. Элементы размещаются в углах тайлов, таким образом, один элемент может присутствовать на трёх различных тайлах одновременно.



**Вымирающий** – любая особь в игре на тайле, не имеющая ни одного совпадения элементов (см. стр. 7) на этом тайле (либо на тайле нет элементов вовсе).

**Пищевая цепочка** – используется для определения победителя в случае ничьей, идёт 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 AP во время Фазы планирования.

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

Смотрите пример на странице 7.



**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 один 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 течение игры животными. Наивысшее значение ПО определяет победителя.



## Подготовка к игре

### Игровое поле

Поместите игровое поле лицом вверх в центре стола.

### Животные

Каждый игрок выбирает один из видов животных, которым будет играть. Затем игроки берут по карточке животного соответственно своему выбору. Либо вы можете раздать карточки животных случайным образом.

В порядке, **обратном пищевой цепи** (начиная с насекомых, затем паукообразные и т. д.), расположите квадратные маркеры инициативы на Треке инициативы цветной стороной вверх.

Если игроки не хотят использовать цвета животных по умолчанию, разместите эти маркеры белой стороной вверх.

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

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

### Тайлы

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.

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

Перетасуйте оставшиеся 24 больших тайла лицом вниз 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

Отложите Карту выживания в сторону.

Удалите карту **Ледникового периода** из колоды карт доминирования. Перетасуйте оставшиеся 25 карт. Положите карту Ледникового периода вниз колоды рубашкой вверх. Колоду карт доминирования положите рубашкой вверх рядом с игровым полем.

Для укороченного варианта игры см. красную сноску на стр. 19.

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

## Элементы

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

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

Оставшиеся элементы положите в мешок.

Вытяните 4 случайных элемента из мешка и заполните ими 4 ячейки рядом со словом «**Adaptation**» (**Адаптация**).

Вытяните ещё 4 случайных элемента и заполните 4 ячейки рядом со словом «**Abundance**» (**Изобилие**). Таким же образом заполните ячейки рядом с «**Wanderlust**» (**Путешествие**).

## Особи

Если не используются цвета животных по умолчанию, сейчас самое время выбрать цвет.

Каждый игрок берёт себе соответствующего цвета 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:

- **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 ставят по одному кубику из генофонда на нулевую отметку на треке победных очков.

Каждый игрок берёт кубики (особей) из своего генофонда 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 участвует 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.

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R





## 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 генофонда. При удалении особи возвращаются обратно в коробку (кроме действия Оледенения, см. стр. 13), **а не в генофонд.**

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

Конусы доминирования помещаются на тайлы в случае, 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 Путешествие. Они берутся из открытых стопок тайлов.

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

Тайлы, соприкасающиеся сторонами, являются смежными (соседними).

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

## Элементы

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

### Мешок (с элементами)

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



Пример совпадения элементов: на картинке справа насекомые доминируют на тайле пустыни даже притом, что у них меньше кубиков, чем у амфибий; доминирование основывается на качестве, а не на количестве.

Необходимо сравнить количество совпадающих элементов на карточке 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 соответствует 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. Элементы амфибий ( $1 \text{ личинка} + 1 \text{ личинка} + 0 \text{ мяса} + 0 \text{ воды}$ ) – 2.

Даже обладая только двумя начальными элементами солнца, если одна из особей рептилий в саванне мигрирует в пустыню, рептилии станут доминировать с общим числом элементов 6 (2 солнца на карточке животного умножить на 3 на тайле пустыни).

Заметьте, что с тремя элементами воды амфибии могли бы доминировать в саванне (3 соответствия против 2 у рептилий), если бы переместились туда.

Отметьте также, что если элемент солнца, занимающий оба тайла, будет удален, то рептилии станут вымирающим видом т.к. у них больше не будет совпадения элементов.

## Совпадение элементов

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

- подсчитайте количество совпадений для крайнего 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.

Смотрите рисунок с примером ниже.

## Вымирающие виды

Любая особь, занимающая тайл с нулевым совпадением элементов, является «вымирающей».

Вымирающие особи уязвимы при выполнении действия Вымирание и не могут доминировать на тайле.

## Доминирование

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 ничьей ни одно животное не считается доминирующим.

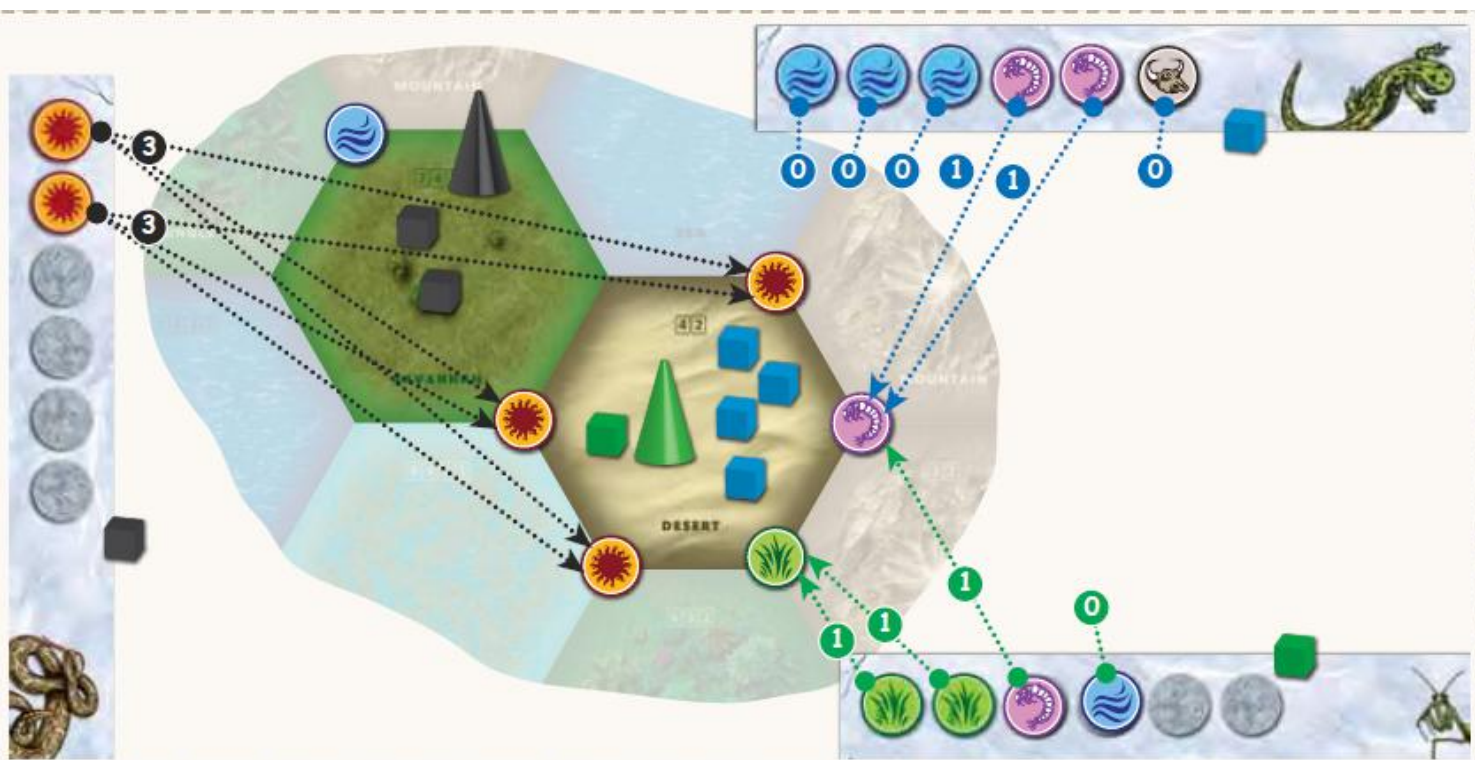
Вымирающие особи не могут доминировать, даже если кроме них на тайле никого нет.

Доминирование обозначается с помощью выставления на тайл деревянного конуса. 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, оно останется в силе до того момента, пока другой игрок: (а) утверждает доминирование своего животного, или (б) выясняет, что два или более животных имеет равное число совпадений.

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

У каждого игрока есть 10 конусов доминирования. Их лимит не ограничен: в маловероятном случае, если одно животное доминирует на 11 или более тайлах, 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 из них или все в конечном счете будут помещены на тайлы Земли. Особи, удаленные с тайлов по любой причине, кроме Оледенения, полностью удаляются из игры.

Игрок не выбывает из игры, даже если его генофонд опустел и потеряна последняя особь на Земле. У игрока, управляющего этим животным, не будет возможности использовать действия Миграция или Видообразование, но у него останутся другие варианты действий, также он все ещё 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 Оледенения), а не в генофонд.

## Трек победных очков

Трек победных очков расположен на внешней части игрового поля. На нём игроки располагают кубики животных, которых они представляют, и отслеживают изменение победных очков в течение игры.

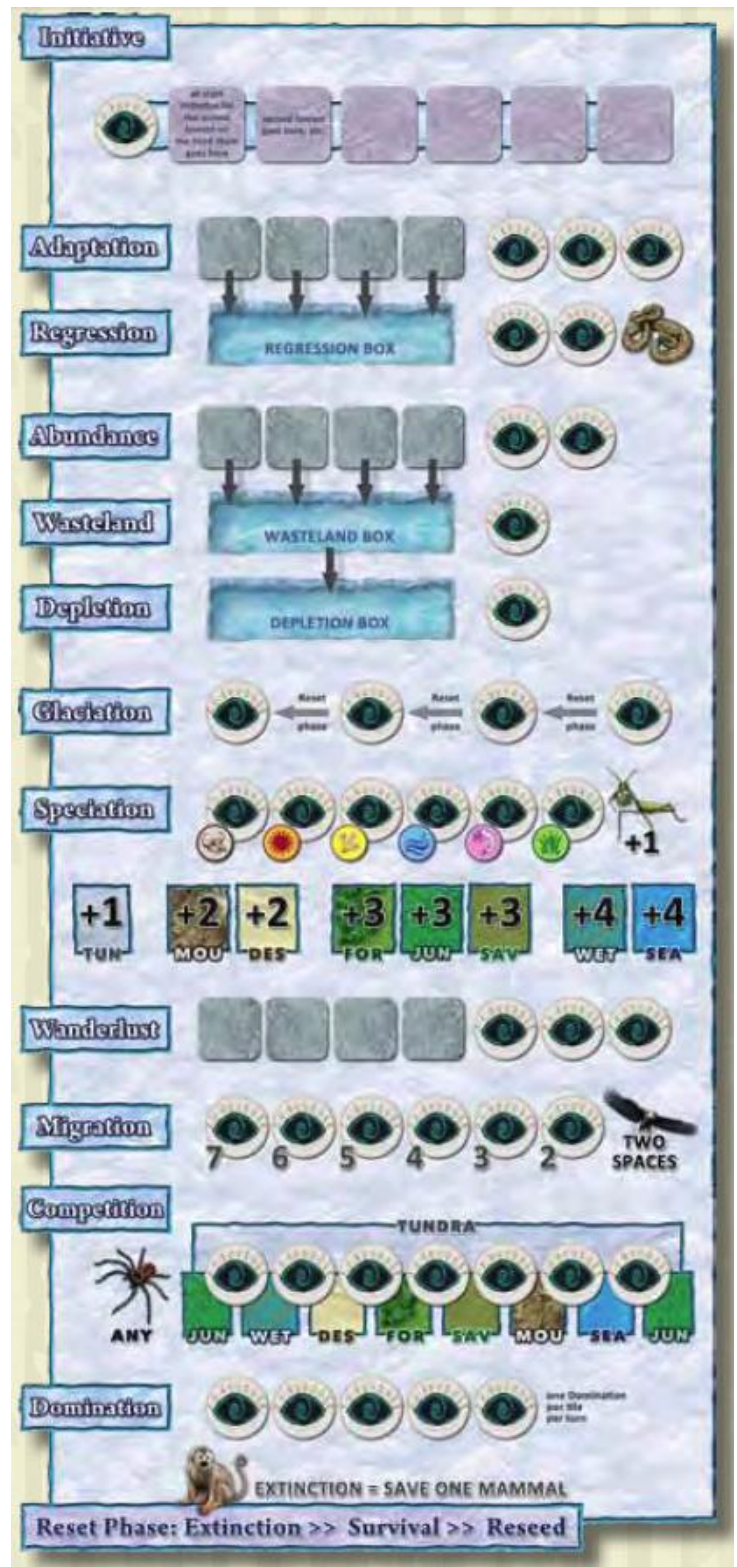
Всякий раз, когда животное получает или теряет победные очки, передвиньте его кубик назад или вперед соответственно. Поместите запасной кубик на +100, если игрок набрал более 100 победных очков. Значение ПО не может быть меньше 0.

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.

Область приказов:





## Последовательность игры

**Dominant species** состоит из серии раундов, в которых игроки принимают участие более-менее одновременно. Каждый раунд состоит из трех фаз:

### Фаза планирования

#### Фаза исполнения

#### Фаза сброса

Во время Фазы планирования игроки в порядке очереди выставляют доступные им АР в область, обозначенную «глазком». Каждая АР указывает на действие, которое будет доступно игроку в следующей Фазе исполнения. На каждом «глазке» может располагаться только одна АР. Действует принцип «кто первый встал, того и тапки».

Как только все доступные АР размещены, начинается Фаза исполнения. АР снимаются с области приказов сверху вниз, слева направо. Каждый раз, когда снимается АР, её владелец выполняет действие, указанное в заголовке (например, Оледенение или Миграция).

Во время Фазы сброса (стр. 20) могут вымереть некоторые особи, и один из игроков может получить ПО, используя Карту выживания. Далее, если игра еще не закончилась, область приказов очищается для следующего раунда.

Затем раунды повторяются до тех пор, пока игра не закончится. После этого производится финальный подсчет очков (стр. 20).

## Фаза планирования

Во время Фазы планирования игроки по одному в порядке Инициативы (слева направо) выставляют доступные АР в свободную область, отмеченную «глазком» в области приказов. На каждый «глазок» можно выставить только одну АР.

АР нельзя размещать на местах, неотмеченных «глазком», таких как, например, значок паука в секции Конкуренции.

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

## Фаза исполнения

Во время Фазы исполнения АР, размещенные в Фазу планирования, снимаются по одной сверху вниз слева направо, и выполняются действия соответствующих игроков. Таким образом, приказы выполняются в следующем порядке:

1. Инициатива (Initiative)
2. Адаптация (Adaptation)
3. Регресс (Regression)
4. Изобилие (Abundance)
5. Опустошение (Wasteland)
6. Истощение (Depletion)
7. Оледенение (Glaciation)
8. Видообразование (Speciation)
9. Путешествие (Wanderlust)
10. Миграция (Migration)
11. Конкуренция (Competition)
12. Доминирование (Domination)

### Добровольные действия

Все действия являются добровольными. При удалении АР игрок сам решает – выполнить действие в **полном объеме**, или пропустить его **целиком**.

### Пропуск секций приказов

Большинство действий области приказов могут быть пропущены, если они не содержат АР.

Исключения составляют:

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

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 сокращённой форме на карточке каждого животного.

## Инициатива (Initiative)



В начале Фазы исполнения снимите AP. Затем игрок выполняет следующие действия:

- На треке инициативы меняет местами маркер своего 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 только что снятую AP на любой свободный «глазок» (кроме Инициативы).

Игрок осуществляет самое последнее в этом раунде размещение AP, плюс продвигается вперед в очередности ходов в следующую Фазу планирования.

## Адаптация (Adaptation)



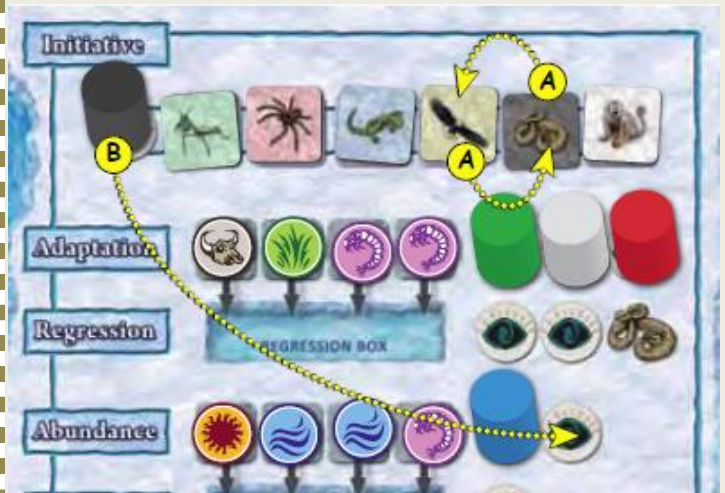
После завершения действия Инициативы, AP удаляются из этой секции по одной слева направо в порядке очередности. Когда AP снимается, игрок выбирает один из доступных в секции элементов. Игрок забирает этот элемент и размещает в пустой (серой) области карточки животного.

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: В Фазе планирования игрок рептилиями (чёрный) решает улучшить свое положение на треке Инициативы, поэтому он размещает там свою AP в первый ход игры шести игроков.

Когда его AP снимается, в первую очередь он меняет местами свой маркер с маркером игрока птицами (A). После он выбирает другой незанятый «глазок» для размещения там только что снятой AP: видя возможность получить больше элементов «солнце» в игре, игрок занимает последнее свободное место в секции Изобилия (B).



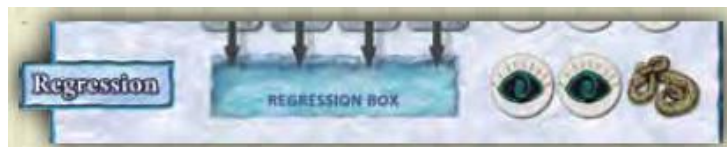
ПРИМЕР: Игрок насекомыми (зеленый) следует по пути разностороннего развития. Он первым снимает свою AP и решает разместить доступный элемент «мясо» на карточке своего животного (A). Белому и красному игроку остается выбирать из «личинки» и «травы».

Вместо этого насекомые могли бы взять «траву» (B) для того, чтоб добавить её к своим двум имеющимся изначально. Взятие одной из двух доступных «личинок» (C) рискованно, так как если ни один из двух других игроков не заберёт её, то она спустится в секцию Регресса в конце раунда (D), и насекомым придется тратить драгоценную AP в следующем раунде для сохранения «личинки» на карточке своего животного.





## Регресс (Regression)



После выполнения всех действий Адаптации выполните действия Регресса. Регресс происходит следующим образом: за каждый тип элемента в секции Регресса каждое животное должно убрать один диск элемента того же типа с карточки своего животного.

**Выгода от AP.** Каждая AP игрока в секции Регресса дает возможность избежать удаления одного элемента у животного этого игрока. Обратите внимание на третий символ с изображением рептилии:



с изображением рептилии: считается, что рептилии всегда имеют одну виртуальную AP в этой секции.

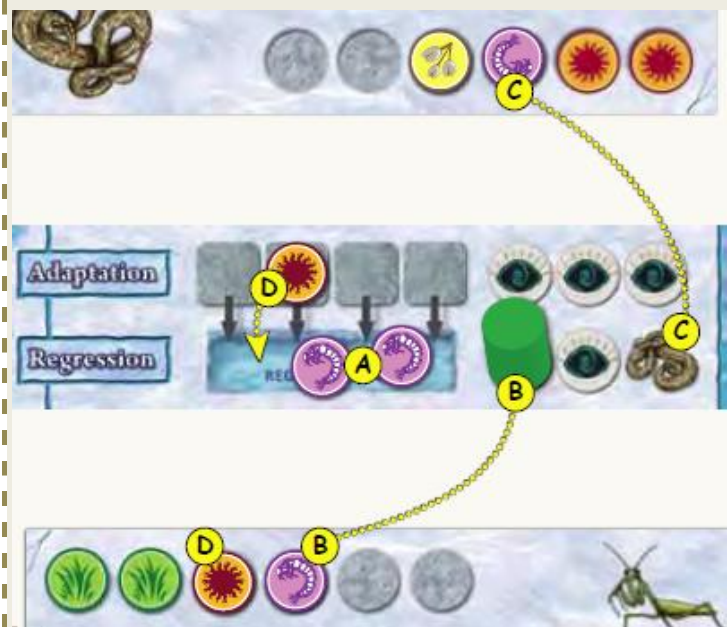
Рептилии могут размещать AP в секции Регресса так же, как все остальные животные.

Ни одно животное не может потерять элементы, имеющиеся у него изначально (напечатанные на карточке животного). Животные, имеющие только изначальные элементы, не подвергаются регрессу.

После завершения действий Регресса AP возвращаются их владельцам.

**ПРИМЕР:** В секции Регресса находятся две «личинки» (это считается одним типом элементов) (A). Игрок насекомыми размещает здесь свою AP – это позволяет ему не удалять элемент с карточки животного (B). У игрока рептилиями всегда есть возможность избежать удаления одного элемента (C).

Заметьте, что элемент «солнце» может быть удален в следующем раунде с карточки игрока насекомыми, спустившись из секции Адаптации в секцию Регресса в конце текущего раунда (D).



## Изобилие (Abundance)

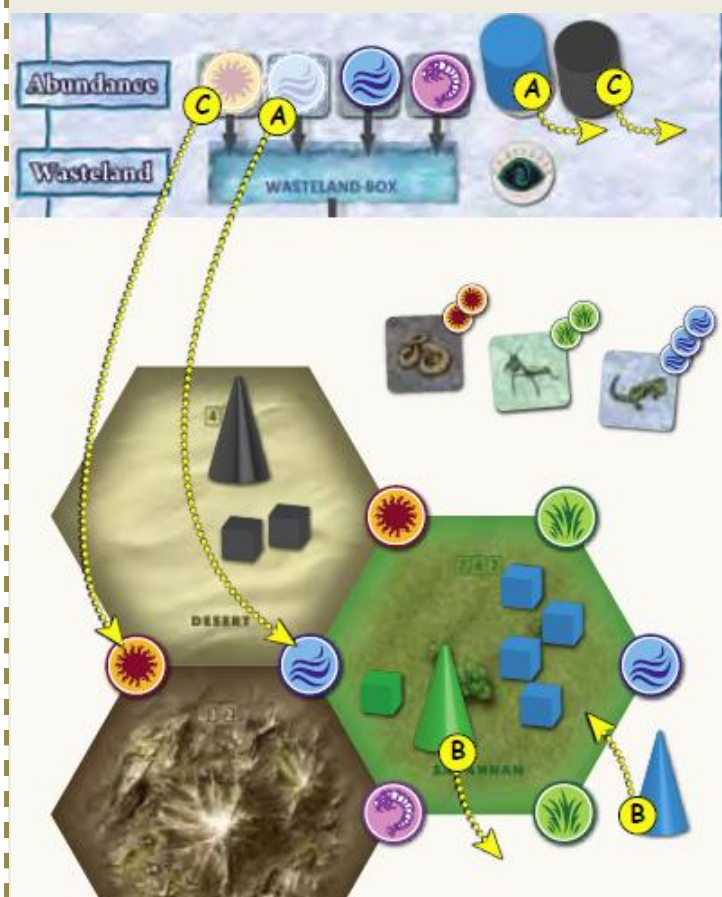


После действия Регресса AP снимаются с этой секции по одной слева направо. При удалении AP игрок выбирает один из элементов в этой секции. Выбранный элемент снимается с области приказов и выкладывается на свободное место в углу тайла земли.

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 разместить один из доступных элементов «воды» как показано на рисунке. Они становятся доминирующими на тайле саванны, имея 6 совпадений элементов против 4 у насекомых (B).

Рептилии выбирают вторыми (C) и принимают решение поместить доступный элемент «солнца» (см. рисунок). Это позволит им в будущем расширяться на тайле гор без угрозы вымирания.



## Опустошение (Wasteland)



После выполнения всех действий Изобилия AP снимается с секции Опустошения. Игрок, снявший AP, выбирает один из элементов в секции и возвращает его обратно в мешок.

Затем, независимо от того, были ли размещены AP в этой секции или нет, удалите с тайлов тундры все элементы, совпадающие с элементами, находящимися в секции Опустошения. Верните их назад в мешок.

Заметьте, что в первом раунде секция Опустошения будет пуста, и её действия не выполняются.

## Истощение (Depletion)



После выполнения всех действий Опустошения AP снимаются с секции Истощения. Игрок выбирает один элемент на Земле, совпадающий с одним из типов элементов в секции Истощения. Выбранный элемент снимается с тайла и возвращается в мешок.

Если ни один из элементов в секции Истощения не совпадает с элементами на Земле, действие Истощения пропускается.

Заметьте, что секция Истощения будет пуста во время первого и второго раунда.

ПРИМЕР: Паукообразные снимают свою AP и принимают решение удалить элемент «личинка» из секции Опустошения обратно в мешок. Таким образом, две личинки, находящиеся в тундре, спасены (A).

Элемент «вода» остается в секции Опустошения, поэтому все водные элементы, соседствующие с тундрой, удаляются в мешок (B).

Амфибии перестают доминировать на тайле пустыни, их особи становятся вымирающим видом (C).



ПРИМЕР: Игрок млекопитающими снимает свою AP. В секции Истощения находится единственный элемент «семян», таким образом, игрок может удалить любой элемент «семян» с Земли. Он выбирает элемент, находящийся на границе пустыни и саванны (A).

На каждом из этих тайлов у птиц теперь 2 совпадения элементов вместо 4. Они перестают доминировать в пустыне, теперь у них ничья с рептилиями (B). Млекопитающие становятся доминирующим видом в саванне, где прежде у них была ничья с птицами.





## Оледенение (Glaciation)



После выполнения всех действий Истощения снимите только крайнюю левую АР из этой секции. Игрок, снявший АР, выполняет следующие действия:

1. Выберите любой тайл (кроме тундры), имеющий общие границы хотя бы с одним тайлом тундры.
2. Временно снимите с него всех особей.
3. Поместите на него новый тайл тундры из стопки недействующих тайлов тундры.

С этого момента этот тайл становится тундрой 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 ПО** (см. стр. 3) по числу тайлов тундры, с которыми имеет общие границы только что выложенный тайл.
6. Верните на этот тайл тундры по одной особи каждого вида из отложенных ранее (в п. 2).
7. Оставшиеся особи возвращаются в генофонд своих владельцев (вместо полного удаления из игры).

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

Если на 2, 3, 4 «глазке» выставлены АР, они не удаляются. Вместо этого они сдвинутся вперед во время следующей Фазы сброса.

Оледенение – достаточно мощное действие для использования как вложение в будущее продвижение, даже если это означает остаться без АР на один или два раунда.

ПРИМЕР: Игрок рептилиями использует действие Оледенение. Он хотел бы заморозить саванну, т.к. это не только принесет ему 3 бонусных ПО за размещение рядом с двумя тайлами тундры, но также даст 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 замораживания тайл пустыни (шаг 1). Он снимает с него всех особей (шаг 2). Помещает поверх новый тайл тундры (шаг 3). Шаг 4 пропускается (ни один из элементов не окружен с 3-х сторон). Игрок получает одно бонусное ПО (с выложенным тайлом соседствует только один тайл тундры). Затем возвращает по одной особи птиц, амфибий и насекомых (шаг 6) во вновь образовавшуюся тундру, остальные особи возвращаются в генофонд своих владельцев (1 особь птицы, 3 амфибии) (шаг 7).



## Видообразование (Speciation)



После завершения действий Оледенения АР снимаются с секции Видообразования 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-х особей на тайл моря или болота.
- до 3-х особей на тайл саванны, джунглей или леса.
- до 2 особей на тайл пустыни или гор.
- до 1 особи на тайл тундры.

Заметьте, что только один, два или три тайла могут быть заселены одновременно: те, что соприкасаются углами с выбранным элементом.



После завершения всех действий Видообразования насекомые могут поместить одну особь из своего генофонда на любой тайл.

Во время Фазы планирования игрок насекомыми также может размещать АР в этой секции.

ПРИМЕР: Паукообразные снимают свою АР с «глазка» с символом травы. Они выбирают элемент «трава», показанный на рисунке (А). Это дает им возможность поместить 3 особи в саванну (В), 2 в пустыню (С) и 1 в тундру (D). Амфибии теряют господство в пустыне, т.к. теперь у них и у паукообразных по 3 совпадения элементов. Затем насекомые помещают свою особь в саванну для поддержания численного преимущества.



## Путешествие (Wanderlust)



После завершения действий Видообразования АР снимаются с секции Путешествия слева направо в порядке очереди. Игрок, снявший АР, выбирает один из доступных лежащих лицом вверх больших тайлов (из одной из стопок Путешествий). Затем он выполняет следующие действия:

1. Выбирает свободный (белый) гекс на игровом поле и помещает туда новый тайл. Выбранный гекс должен быть расположен рядом, по крайней мере, с одним тайлом Земли.
2. Может взять один из доступных в секции Путешествия элементов и положить его на любой свободный угол нового тайла.
3. Получает бонусные ПО (см. стр. 3) в зависимости от числа тайлов, граничащих с только что выложенным тайлом.

Наконец, в порядке пищевой цепочки игроки могут переместить любое количество своих особей с соседних тайлов на новый.

Если одна или более из 3-х стопок с тайлами заканчиваются, то количество действий Путешествия, доступных за один раунд, уменьшается.

ПРИМЕР: Птицы ходят первыми. Они выбирают для размещения тайл болота (А) и элемент «семена» (В).

Новый тайл соседствует с 2 тайлами (С) – по таблице бонусных ПО птицы получают 3 очка.

Затем птицы решают переместить 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 (Migration)



После завершения действий Путешествия AP по одной снимаются с этой секции слева направо. Сняв AP, игрок выбирает до X своих особей на любых тайлах Земли, где X – число, указанное на «глазке», на котором стояла AP. Затем все выбранные особи перемещаются на соседние тайлы.



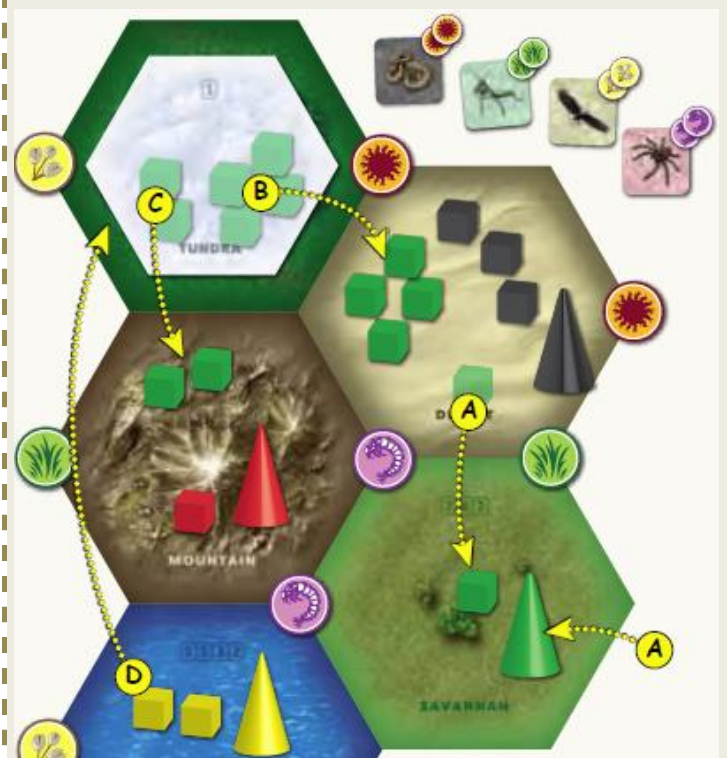
Каждая особь птиц может мигрировать на два тайла, но только через смежные тайлы.

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

По желанию игрока особи, мигрирующие с одного тайла, могут как переместиться всей группой на один соседний тайл, так и, разделившись на группы, мигрировать на несколько соседних тайлов.

ПРИМЕР: Насекомые снимают AP с «глазка» с цифрой 7. Они перемещают одно насекомое из пустыни на соседний тайл саванны и становятся там доминирующим видом (A). Будучи вымирающим видом в тундре, они решают переместить оттуда 6 оставшихся особей: 4-х в пустыню (B) и 2-х в горы (C).

Птицы также разместили AP в секции Миграции в этом раунде. Видя перемещения насекомых, они используют свою способность и перемещают одну особь с тайла моря на освободившийся тайл тундры (D).



## Конкуренция (Competition)



После завершения действий Миграции AP по одной снимаются с этой секции слева направо. Сняв AP, игрок выбирает до 1 тайла каждого типа (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; и
- хотя бы одну особь другого игрока.

После этого игрок уничтожает любую 1 особь противника на каждом выбранном тайле. Уничтоженные особи возвращаются в коробку с игрой (не в генофонд владельца).



У паукообразных всегда есть своя «виртуальная» AP в этой секции. Они ходят первыми и могут удалить одну особь с любого тайла, удовлетворяющего требованиям Конкуренции.

В Фазе планирования паукообразные могут размещать доступные AP в этой секции, если хотят.

ПРИМЕР: Рептилии выставили AP на «глазок» «пустыня-тундра» (A). Они принимают решение устранить 1 млекопитающее с самого левого тайла леса (B) и 1 насекомое с тундры (C). У рептилий нет особей в пустыне, поэтому они не могут выполнить третье действие (D).

Даже имея особей на тайле моря и втором тайле леса, рептилии не могут воспользоваться последним действием Конкуренции (E).



## Доминирование (Domination)



После завершения действий Конкуренции AP по одной снимаются с этой секции слева направо. Сняв AP, игрок выбирает тайл, который еще не выбирался для доминирования в этом раунде. Очки, которые приносит тайл, подсчитываются следующим образом:

1. Животное, имеющее больше особей на тайле, получает  $X$  очков, где  $X$  – это первое число, указанное в таблице **Tile Scoring** на игровом поле.
2. Если выбранный тайл не является тундрой, то животное со второй по численности популяцией на этом тайле получает очки, равные второму числу в таблице **Tile Scoring**.

TILE SCORING	
SEA	8 5 3 2
WETLAND	6 4 2 1
SAVANNAH	7 4 2
FOREST	6 3 3
DESERT	5 3 2
MEADOW	4 2
MOUNTAIN	3 2
TUNDRA	1

На тайле должно быть более одного животного, одно и то же животное не может претендовать на получение очков за первое и второе место.

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.

На тайле должно быть третье животное – животное, получившее очки за первое или второе место на этом тайле не может получить очки и за третье место.

4. Если выбранный тайл – море или болото, то животное, занимающие четвертое место по числу особей, получает 1 или 2 очка соответственно.

На тайле должно быть четвертое животное – животное, получившее очки за первое, второе или третье место на этом тайле не может получить очки за четвертое место.

- **ВАЖНО:** во всех перечисленных случаях при равенстве числа особей на тайле ПО начисляются в порядке пищевой цепочки (т.е. сначала млекопитающие, затем рептилии и т.д.).
5. В конце, если на тайле присутствует доминирующее животное, контролирующий его игрок должен выбрать и сыграть одну из Карт доминирования, лежащих лицом вверх (если есть). После розыгрыша карта удаляется из игры.

Разъяснения эффектов карт вы найдёте на стр. 18-19.

Заметьте, что если выбрана карта «Ледниковый период», то игра заканчивается после завершения текущего раунда (см. стр. 20).

Обратите внимание, что доминирующее животное может быть не тем животным, которое выбрало тайл, и не тем животным, которое получило больше очков.

К тому же игрок, который первый выполняет действие Доминирования, выбирает из 5 карт, у каждого следующего игрока выбор будет всё меньше.

После завершения всех действий Доминирования Фаза исполнения заканчивается, и игра переходит к Фазе сброса (см. стр. 20).

**ПРИМЕР:** Игрок рептилиями принимает решение получить ПО с тайла болота. Первое место (8 ПО) достается амфибиям с 4 особями. У рептилий и птиц по 2 особи. Рептилии стоят выше по пищевой цепочке и получают 4 ПО за второе место. Птицы получают 2 ПО за третье место. На тайле нет четвертого животного, и 1 ПО не получает никто.

Наконец, являясь доминирующим видом на тайле, рептилии должны выбрать одну из лежащих лицом вверх Карт доминирования и выполнить указанные на ней действия.





## Вариант правила для 2-х и 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 случае следуйте правилам, описанными в этом разделе.

Обратите внимание, что эти правила существенно усложняют игру и рекомендуются только опытным игрокам.

### Несколько животных

При подготовке 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 берёт под контроль 3-х животных.

Каждый игрок получает набор кубиков, соответствующий выбранным им животным. Каждый игрок берет 3 цилиндра и 35 кубиков, так же, 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 если бы им управлял другой игрок). Например, если в Карте доминирования сказано «ваше животное», это относится только к животному, которое доминировало на тайле, на котором подсчитываются очки, другие ваши животные рассматриваются как соперники.

### Финальный подсчёт очков

Несмотря на то, что все животные получают ПО, только одно, принадлежащее одному игроку, участвует в конечном подсчёте очков. Для определения победителя учитывается животное игрока, набравшее **наименьшее** число очков, животные с большим числом очков, принадлежащие тому же игроку, в расчёт 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 ПО. Если животные Боба набрали 75, 85 и 95 очков к концу игры, то он победит с 75-ю очками.

## Альтернативные правила подготовки к игре

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

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

### Тайлы

Перетасуйте большие тайлы лицевой стороной вниз, случайным образом выберите 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 их углах тайлов вместо обычных стартовых элементов (область приказов заполняется элементами как обычно).

### Особь

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 «личинок», насекомых и «травы».

Определите животное, имеющие больше всего особей, и подсчитайте их количество. Поместите кубики всех животных на трек победных очков на значение, равное этому числу. 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.

## Карта выживания

Карта выживания не используется в начале игры. В течение игры игроки должны следить за тем, сколько их особей расположены на тайлах тундры. Игрок, имеющий наибольшее количество особей, автоматически получает карту выживания. В случае ничьей карта не достается никому из игроков (и никому не приносит ПО).



Во время каждой Фазы сброса после Вымирания игрок, контролирующей Карту выживания, получает бонусные ПО (см. стр. 3) по числу тайлов тундры, занятых хотя бы одной особью его животного.

## Карты доминирования

26 Карт доминирования – это награда игрока, которую он получает, если доминирует на тайле при выполнении действия Доминирования. Выбрав карту, игрок должен выполнить все указанные на ней действия или, по крайней мере, все для него возможные. Затем карта выходит из игры.



Ответы на вопросы, которые могут возникнуть в течение игры, и разъяснение различных эффектов карт описаны ниже.

## Aquatic (Водоплавающие)

Элемент берётся из мешка. Если все углы на тайлах моря или болота заняты, пропустите первую часть эффекта карты. Если в вашем генофонде нет свободных особей, игнорируйте вторую часть эффекта карты.

## Biodiversity (Биологическое разнообразие)

Эффект карты не подразумевает получение дополнительных ПО, если на тайле находится более одной особи соперников. Вы просто получаете по 1 ПО за каждый тайл, на котором находятся ваши особи и любое количество особей противника(ов).

## Biomass (Биомасса)

Если ваше животное одно на тайле, вы должны уничтожить одну из своих особей. Если на тайле находятся несколько особей различных животных, вы сами выбираете, кто погибает.

## Blight (Упадок)

Элементы для удаления выбирает доминирующий игрок.

## Catastrophe (Катастрофа)

Доминирующий игрок выбирает особей, которые будут удалены с тайла. Также он выбирает, какие особи будут удалены со смежных тайлов. Удаление со смежных тайлов – обязательное действие. Даже если на тайле находятся только особи доминирующего игрока, он должен уничтожить одну из них.

## Cold snap (Заморозки)

Все игроки, кроме сыгравшего карту, должны удалить по одной своей особи с каждого тайла тундры.

## Disease (Болезнь)

Изначальные элементы (напечатанные на карточке животного), не могут быть удалены. Если порядок удаления элементов имеет значение, элементы удаляются в порядке пищевой цепочки. Поместите удалённые элементы в мешок.

## Ecodiversity (Экологическое разнообразие)

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

## Evolution (Эволюция)

Вы можете выбирать особей для замены на любых тайлах, даже если на этом тайле нет ваших особей. Если у вас не осталось особей или осталась только одна, вы можете не заменять или заменить только одну соответственно.

## Fecundity (Плодовитость)

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

## Fertile (Изобилие)

По одному ПО за каждую особь на выбранном тайле – не важно, вашу либо других игроков.

## Habitat (Среда обитания)

Элемент выбирается не случайным образом, а игрок сам выбирает это из мешка

## Hibernation (Спячка)

Вернуть можно только прежде уничтоженные особи. Нельзя брать особей из генофонда игрока или из убранных в коробку в начале игры.



## Ice age (Ледниковый период)

Раунд, в котором сыграна карта «Ледниковый период», будет последним. Завершите все действия Доминирования, выполните действие Вымирание и разыграйте Карту выживания как обычно, но пропустите Подготовку области приказов. После проведите финальный подсчёт очков (см. **Конец игры** на стр. 20).

## Ice sheet (Ледяной покров)

Эта карта даёт возможность выполнить внеочередное Оледенение по обычным правилам (см. стр. 13).

## Immigrants (Переселенцы)\*

Игроки действуют в порядке пищевой цепочки. Животные, имеющие только изначальные элементы (напечатанные на карточке животного), не могут выбрать вариант «сбросить элемент».

## Instinct (Инстинкт)

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

## Intelligence (Интеллект)\*

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

## Mass exodus (Массовый исход)

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

## Metamorphosis (Метаморфоза)

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

## Niche Biomes (Ниша биомов)

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.

## Nocturnal (Ночное)

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

## Omnivore (Всеядное)\*

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

## Parasitism (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.

## Predator (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.

## Symbiotic (Симбиоз)

Эффект карты учитывает как добавленные элементы, так и изначальные (напечатанные на карточке животного).

*\* Для укороченного варианта игры отложите эти 4 карты в коробку при подготовке к игре – таким образом, колода будет состоять из 22, а не из 26 карт.*

## Credits

**Game Design** — Chad Jensen

**Developer** — Kai Jensen

**Packaging Design** — Rodger MacGowan

**Graphics & Rules Layout** — Chechu Nieto and Chad Jensen

**Additional Playtesters** — Alex Ostroumov, Mark Beyak, Terry Beyak, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Wilma Flintstone, 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

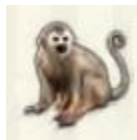
A kind thanks to the following individuals for giving their time to help proofread the original rulebook — David East, Kevin Morris and Paul Marjoram

## Фаза сброса

Во время Фазы сброса животные могут потерять вымиравших особей, а одно из животных может получить ПО за Карту выживания. Также область приказов подготавливается для Фазы планирования следующего раунда.

### Вымирание

В первую очередь происходит Вымирание. Удалите всех вымиравших особей. Особи возвращаются обратно в коробку с игрой.



**ИСКЛЮЧЕНИЕ:** каждый раунд млекопитающие могут спасти от вымирания одну особь. Если вымиравших особей несколько, игрок сам решает, кого оставить в живых.

### Выживание

Затем игрок, имеющей больше всего особей на тайлах тундры, получает Карту выживания. При ничьей карту не получает никто. Игрок, обладающий картой выживания, получает **бонусные ПО** (см. стр. 3) по количеству тайлов тундры, на которых находятся его особи (количество особей на каждом тайле значения не имеет).

### Подготовка области приказов

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

Наконец, 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 заканчивается, новые карты не добавляются до конца игры.

- Передвиньте все AP в секции Оледенения со второго, третьего и четвертого места на один «глазок» влево (если, конечно, он свободен).
- Удалите все элементы из секций Регресса, Истощения и Путешествия, и положите их обратно в мешочек.
- Сдвиньте все элементы из секции Опустошения вниз в секцию Истощения.
- Сдвиньте все элементы из секции Изобилия вниз в секцию Опустошения.
- Сдвиньте все элементы из секции Адаптации вниз в секцию Регресса.
- Вытяните 4 элемента из мешочка и поместите их на 4 области в секции Адаптации.
- Вытяните 4 элемента из мешочка и поместите их на 4 области в секции Изобилия.
- Вытяните 4 элемента из мешочка и поместите их на 4 области в секции Путешествия.
- Если в стопках тайлов Земли верхние тайлы лежат лицом вниз – переверните их. Пустые стопки остаются пустыми.

Игра продолжается, 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 выполните этап Вымирания и посчитайте очки за Карту выживания. После этого удалите с Земли все маркеры доминирования и посчитайте очки за каждый тайл по правилам действия Доминирования с одним исключением: карты доминирования не разыгрываются (даже если таковые остались), игроки только получают победные очки по таблице Tile Scoring.

Побеждает игрок, набравший наибольшее число победных очков. В случае ничьей побеждает животное, стоящее выше по пищевой цепочке.

## От составителя

Правила свёрстаны на основе перевода aka\_demik (<http://www.boardgamegeek.com/filepage/81697/perevod-pravil-na-russkij>). Перевод местами переработан, исправлены обнаруженные ошибки всех видов, кое-что добавлено из правил третьей редакции.

С предложениями по улучшению данного варианта правил писать на <http://tesera.ru/user/xirin/>

Ремарка из правил aka\_demik: «любительский перевод aka\_demik, спасибо Galahed за возможность использовать его вольное изложение правил, блогу <http://www.boardgamer.ru> и его автору за перевод карт и всего остального, перевод не претендует на доскональную точность и безошибочность все замечания и вопросы просьба отправлять на [cheerfulfrog@gmail.com](mailto:cheerfulfrog@gmail.com)»