

Доминирующие Виды: Морская среда

Вступление

Около 60 миллионов лет назад – динозавры правили на суше все еще безраздельно. А в морской среде тем временем, разворачивалась титаническая борьба за превосходство между разнообразными видами животных.

Доминирующие Виды: Морская среда – это игра, которая абстрактно воссоздает небольшую часть древней истории: окончание эпохи и то, что она повлекла за собой для существ, пытающихся приспособиться к медленно меняющейся Земле.

Каждый игрок выступает в роли одного из 4 основных классов водных животных: рептилий, рыб, головоногих и ракообразных. Каждая партия начинается с более или менее естественного их равновесия по отношению друг к другу. Но это ненадолго: ведь перед нами действительно «выживание наиболее приспособленных».

Благодаря грамотному размещению пешек, вы попытаетесь преуспеть в как можно большем количестве различных мест обитания, чтобы воспользоваться мощными карточными эффектами. Несомненно, вы захотите размножить свой вид, чтобы заработать победные очки (ПО) за своих существ. В этих начинаниях вам помогут, в частности, действия по видообразованию, миграции и адаптации.

Все это в конечном итоге приведет к завершению партии – окончательному расцвету огромного тропического океана и его береговых линий, – а существа игрока, набравшего наибольшее число ПО, станут **Доминирующим Видом**.

Но кому-то стоит поторопиться с доминированием, поскольку в этом направлении движется большой астероид...

Обзор игры

Большие шестиугольные **тайлы** используются на протяжении всей игры для создания постоянно меняющегося вида основного океана на земле, каким он мог быть десятки миллионов лет назад. Более мелкие тайлы **Гидротермальных Источников** (или просто тайлы «**Жерло**») будут располагаться поверх некоторых более крупных на протяжении всей партии, превращая их в кратеры.

Цилиндры действий (или просто «**пешки**») краеугольный камень игры. Каждая пешка позволяет игроку выполнять различные действия, такие как видообразование, миграция или эволюция. Когда пешка помещается на **поле действия**, она тут же запускает это конкретное действие для своего игрока-владельца.

Как правило, игроки будут пытаться повысить выживаемость своих существ, одновременно пытаясь помешать преуспеть в этом существам противников, по пути зарабатывая ценные **победные очки** (ПО). Различные карты помогут в этих усилиях, предоставляя игрокам полезные одноразовые способности, постоянные преимущества или предоставляя возможность для повторного зарабатывания ПО.

На протяжении всей игры кубы **видов** будут добавляться, перемещаться и удаляться с игровых тайлов (с **земли**). Жетоны **элементов** будут добавляться и удаляться, как с существ, так и с земли.

Когда партия закончится, игроки проведут окончательный подсчет очков за каждый тайл, после чего игрок, контролирующий существо с наибольшим количеством ПО, будет объявлен победителем.

В книге правил вы встретите множество разделов с отступлениями, таких как этот, которые представляют собой примеры, разъяснения, игровые подсказки, примечания автора и другие различные мудрости, чтобы помочь вам освоиться.

Комплектация

- | | |
|----------------------|---|
| • свод правил | • 140 деревянных кубов четырех цветов для игроков |
| • 1 игровое поле | • 32 деревянных цилиндра в четырех цветах игроков |
| • 4 планшета существ | • 6 белых цилиндров |
| • 54 карты | • 2 тканевых мешочка (черный и красный) |
| • 7 листов тайлов | • 1 лист наклеек на белые цилиндры |

Наклейки – перед вашей первой партией нанесите две одинаковые наклейки сверху и снизу каждого белого цилиндра.

Игровые компоненты

Поля и мешочки

Основное поле

Состоит из трех основных зон:

- Поле действий справа, где игроки будут размещать свои пешки для выполнения различных действий;
- Шестигранная разлинованная сетка в центре (земля), где будут выполняться действия игроками;
- Ряд карт эволюции слева, предоставляющий игрокам широкие возможности во время партии, и действуя как ее таймер, определяя, когда произойдет ее окончание.

Поле также содержит счетчик ПО, несколько таблиц и ячейки для отложенных тайлов рельефа.

Планшеты существ

Четыре небольших табло с изображением существ располагаются перед игроками. На каждом из них есть зона для сбора жетонов элементов, ячейки для карт с чертами существ, Генотонд для хранения кубов видов и зона сокращенных правил для всех действий, которые могут быть предприняты игроком.

Мешочки

Жетоны элементов, когда их нет на поле или на планшете существ, хранятся в черном мешочке, чтобы их можно было извлекать оттуда случайным образом во время партии. Это справедливо и для жетонов местности, которые хранятся в красном мешочке для случайного розыгрыша во время партии. Всякий раз, когда они удаляются из игры, всегда возвращайте жетоны элементов и местности обратно в соответствующие мешочки.

Деревянные компоненты

Пешки Действия (Пешки)

Набор деревянных цилиндров используется игроками для выполнения действий, отображая их таким образом на поле. Пешки считаются «базовыми», если они соответствуют цвету животного, или «специальными», если они белые.

Виды

Каждый маленький деревянный куб представляет один вид. Каждый набор кубов одинакового цвета представляет различные виды, принадлежащие одному существу.

Маркеры и Тайлы

Жетоны Элементов

Водоросли, черви, планктон, зубки, брюхоногие и солнце – всё это 6 типов элементов, являющиеся ресурсами, необходимыми для процветания различных существ. Жетоны отдельных элементов размещаются на планшетах существ, показывая их потребность, а на земле – чтобы показать запасы. На земле, элементы размещаются по углам тайлов, таким образом, один жетон диска может присутствовать одновременно на трех разных тайлах.

Маркеры счетчика ПО

У каждого существа есть маркер для отслеживания его текущего числа ПО на протяжении всей партии. Если показатель превышает 100, переверните маркер ПО на сторону «+100» и продолжите движение по счетчику. Для каждого типа элемента имеется квадратный маркер, используемый на счетчике ПО для обозначения его текущего «целевого значения». Игроки могут приобрести специальную пешку типа элемента во время действия *Доминирования*, при превышении ее текущего целевого значения.

Тайлы Рельефа

Гидротермальные Источники («*Жерло*»), Открытый Океан («*Океан*»), Песчаная Равнина («*Отмель*»), Заросли Морских трав («*Морские травы*»), Подводная Гора («*Гора*»), Коралловый Риф («*Риф*»), Заросли Водорослей («*Водоросли*») или Суша – всё это 8 типов гексов, использующихся для первоначального создания, а затем (во время партии) и для расширения, игровой зоны земли в центре поля.

Жетоны Местности

Каждый тип местности обладает двумя квадратными жетонами. Эти 16 жетонов используются в секциях *Конкуренция* и *Эволюция* на поле действий.

Жетоны Контроля

В игре есть 6 больших квадратных жетонов, на каждом из которых есть изображение одной из пешек специального действия. Эти маркеры выложены на поле. Когда игрок приобретает специальную пешку, он также берет соответствующий ей жетон контроля, как напоминание о том, что именно он пока контролирует эту специальную пешку.

Карты

Карты Эволюции

На протяжении всей партии на игровом поле выкладывается сменяющийся набор карт эволюции. Игроки будут выбирать из них при выполнении действия *Эволюция*. Карты эволюции могут обладать постоянным эффектом во время партии или же одноразовым эффектом при первом входе в игру. Одна из этих карт – *Asteroid* – приведет к запуску окончания партии.

Карты Черт

В начале игры по 1 карте черты назначается на каждое существо, что наделяет их уникальным преимуществом во время партии.

Карты Выживания

Карта Выживания обычно передается от игрока к игроку на протяжении всей игры. Она действует, как памятка, указывающая, какой игрок «контролирует» Жерла и какова будет его награда во время событий Выживания.

ВАЖНО – всякий раз, когда текст карты противоречит правилу в этом буклете, у карты всегда будет приоритет.

Подготовка к партии

- A. Поле** – поместите поле в центр игрового пространства.
- B. Тайлы** – поместите 5 тайлов Суши, пять тайлов Океана и по одному каждого из 5 других больших тайлов в указанные для них позиции в центре шестигранной сетки.
- C.** Переверните оставшиеся 21 большой тайл лицом вниз и перемешайте их. Создайте три стопки по 7 тайлов в каждой. Разместите их на трех ячейках **Странствия** на поле. Вскройте верхние тайлы каждой стопки лицом вверх.
- D.** Поместите небольшой тайл с Жерлом (подводной стороной вверх) поверх самого нижнего тайла Океана. Поместите еще один тайл с Жерлом (наземной стороной вверх) поверх самой верхнего тайла Земли. Оставшиеся 10 тайлов с Жерлом сложите в стопку на отведенную ячейку для них на поле.
- E. Элементы** – разместите по 1 жетону каждого из 6 типов элементов вокруг центрального тайла Рифа.
Поместите их так, чтобы они чуть перекрывали каждый из тайлов на месте пересечения.
- F.** Поместите остальные жетоны элементов в черный мешочек.
- G.** Случайным образом извлеките 4 элемента из мешочка. Выложите их на поле в четыре ячейки (медузы) в секции **Изобилия**. Извлеките еще 4 для ячеек возле секции **Адаптации**, еще 4 для ячеек возле секции **Видообразования**, и, наконец, еще 4 для ячеек возле секции **Странствия**.
- H. Жетоны Местности** – положите 16 квадратных жетонов местности в красный мешочек, и случайным образом извлеките 3, выложив их в три ячейки (морская звезда) возле секции **Конкуренция**.
- I.** Извлеките еще 5 жетонов местности и поместите их в ячейки возле секции **Эволюция**, расположив их в порядке слева направо по типу, как указано.
- J. Существа** – попросите игроков выбрать существо, за которое они хотели бы играть. Предоставьте каждому игроку планшет существа, используя сторону с тремя предварительно напечатанными элементами в левом верхнем углу.
- K. Пешки** – каждый игрок получает следующее число деревянных цилиндров, соответствующих цвету их животного:
- **4 игрока** – по 4 цилиндра
 - **3 игрока** – по 5 цилиндров
 - **2 игрока** – по 7 цилиндров

Уберите оставшиеся цветные цилиндры обратно в коробку.

- L.** Поместите 6 квадратных жетонов контроля со значками белых цилиндров в соответствующие места в левом нижнем углу поля. Поместите 6 специальных пешек (белые цилиндры) поверх соответствующих жетонов.
- M.** Поместите 6 квадратных жетонов меньшего размера (с символами элементов), на делении «1» **счетчика ПО**.
- N.** Поместите маркер ПО каждого существа на деление «0» **счетчика ПО** («+100» стороной вниз).
- O. Виды** – каждый игрок помещает 35 кубов в цвете своего существа, в зону **Генофонда** на планшете своего существа.
- P.** Игроки берут 1 куб из своего Генофонда, чтобы использовать его в качестве маркера **Заселения**: поместите его на ячейку в левой колонке от значка своего существа в **Пищевой цепочке**.
- Q.** Затем игроки помещают 3 куба из своего Генофонда на центральный тайл Рифа.
- R. Карты Черт** – перетасуйте 18 **карт черт** и раздайте по 3 каждому игроку (оставшиеся не глядя верните в коробку). Каждый игрок выбирает себе только одну, а прочие возвращает в коробку. Затем игроки раскрывают выбранную ими карту черты, помещая ее лицом вверх на соответствующую ячейку на планшете своего существа.
Пояснения к эффектам этих карт можно найти на с. 17-18.
- S. Карты Эволюции** – отложите карту **Asteroid** из колоды **карт эволюции**. Перетасуйте оставшиеся 34 карты. Удалите 10 из них и верните их, не глядя обратно в коробку. Отсчитайте 4 карты и замешайте в них карту **Asteroid**, затем положите эту стопку из 5 карт лицом вниз рядом с полем. Положите 20 оставшихся карт эволюции лицом вниз поверх этой стопки, чтобы сформировать таким образом колоду.
- T.** Вскройте 5 верхних карт из колоды эволюции и выложите их лицом вверх на 5 одноименных ячеек на игровом поле.
Со вниманием отнеситесь к тексту «Когда эта карта входит в игру» на любой из этих 5 карт и поступите, как указано в тексте на карте.
- U. Карта Выживания** – положите **карту Выживания** на край поля.
- V. Начало партии** – игрок, чье существо находится в самом низу пищевой цепочки, совершает первый ход.

Важные игровые термины

Существо

Каждый класс существ (Рептилии, Головоногие, Рыбы или Ракообразные) представлен на земле набором одинаковых по цвету кубов видов. У каждого существа также есть планшет и набор разноцветных пешек.

Бонусные ПО

Некоторые действия и эффекты карт требуют, чтобы игрок получал «бонусные ПО». Чтобы заработать бонусные ПО, обратитесь к **Таблице ПО**, расположенной в левом нижнем углу поля. В верхней строке этой таблицы указано количество, которое проверяет действие или эффект карты – например, сколько тайлов с Жерлом занято существами во время действия *Выживания* [см. последнюю стр. правил], в то время, как квадрат непосредственно под этим числом в нижней строке показывает число ПО, получаемое на основе этого количества.

Событие

В разное время во время партии произойдет, как минимум 1 из 3 событий: *Вымирание*, *Выживание* или *Заселение* [см. последнюю стр. правил]. *Вымирание* и *Выживание* вызываются появлением символов рыб на новых картах Эволюции. События *Заселение* запускаются каждый раз, когда каждый игрок возвращает свои пешки с поля действий.

Пищевая цепочка

Сверху-вниз эта диаграмма используется, среди прочего, для разрешения ничейных ситуаций на этапе обчета тайлов во время действия *Эволюция*. Снизу-вверх пищевая цепочка указывает порядок хода на протяжении всей партии. Пищевая цепочка – это:

- Рептилии
- Головоногие
- Рыбы
- Ракообразные

Земля

Большие и малые гексы, добавленные на гексагональную сетку игровой зоны поля, составят «землю» – поверхность, на которой будет сосредоточена большая часть партии.

Виды, принадлежащие каждому существу, будут размещаться на тайлах земли из их Генофондов. Виды, удаленные с земли по любой причине (если специально не указано иное), убираются обратно в коробку, а **не обратно** в Генофонды.

Элементы будут занимать углы тайлов земли, либо ждать своего размещения в черном мешочке.

Новые (большие) тайлы Суши, Морских трав, Подводных гор, Водорослей, Рифов, Отмелей и Океанов будут добавляться на окраины земли, когда игроки выполняют действие *Странствие* [с. 10]. Они берутся сверху 3 больших стопок.

Новые (малые) тайлы с Жерлом берутся из стопки и помещаются на существующие большие тайлы, когда игроки выполняют действие *Тектоники* [с. 11]. Это преобразует большой тайл в Жерло на оставшуюся часть партии.

Тайлы, которые соприкасаются по общему краю, считаются «смежными» друг с другом.

В буклете правил и на компонентах вы заметите, что названия тайлов сокращены. Это сделано намеренно, чтобы сэкономить место. Как полные, так и сокращенные имена всегда функционально идентичны.

Даже несмотря на то, что тайл с Жерлом немного меньше, чем тайл, на котором он находится, и, следовательно, физически он не будет касаться тайлов, которые могут его окружать, он все равно считается смежным с этими тайлами, поскольку он преобразует тайл под собой, который физически касается тайлов рядом с ним.

Элементы

Круглые жетоны, которые представляют 6 типов элементов, используемых в игре: солнце, черви, планктон, брюхоногие, губки и водоросли. Когда элемент помещен на тайл земли, он представляет предложение; когда на планшете существ – потребность. Взятые вместе, они обеспечивают «совпадение», или соответствие элементов существа [см. ниже], а также его общую выживаемость на земле.

ПРИМЕЧАНИЕ: термин «элемент» сам по себе всегда относится к одному жетону, в то время, как фраза «тип элемента» будет означать конкретно любой и все жетоны одного из шести типов.

Исчезающий и Процветающий

Вид, находящийся в игре, считается «процветающим», если хотя бы один элемент на занимаемом им тайле совпадает с элементом на планшете существа. И наоборот, любой вид, занимающий тайл, где его существо соответствует ровно нулю элементов, считается «исчезающим».

Другими словами, он считается исчезающим, если ни один из элементов на планшете этого существа не соответствует хотя бы одному из элементов на тайле. См. пример ниже.

Исчезающие виды уязвимы для уничтожения во время события *Вымирания* [см. последнюю стр. правил] и не могут претендовать на карту эволюции во время действия *Доминирования*.

Доминирование и Соответствующие Элементы

Действие *Доминирование* [с. 12] требует, чтобы игрок определил «совпадающие» элементы своего существа. Для этого выполните следующие действия:

1. Подсчитайте количество элементов этого типа на планшете вашего существа (на всех ячейках);

Например, в начале рептилии насчитывают 2 солнца, или 1 губку, и 0 каждого из четырех других типов элементов.

2. Умножьте это число на количество тайлов на земле, которые содержат (а) по крайней мере 1 из ваших видов и (б) по крайней мере 1 из этого элемента;

Таким образом, чем больше вы занимаете тайлов, содержащих этот элемент, тем выше будет ваше значение совпадения. Обратите внимание, что, если какое-либо значение равно нулю, то и общее значение будет равно нулю и, следовательно, бесполезно для вас.

3. Сравните это значение с текущим делением на счетчике ПО, которое занимает целевой маркера элемента. Если набранная вами сумма превышает это целевое значение, то считается, что вы доминируете в этом элементе. Несколько существ могут доминировать по одному и тому же элементу одновременно.

Например: у элемента губка текущее целевое значение на счетчике ПО «4»; а солнце все еще находится на «1». Вы, играя за Рептилий, доминировали бы по губкам, если бы занимали не менее 5 тайлов, содержащих губки ($1 \times 5 = 5$). Вы также будете доминировать по солнцу всего с 1 общим тайлом ($2 \times 1 = 2$). В настоящее время вы не будете доминировать ни по одному из других четырех типов элементов ($0 \times \text{любое число} = 0$).

ПРИМЕР ДОМИНИРОВАНИЯ:

У игрока за Ракообразных общее число соответствия по элементу «черви» равно 6: 2 червя на их планшете (А) умножены на 3 тайла на земле, по крайней мере, с одним червем и по крайней мере с одним видом (кубом) Ракообразным (Б). Текущее целевое число червей на счетчике ПО – «4», следовательно, ракообразные доминируют по элементу «черви».

Обратите внимание, что более одного существа могут доминировать по элементу таким образом одновременно.

Обратите также внимание, что, если элемент «черви», расположенный на углу Рифа, Отмели и Океана, был бы удален, то Ракообразные оказались бы исчезающими на Рифе, т.к. они больше не совпадали бы ни с одним элементом на нем.

Виды

Деревянные кубы представляют «виды», которые каждое существо будет использовать, чтобы представлять себя на земле. Большинство видов начнут игру в Генофонде своего владельца. Большинство или все они в конечном итоге займут (будут размещены) тайлы земли.

Генофонд

Перед размещением на тайле земли виды, принадлежащие существу, хранятся в секции «Генофонд» на его планшете. Всякий раз, когда вид добавляется на землю, он всегда берется из Генофонда этого существа. Однако всякий раз, когда вид удаляется с земли по какой-либо причине (и если специально не указано иное), он всегда убирается обратно в коробку, т.е. выходит из игры и не возвращается в Генофонд существа.

Игрок никогда не «выходит из игры», даже если ему удастся опустошить свой Генофонд и потерять свой последний оставшийся вид на земле. У существа, попавшего в такую ситуацию, конечно, мало шансов на победу, но оно все равно сохраняет свое общее количество ПО.

Карта Выживания

Карта Выживания откладывается в сторону в начале игры. Во время партии игроки должны следить за тем, сколько их видов занимают тайлы с Жерлом. Любой игрок, набравший наибольшее количество очков, автоматически и немедленно получает карту Выживания. Если два или более игроков делят первенство, ни один из них не получает карту (она остается неподконтрольной и не принесет очков ни одному из этих игроков).

Во время каждого события Выживания [см. последнюю стр. правил] игрок, контролирующий карту Выживания, получает **бонусные ПО** [с. 4] за количество тайлов с Жерлом, занятых одним или несколькими видами его существа.

Специальные Действия

Обратная сторона карты выживания содержит список из 6 действий, которые можно выполнить только со специальными пешками.

Последовательность игры

Партия складывается из серии ходов, в которых одно существо совершает 1 действие. Порядок хода игроков на протяжении всей партии является **обратным направлением** пищевой цепочки:

сначала **Ракообразные** → затем **Рыбы** → потом **Головоногие** → за ними **Рептилии** → вновь **Ракообразными** и т.д.

Во время каждого из своих ходов игрок выставляет ровно одну из своих пешек на ячейку действия («окаменелости») на поле действий. Каждое выставление пешки вызывает немедленное действие, которое должен предпринять этот игрок. В качестве альтернативы игроки могут забрать свои пешки вместо того, чтобы выставить их во время своего хода.

Так игра продолжается от хода к ходу до тех пор, пока партия не закончится и не произойдет окончательный подсчет очков.

Поле Действий

Поле действий представляет собой большую прямоугольную зону с правой стороны игрового поля. Это, так сказать, игровой движок, который будет способствовать воплощению желаний каждого игрока в том, что касается дальнейшего развития судьбы их существ на земле.

Пешки

Деревянные цилиндры – это пешки, которые игроки будут использовать для выполнения действий на поле действий.

Цилиндры в 4 цветах игроков называются «основными пешками»: игроки начинают игру с их набором, но у них есть ограничения в том, как их можно разместить.

Белые цилиндры с нанесенными наклейками называются «специальными пешками»: они очень гибки в том, как их можно использовать, но их можно только приобрести – и потерять! – во время партии.

Ход игрока

Параметры игрока

Во время своего хода вы должны выбрать только один из двух вариантов:

- **Выставьте пешку** – поместите 1 доступную пешку (либо **основную** цвета вашего существа, с которыми вы начинаете партию, либо **белую**, которую вы приобрели в ходе партии) на 1 ячейку (с символом окаменелости) на поле действий и выполните соответствующее действие [с. 8-13], **или же**
- **Верните все пешки** – верните все неподконтрольные вам пешки (как базовые, так и специальные) с поля действий на стол перед собой; теперь они доступны для последующих ходов [с. 8].

Обратите внимание, что возврат – это ваш единственный вариант, если у вас нет доступных пешек.

Выставление Пешек

«Доступная» пешка – это та, которая одновременно контролируется вами и находится перед вами, т.е. она еще не выставлена на поле действий. Как правило, одна доступная пешка помещается в пустую ячейку действия, поэтому «кто первый встал, того и тапки», за двумя важными исключениями:

- На некоторых ячейках действия указан символ белого цилиндра, и **только** специальная пешка может быть выставлена на такую ячейку для выполнения соответствующего действия.

Поэтому, если вам доступны только базовые пешки, такие ячейки действий вам совершенно недоступны.

- Специальная пешка может быть помещена на ячейку действия, в настоящее время занятую основной пешкой соперника. Когда это происходит, верните «изгнанную» базовую пешку ее владельцу в качестве доступной пешки.

Выставление Основных Пешек – ваши основные пешки могут быть размещены только на пустой, не предназначенной для специальных действий, ячейке, которая находится **после** всех ваших ранее размещенных пешек. В этом контексте «после» означает либо:

- секцию поля действий, который находится ниже всех ваших размещенных пешек (основных и специальных); *или*
- ячейку справа в той же секции, что и ваша самая нижняя пешка (базовая или специальная).

*Например, если у вас была одна пешка на поле действий, занимающая ячейку «2» в секции **Конкуренция**, ваша следующая базовая пешка могла быть помещена только (а) справа от нее на ячейку «3» или (б) на ячейку под секцией **Конкуренция**.*

Выставление Специальных Пешек – на специальные пешки не распространяются вышеуказанные ограничения для базовых пешек: они могут быть размещены (а) на любой пустой ячейке для действий или (б) на той, что уже содержит основную пешку соперника. Это происходит независимо от позиции ваших ранее размещенных пешек.

*Из предыдущего примера, если у вас была одна пешка на поле действия, занимающая ячейку «3 куба» в секции **Миграция**, то для вашего следующего действия специальная пешка может быть размещена где угодно, кроме (а) секции **Миграции** «3 куба» или (б) ячейки, содержащей любую специальную пешку.*

Действия

После размещения пешки вы немедленно выполняете действие в соответствии с названием слева от ячейки действий (например, **Тектоника** или **Эволюция**).

Действия никогда не являются обязательными. Вы можете добровольно отказаться от разрешенного действия. Если это так, то ход должен быть пропущен полностью.



Вы не можете выбирать, какие части игнорировать, а какие устранять.

Различные действия подробно описаны на следующих страницах и представлены в том же порядке, в котором они отображены на поле действий.

Описание действий также представлено в сокращенной форме на планшете существа каждого игрока.

Окончание партии

Когда окончание партии запускается за счет разыгранной карты *Asteroid*:

- Завершите оставшуюся часть раунда – т.е., прекратите игру, когда произойдет следующее событие *Заселения*.
- Выполните одно заключительное событие *Вымирания* () , за которым следует заключительное событие *Выживания* () [см. последнюю стр. правил].
- Игроки получают ПО, равные значению делений на счетчике ПО, занятых целевыми маркерами, совпадающими с контролируемыми ими специальными пешками.

Таким образом, игрок, контролирующий пешку «водоросли» на делении «7» и пешку «солнца» на делении «6», заработает 13 ПО.

- Обсчитайте каждый тайл земли в последний раз.

*Примечание: поскольку во время этого финального подсчета очков нет активного игрока, невозможно выполнить какие-либо карты *Эволюции*, которые все еще могут оставаться на поле.*

Как только окончательный подсчет будет завершен, игрок, контролирующий существо с наибольшим общим числом ПО, побеждает. В случае ничейной ситуации, побеждает существо, ближайшее к вершине пищевой цепочки.

Retrive / Возврат

Когда вы решите вернуть пешки (вместо выставления одной) в качестве действия для своего хода, верните все контролируемые свои пешки – как основные, так и специальные – с поля действий на стол перед собой.

Теперь они доступны, как пешки для будущих ходов.

Затем, если вы еще этого не делали, переместите куб вашего существа на пищевой цепочке из левой колонки в правую. После этого, если все кубы пищевой цепочки находятся в правой колонке, раунд заканчивается, и сразу происходит событие *Заселения* [см. последнюю стр. правил].

Таким образом, «раунд» – это серия ходов игрока, кульминацией которых является событие Заселения после того, как каждое существо осуществило возврат по крайней мере один раз, после чего начинается новый раунд со следующего игрока в порядке очереди.

Важно! – когда до вас снова дойдет очередь, вы выполняете свой ход, как обычно, независимо от того, какую из колонок занимает ли ваш куб в пищевой цепочке. Пустующие ячейки слева просто указывают, когда произойдет событие Заселения.

ПРИМЕР ВОЗВРАТА:

Начинается ход Ракообразных – хотя у них все еще и осталась основная пешка, но нет свободных ячеек для законного ее размещения. Игрок должен совершить *Возврат*: собрать все свои пешки (основные и специальные) и разместить их перед собой, а затем переместить куб своего существа в правую колонку на пищевой цепочке.

Поскольку это последний куб, который переходит на ячейку в правой колонке, игрок запускает окончание раунда, и игровой процесс приостанавливается для выполнения шагов события *Заселения*.

Abundance / Изобилие

Выполните действие Изобилия, выбрав один из элементов, присутствующих в настоящее время в этой секции. Выбранный элемент удаляется с поля действий и помещается на свободный угол любого тайла земли.

Элементы могут быть размещены в любом свободном углу тайла, даже в углу, с одним или нулем других тайлов (т.е., те углы тайла, которые в настоящее время являются «краем» изведанной земли).

ПРИМЕР ИЗОБИЛИЯ:

Играющий за Рыб выбирает действие *Изобилие* и ставит свою пешку на первую доступную ячейку окаменелости (после пешки Ракообразных). Совершив это, игрок надеется, что оставшаяся третья ячейка окаменелости будет доступна ему на следующий его ход, поскольку элементы для него более чем благоприятны. Он выбирает элемент водоросли, который сейчас есть только у него и у игрока за Ракообразных.

Они решают разместить водоросли в левом нижнем углу тайла Океана под Рифом, чтобы в дальнейшем увести свою рыбу в более глубокие воды.

Autotrophs / Автотрофы

Выполните действие Автотрофов, выбрав один из следующих вариантов:

- Удалите 1 элемент с тайла с Жерлом. Выбранный элемент должен соответствовать тому типу, который в настоящее время находится в секции *Автотрофы*, *или*
- Поменяйте местами 1 элемент, который в настоящее время находится в секции *Автотрофы*, с любым 1 элементом, который в настоящее время находится на тайле с Жерлом.

В обоих случаях выбранный тайл с Жерлом должен соответствовать типу, изображенному рядом с соответствующей ячейкой действия: наземной (слева), либо подводной (справа).

Обратите внимание, что секция Автотрофов станет со временем пустой и, следовательно, это действие обесценится до тех пор, пока не произойдет первое событие Заселения в партии.

ПРИМЕР АФТОТРОФОВ:

Много позже во время партии: элементы брюхоногие и солнце находятся в секции *Автотрофов*. Настал ход игрока за Головоногих, и он был бы рад увидеть на поле больше вкусных брюхоногих.

Поместив одну из своих пешек на ячейку окаменелости с наземным изображением, он выбирает элемент планктон на подводном тайле с Жерлом, и меняет его местами с элементом брюхоногие в секции *Автотрофов*.

Другим его вариантом было бы удалить элемент солнца на подводном тайле с Жерлом и вернуть его в черный мешочек.

Depletion / Истощение

Выполните действие Истощения, выбрав любой элемент на земле, соответствующий типу элемента в секции *Истощение*. Выбранный элемент удаляется с земли и помещается обратно в мешочек.

Если ни один из элементов в секции Истощение не соответствует ни одному элементу на земле, это действие без эффекта.

Обратите внимание, что секция Истощение станет со временем пустой и, следовательно, это действие обесценится до тех пор, пока не произойдет первое событие Заселения в партии.

ПРИМЕР ИСТОЩЕНИЯ:

Игрок за Ракообразных помещает свою базовую пешку на ячейку *Истощения* и выбирает там элемент губки. Он может удалить с земли любой элемент губки (вернув его в черный мешочек), и выбирает тот, что расположен на месте стыка тайла с Морскими травами и Подводной горой.

Обратите внимание, что благодаря этому действию Рептилии на тайле с Морскими травами и Головоногие на обоих тайлах теперь стали исчезающими.

Adaptation / Адаптация

Выполните действие Адаптации, выбрав 1 из элементов, присутствующих в настоящее время в этой секции. Выбранный элемент удаляется с поля действий и помещается в пустую (серую) ячейку элемента на планшете существа.

Ни у одного игрока никогда не может быть более 6 элементов на планшете существа (суммарно стандартных и добавленных). Если у вашего существа нет свободных серых ячеек, это действие отменяется. Игрок может приобретать несколько жетонов одного и того же типа элементов.

Специальная Ячейка Действия – самая правая ячейка этого действия позволяет вам заменить новый элемент одним из существующих жетонов элементов вашего существа. Если вы это сделаете, верните замененный элемент обратно в черный мешочек.

При использовании этой ячейки вы все равно можете поместить выбранный элемент на пустую серую ячейку вместо замены элемента.

ПРИМЕР АДАПТАЦИИ:

Играющий за Рыб хочет воспользоваться преимуществами множества брюхоногих, присутствующих в настоящее время на земле. Обе ячейки для основных пешек заполнены, поэтому он должен использовать одну из своих специальных пешек, чтобы выполнить это действие.

Использование специальной пешки дает Рыбам множество возможностей:

- Поместить пешку на специальную ячейку, и взять элемент брюхоногие и
 - поместить его на пустую ячейку элемента на планшете своего существа *или*
 - удалить элемент на своем планшете существа и поместить его обратно в черный мешочек, а элемент брюхоногие поместить на освободившуюся ячейку. ИЛИ
- Вернуть основную пешку противника (она сразу же становится доступной) и поместить свою специальную пешку на основную ячейку действия, чтобы получить элемент брюхоногие.

Это был быстрый раунд, и Рыбы хотят отложить *Заселение*, поэтому они решают удалить основную пешку Ракообразного (т.к. они не могут удалить свои собственные) и добавить элемент брюхоногие на пустую ячейку планшета своего существа.

Regression / Регресс

Выполните действие Регресса, поместив куб из вашего Генофонда на свободную квадратную ячейку слева от ячеек действия.

Если в вашем Генофонде не осталось ни одного вида, это действие не доступно.

Никаких дальнейших действий во время своего хода уже не предпринимается. Однако во время каждого события *Заселения* [см. последнюю стр. правил] Регресс запускается следующим образом: за каждый тип элемента, присутствующего в секции *Регресса*, каждое существо без куба в секции *Регресса* должно удалить один жетон элемента того же типа с планшета своего существа. Затем верните все кубы из этой секции в Генофонды их владельцев.

Таким образом, наличие куба в секции Регресса защищает ваши элементы от удаления. Одному животному разрешается разместить здесь 2 куба, но избыточность не имеет никакого эффекта, за исключением того, что вы лишите соперников возможности сохранить свои собственные элементы.

Ни у одного существа никогда не могут быть удалены его стандартные (предварительно напечатанные) элементы. Существа, обладающие только своими элементами по умолчанию, не подвержены Регрессу.

ПРИМЕР РЕГРЕССА:

Событие *Заселения* было инициировано снова, и только Рептилии поместили куб вида в секции *Регресса*.

Солнце – единственный тип элемента, который в настоящее время находится в секции *Регресса*. Каждый игрок, за исключением Рептилий, должен удалить один жетон солнца со своих планшетов, если это возможно. Удаленные жетоны возвращаются в черный мешочек. Рептилии забирают свой куб из секции *Регресса*, возвращая его в свой Генофонд. В этом случае Ракообразные теряют свой жетон солнца со своего планшета.

Speciation / Видообразование, или Размножение

Выполните действие Видообразования, выбрав любой элемент на земле, соответствующий типу элемента, совпадающий с ячейкой действия, на которой была выставлена ваша пешка. Затем выставляете новые виды из своего Генофонда на любое число соседних тайлов следующим образом:

- до 4 видов, если это тайл Океана;
- до 3 видов, если это тайл Отмели или тайл Подводной горы.
- до 2 видов, если это тайл Рифа, Морских трав или тайл Водорослей.
- до 1 вида, если это тайл Суши или тайл с Жерлом.

Обратите внимание, что одновременно можно заполнить только 1, 2 или 3 тайла: те, у которых угол занят выбранным элементом.

Специальная Ячейка Действия – самая правая ячейка этого действия позволяет вам размножиться вокруг элемента по вашему выбору. Выбранный элемент не обязательно должен присутствовать рядом с какой-либо ячейкой действий.

ПРИМЕР РАЗМНОЖЕНИЯ:

Игрок за Головоногих выставляет свою пешку на ячейку действия с солнцем, что позволяет ему разместить еще 2 вида на тайле Рифа, 4 вида на тайле Океана и еще 1 вид на тайле с Жерлом.

Если бы он воспользовался специальной ячейкой действия, то смог бы вместо этого выбрать любой элемент на земле.

Wanderlust / Странствие

Выполните действие Странствие, совершив следующие шаги в указанном порядке:

1. Выберите большой тайл сверху из трех стопок тайлов. Переверните лицом вверх следующий тайл под выбранным (если он есть).
2. Выберите свободный (пустой синий) гекс на игровом поле и выставите туда новый тайл – он должен находиться рядом по крайней мере с одним уже ранее выложенным тайлом земли.
3. Вы можете выбрать 1 доступный элемент в секции *Странствия* и выложить его в любой свободный угол нового тайла.
4. Получите **бонусные ПО** [с. 4] в зависимости от числа однотипных смежных тайлов с новым тайлом.
Другими словами, сосчитайте только что размещенный тайл, а также каждый смежный к нему того же типа.
5. В порядке пищевой цепочки каждый игрок может переместить все, некоторые или ни один из своих видов, которые в настоящее время находятся на смежных с недавно размещенным тайлом на этот тайл.
6. **Специальная Ячейка Действия** – если ваша пешка занимает самую правую ячейку действия в этой секции, совершите еще один ход.

ПРИМЕР СТРАНСТВИЯ:

Игрок за Ракообразных выставляет основную пешку на секцию *Странствия*, и выбирает тайл Подводной горы лицевой стороной вверх для размещения вместе с доступным элементом водоросли.

Есть только 1 тайл Подводной горы, который примыкает к только что выставленному тайлу, и потому игрок получает (по таблице бонусных ПО), 3 ПО.

В порядке пищевой цепочки Рептилии отказываются переселяться на новую Подводную гору. Головоногие перемещают 3 вида, а Ракообразные перемещают 4 вида на новый тайл Подводной горы.

Tectonics / Тектоника

Если в стопке не осталось тайлов с Жерлом (все 12 уже выложены на земле), это действие не доступно.

Выполните действие Тектоника, совершив следующие шаги в указанном порядке:

1. Выберите тайл без Жерла на краю гексагональной сетки земли.*

Этот тайл не должен быть окружен 6 другими.

2. Снимите и временно отложите все виды с выбранного тайла.
3. Поместите новый тайл с Жерлом (из стопки на поле) поверх выбранного тайла.

Тип местности этого тайла больше не учитывается и рассматривается только, как «тайл с Жерлом» до конца партии.

Тайлы с Жерлом двусторонние, поэтому поместите новый тайл с Жерлом подводной стороной вверх, если он находится в нижней половине игровой зоны, или наземной стороной вверх, если он находится в верхней половине игровой зоны.

4. Получите бонусные ПО [с. 4] в зависимости от количества тайлов с Жерлом, которые находятся или примыкают к недавно размещенному тайлу.

Вы учитываете только что выложенный тайл, и все тайлы с Жерлом, прилегающие к нему.

5. Из отложенных видов верните по 1, принадлежащему каждому существу, обратно на тайл, а прочие верните в Генофонды своих владельцев (т.е. они не уничтожаются и не возвращаются обратно в коробку).
6. Затем, поместите на тайл один вид из вашего Генофонда или один из ваших удаленных видов.

Примечание автора: гидротермальные источники часто оказываются центрами целых экосистем, обладающих огромной биомассой и производительностью. Пребиотическая химия этих горячих точек предполагает, что жизнь, возможно, возникла именно в гидротермальных источниках.

* **Специальная Ячейка Действия** – самая правая ячейка этого действия позволяет вам выбрать любой тайл во время шага 1, описанного выше: то есть тайл не обязательно должен находиться на краю гексагональной сетки.

Если вы выберете тайл на одном из трех самых центральных гексов, которые охватывают верхнюю и нижнюю половину игровой зоны, вы выбираете, какой стороной вверх будет выложен тайл с Жерлом.

ПРИМЕР ТЕКТониКИ:

Игрок за Рептилий хотел бы выбрать тайл с Водорослями для этого действия, так как это принесло бы ему 6 бонусных ПО за размещение рядом с уже двумя существующими тайлами с Жерлом, но, поскольку этот тайл не находится на краю гексагональной сетки, ему для этого требуется использовать специальную пешку, которой у него нет.

Поэтому он вместо этого выбирает тайл Океана (Шаг 1). Откладывает в сторону все виды, представленные на нем (Шаг 2), затем выкладывает на него новый тайл с Жерлом подводной стороной вверх, т.к. это нижняя половина игровой зоны (Шаг 3). На шаге 4 он получает 3 бонусных ПО (за то, что рядом с новым тайлом находится еще 1 тайл с Жерлом).

Затем из видов, отложенных на шаге 2 (1 Рептилия, 2 Рыбы и 4 Головоногих), он выставляет по одному из них обратно на тайл с Жерлом, а оставшиеся виды (1 Рыба и 3 Головоногих) возвращаются обратно в их Генофонды (Шаг 5). Затем, Рептилии помещают 1 вид из своего Генофонда или 1 из его удаленных видов на новый тайл с Жерлом (Шаг 6).

Migration / Миграция

Выполните действие Миграция, выбрав до X видов вашего существа в любой точке земли, где X-количество кубов, связанных с ячейкой, на которую была выставлена ваша пешка. Каждый выбранный вид затем перемещается на соседний тайл.

Мигрирующие виды, которые начинают действие на одном и том же тайле, могут перемещаться вместе на один и тот же тайл или разделяться на разные тайлы.

Мигрирующий вид может перемещаться только на уже выложенные тайлы: никаких миграций в неизвестность!

Специальная Ячейка Действия – самая правая ячейка этого действия позволяет вам перемещать любое число ваших видов на соседние тайлы.

По сути, X = все виды.

ПРИМЕР МИГРАЦИИ:

Игрок за Рыб выбирает Миграцию и выставляет свою базовую пешку на ячейку «5 кубов». Они перемещают 1 Рыбу с Кораллового Рифа на прилегающую Песчаную Отмель. Находясь под угрозой исчезновения на тайле с Гейзером, он использует свои последние 4 миграции, чтобы вывести оттуда свой вид: 3 на Коралловый риф и 1 в Заросли водорослей.

Competition / Конкуренция

Выполните действие Конкуренции, выбрав любой 1 тайл на земле, который соответствует типу местности, совпадающий с ячейкой, на которую была выставлена ваша пешка. Выбранный тайл должен содержать по крайней мере 1 из ваших видов. Устраните до 1, 2 или 3 противоположных видов на выбранном тайле, как указано в номере, связанном с вашей ячейкой действий. Удаленные виды могут принадлежать к одному и тому же или разным существам.

Помните, что удаленные виды помещаются обратно в коробку, выходя из игры (а не в Генофонд их владельцев).

Специальная Ячейка Действия – самая правая ячейка этого действия позволяет вам выбрать до 2 тайлов, один за другим, вместо 1. Тайлы могут быть любого типа местности, независимо от того, какие типы местности могут быть связаны с тремя другими ячейками. Затем вы устраняете до 1 противоположного вида на каждом выбранном тайле. Один и тот же тайл можно выбрать дважды подряд, и в этом случае вы устраняете там до 2 противоположных видов (1+1).

ПРИМЕР КОНКУРЕНЦИИ:

Игрок за Головоногих стремится проредить ряды Рептилий, чтобы выбить их из гонки за доминирование по губкам.

Используя специальную пешку, Головоногие выбирают специальную ячейку действий, чтобы устранить противоположные виды на каждом из двух тайлов любого типа местности.

В этом случае он уничтожает 1 вид Рептилии на тайле Водорослей, а другой на тайле Морских трав.

Domination / Доминирование

Выполните действие Доминирования, выбрав 1 из 6 типов элементов, по которому в данный момент доминирует ваше существо [с. 7], затем выполните следующие шаги:

1. Возьмите под свой контроль специальную пешку, связанную с выбранным элементом. Если пешка находится перед игроком или все еще находится в заданном месте, возьмите ее и поставьте перед собой, чтобы она была доступна для будущих ходов. Если пешка находится на поле действия, оставьте ее там, где она есть.
2. Возьмите связанный с этой пешкой жетон контроля, где бы он ни находился, и поместите его перед собой.

Жетоны контроля служат в любой момент времени напоминанием о том, кому принадлежит специальная пешка.

3. Переместите связанный с этой пешкой целевой маркер вверх по счетчику ПО на деление, соответствующее вашему значению доминирования.

Примечание – средняя ячейка действия в этой секции доступна только при игре втроем или более игроков. Самая правая ячейка действия доступна только при игре вчетвером.

ПРИМЕР ДОМИНИРОВАНИЯ:

Игрок за Рептилий силен по солнцу (у него 3 жетона солнца на планшете существа) и он хочет, чтобы специальная пешка предоставила бы ему больше возможностей на поле действий, поэтому он выбирает Доминирование. У него есть виды на пяти тайлах, содержащих элемент солнце, поэтому его значение доминирования для солнца равно 15. Маркер целевого значения солнца находится на делении «12», поэтому Рептилии берут под контроль пешку солнца. В настоящее время она находится на поле действий, поэтому пешка пока остается там, где она есть. Рептилии берут маркер контроля солнцем у другого игрока и помещают его перед собой. Затем он перемещает маркер целевого значения солнца по счетчику ПО на деление «15».

При своем следующем действии Возврата именно он заберет специальную пешку солнца вместе со своими базовыми пешками и любыми другими специальными пешками, которые он контролирует.

Evolution / Эволюция

Действие Эволюции состоит из двух этапов: 1) обсчет тайла; 2) возможное разрешение карты эволюции.

Эволюционный обсчет

Выполните действие Эволюция, выбрав ровно 1 тайл на земле, который соответствует типу местности, совпадающему с ячейкой, на которую была выставлена ваша пешка. Обсчитайте этот тайл, выполнив следующие шаги:

1. Существо с наибольшим количеством видов, присутствующих на тайле, получает X ПО, где X равно первому числу, указанному для этого типа местности в **таблице подсчета очков** на игровом поле.
2. Если тип обсчитываемого тайла не тайл с Жерлом, существо со вторым по величине количеством присутствующих видов на нем получает количество ПО, равное второму числу, указанному в **таблице подсчета очков** тайла.

Должно присутствовать еще одно существо: единственное существо на тале, не может претендовать сразу и на первое, и на второе места.

3. Если тип обсчитываемого тайла Суша, Водоросли, Риф или Подводная гора, существо с третьим по величине количеством присутствующих видов получает количество ПО, равное третьему числу, указанному в **таблице подсчета очков** плитки.

Должно присутствовать третье существо: существо, претендующее на первое или второе место на тайле, не может претендовать и на третье место.

4. Если обсчитываемый тайл является Сушей и присутствует четвертое существо, оно получает 1 ПО.

ВАЖНО – во всех вышеперечисленных случаях ничейные ситуации разрешаются в порядке убывания пищевой цепочки, т.е. то есть сначала Рептилии, затем Головоногие, и только потом Рыбы.

У Ракообразных еще будет свой день....

Розыгрыш карты Эволюции

После того, как выбранный тайл был обсчитан, если у вас, как у активного игрока, есть по крайней мере один процветающий (не находящийся под угрозой исчезновения) вид на этом тайле, вы должны выбрать и разрешить 1 открытую **карту эволюции** на поле. Вы можете выбрать только ту карту, которая занимает пронумерованный слот на уровне или ниже значения, связанного с ячейкой, на которую была выставлена ваша пешка.

Например, если вы поместили пешку на самую правую ячейку со значением «5», вы можете выбрать любую карту. Если бы вы поместили ее в самую левую ячейку со значением «1», вы сможете разрешить только нижнюю карту эволюции.

Вы должны разрешить все эффекты карты полностью и в том порядке, в каком они отображаются на ней. Если это невозможно, учитывая текущее состояние игры, разрешите как можно больше и пропустите остальное.

Пояснения к эффектам карт эволюции можно найти на стр. 13-16.

*Обратите внимание, что при выборе карты **Asteroid** игра закончится в конце текущего раунда [с. 7].*

Помните, что всякий раз, когда карта противоречит основному правилу в этом буклете, карта всегда имеет приоритет.

После того, как карта эволюции была разрешена, положите ее поверх стопки сброса лицевой стороной вверх рядом с полем. Затем сдвиньте все карты эволюции над теперь пустым слотом для карт вниз на один слот. Все карты, которые были ниже пустого слота для карт, остаются там, где они есть. Вскройте новую карту эволюции сверху колоды (если есть) и поместите ее лицом вверх в слот № 5.

Пример: игрок выбрал карту в слоте 2 для своего действия Эволюция. После разрешения эффектов этой карты и ее сброса, карты в слотах с 3 по 5 сдвигаются вниз на один слот, а затем открывается новая карта и помещается в (теперь пустой) слот 5.

Примечание по игре: как только колода иссякнет, новые карты не будут выкладываться до конца игры, что не заставит себя долго ждать.

ПРИМЕР ЭВОЛЮЦИИ:

Игрок за Ракообразных хорошо представлен на тайле с Водорослями. Есть две ячейки с зарослями на выбор в секции Эволюция, и он выбирает ячейку «4», чтобы на следующем шаге предоставить себе больший выбор карт.

Однако сначала нужно обсчитать тайл. С большинством видов, присутствующих на выбранной тайле, игрок получает 7 ПО место за первое место. Второе место делит между собой Рептилии и Головоногие, и Рептилии выигрывают поскольку занимают более высокое положение в пищевой цепи. Таким образом, 4 ПО достаются Рептилиям, и 2 ПО Головоногим, а Рыбы, хотя и присутствуют, не получают очков.

Теперь Ракообразные должны выбрать карту Эволюции и разыграть ее. Основываясь на размещении своей пешки, игрок может выбрать любую карту в слотах с 1 по 4.

Карты

Карты Эволюции

На протяжении всей игры игрокам доступна небольшая часть из 35 карт эволюции. Когда во время действия Эволюции выбирается карта эволюции из открытого ряда, этот игрок должен разрешить все эффекты карты в указанном порядке (или, по крайней мере, как можно больше, учитывая текущую игровую ситуацию). Затем карта отправляется лицом вверх в стопку сброса. Всякий раз, когда карта эволюции противоречит правилам буклета, карта всегда имеет приоритет.

Adaptability / Приспособляемость

Элемент, исходящий от вашего существа, должен попасть точно в то место, откуда пришел другой элемент. Эта карта не действует, если (а) у вас нет жетонов с элементами на вашем существе, или (б) на земле не осталось элементов.

Annelids / Кольчатые черви

Не имеет значения, сколько червей на тайле: просто по 1 ПО за тайл. Черви также не обязательно должны присутствовать на планшете вашего существа.

Кольчатые черви – это кольчатые, или сегментированные черви.

Asteroid / Астероид

Активный игрок выбирает, какие виды уничтожить на выбранном тайле. Этот же игрок выбирает, какие отдельные виды удалить с соседних тайлов. Однако вторая часть обязательна, поэтому, если активный игрок является единственным обитателем соседнего тайла, ему придется устранить там один из своих собственных видов.

Игра закончится в конце раунда, в котором выбрана эта карта (когда все кубики пищевой цепочки перешли в правую колонку); однако пропустите последующее событие *Заселения*: вместо этого выполните процедуру *Окончания партии* [см. последнюю стр. правил], а затем определите победителя.

Исторически так сложилось, что в океанах рептилии «проиграли» битву, поскольку вымирание погубило и гигантских морских ящеров (Mosasauridae), хотя оно также уничтожило рыбу и моллюсков. За редким исключением, не выжил ни один вид весом более 25 килограммов.

Biodiversity / Биоразнообразие

Просто 1 ПО за тайл, и вы не получаете дополнительных ПО, если тайл, который вы занимаете, содержит более одного противоположного вида.

Biomass / Биомасса

Если ваше существо единственное на таком тайле, вы должны уничтожить там одного из своих собственных видов. Если на таком тайле есть несколько видов существ, вы выбираете, какое из них вымрет.

В данном случае это указывает на временный крах экологической пирамиды, поскольку потребителей больше, чем производителей. Это событие обычно является гораздо меньшим нарушением в водной среде (если сравнить с наземной), где пирамиды биомассы могут быть полностью или частично перевернуты, при этом большие биомассы находятся на более высоких трофических уровнях.

Bountiful Habitat / Изобильная Среда обитания

Активный игрок выбирает порядок, в котором должно быть набрано несколько тайлов выбранного типа местности. Выбранный тип местности не обязательно должен присутствовать в секции *Эволюция* на поле действий. Выбор может привести к тому, что первоначально обчисленный тайл будет обчислен снова.

Carbon Cycle / Углеродный цикл

Не имеет значения, сколько планктона на тайле: просто по 1 ПО за тайл. Планктон также не обязательно должен присутствовать на планшете вашего существа.

Это относится к процессам обмена углеродом в слоях океана, а также между атмосферой, морским дном и недрами Земли. Растения и водоросли (первичные производители) ответственны за самые большие ежегодные потоки углерода.

Cladogenesis / Кладогенез

Если в колоде сброса еще нет карт эволюции, пропустите первую часть этой карты. Если других открытых карт эволюции нет, пропустите вторую часть этой карты. Разрешите указанные карты точно так, как если бы вы выбрали их в рамках своего действия Эволюция.

Кладогенез – это эволюционное событие, при котором родительский вид распадается на два отдельных вида, образуя «кладу». Обычно это происходит, когда организмы оказываются в новых, часто отдаленных друг от друга районах.

Disease / Заболевания

Напечатанные элементы существа никогда не могут быть удалены. Если порядок удаления имеет значение, они удаляются в порядке пищевой цепочки. Поместите все удаленные элементы обратно в черный мешочек.

Ecodiversity / Экоразнообразие

Помните, что, например, «водоросли» – это один элемент «типа», поэтому, если у вас есть 2 элемента водорослей на вашем существе, они будут учитываться только 1 раз для эффекта этой карты, а не дважды.

Экологическое разнообразие относится к разнообразию и изменчивости экосистем, в которых обитают живые организмы по всей земле.

Endosymbionts / Эндосимбионты

Не имеет значения, сколько губок на тайле: просто 1 ПО за тайл. Губки также не обязательно должны присутствовать на планшете вашего существа.

Эндосимбионты живут в теле или клетках другого организма в симбиотических отношениях с этим хозяином, что не всегда приводит к взаимной выгоде.

Extremophiles / Экстремофилы

Подсчитайте свой вид на тайлах с Жерлом (как наземных, так и водных).

Экстремофилы – это организмы, которые процветают в физически или геохимически экстремальных условиях, которые были бы вредны для большинства видов жизни на земле.

Fecundity / Плодовитость

Вы получаете только +1 за занятый тайл, т.е. не +1 за вид на этом тайле. Если количество видов, оставшихся в вашем Генофонде, меньше, чем количество занимаемых вами тайлов, вы выбираете, какие тайлы получают дополнительные виды.

Fertile / Изобилие

По 1 ПО за **каждый** вид на выбранном тайле: и за ваших, так и за тех, которые принадлежат существам соперников.

Gene Expression / Экспрессия генов

Перетасуйте, а затем извлеките из карт черт, которые были возвращены в коробку при подготовке к партии. После этого ваша замененная черта, а также остальные неиспользуемые карты черт возвращаются в коробку.

Это процесс, посредством которого генотип – генетический состав клетки – порождает фенотип, наблюдаемую черту.

Habitat / Среда обитания

Обратите внимание, что первая способность связана с любой специальной пешкой, которую вы не контролируете, в то время как вторая способность связана с той, которую контролируете вы. Новый элемент не добывается случайным образом – игрок может выбрать любой элемент, находящийся в данный момент в мешочке. Обратите внимание, что, если вы контролируете все шесть специальных пешек, первая часть этой карты игнорируется, а если вы не контролируете никаких специальных пешек, то игнорируется вторая часть.

Invasive Species / Инвазивные Виды

Если определенный тип местности представлен дважды в секции *Конкуренции*, игроки не теряют второй вид на этих тайлах.

А вот и эти выскочки – млекопитающие...

Marine Snow / Морской Снег

Поскольку это не является частью действия Эволюция, никто не получает карту эволюции во время этого подсчета очков.

Непрерывный ливень, в основном органического детрита, падающего из верхних слоев океана. Это важное средство транспортировки источников пищи из богатой светом фотической зоны в расположенную ниже афотическую зону.

Mass Exodus / Массовый Отток

Игрок, выбирающий эту карту, перемещает все виды, даже своих соперников. Виды могут быть разделены между любыми и всеми соседними тайлами по усмотрению игрока.

Metamorphosis / Метаморфоз

Обратите внимание, что вы **выбираете** свой элемент из мешочка, т.е. не случайно. Эта карта не действует, если у вас нет жетонов с элементами на вашем существе.

Биологический процесс, в ходе которого животное претерпевает заметные и относительно резкие изменения в структуре своего тела посредством роста и дифференцировки клеток.

Monotypic Habitat / Монотипическая Среда Обитания

Пищевая цепочка перевернута при разрешении ничейных ситуаций (не по очередности!), пока эта карта находится на поле.

Среда обитания, в которой 1 вид животных / растений настолько доминирует, что практически исключает всех прочих.

Niche Construction / Построение Ниши

Элемент может быть перемещен в любой свободный уголок земли, на тот же или другой тайл.

Процесс, посредством которого организм изменяет свою собственную (или другого вида) местную среду обитания.

Omnivore / Всеядный

Вы должны удалить только 1 элемент с выбранного тайла, если это возможно. Если на тайле нет противоположных видов, вам придется устранить один из ваших собственных (всеядные могут так поступать).

Всеядные – это организмы, способные извлекать энергию и питательные вещества, как из растительного, так и из животного мира; довольно часто это водоросли, грибы и бактерии.

Population Explosion / Популяционный Взрыв

Подсчитайте там все виды: свои и ваших противников. Вы не можете разместить меньше X видов, если только X не превышает количество видов, оставшихся в вашем Генофонде – в этом случае поместите лишь то, что у вас есть.

Predator / Хищник

Обратите внимание на слово «чужую» на этой карте: вам не нужно уничтожать один из ваших собственных видов на тайлах, содержащих только ваш вид. Вы можете выбрать различные виды существ на каждом тайле.

Producers / Производители

Не имеет значения, сколько водорослей на тайле: просто по 1 ПО за тайл. Водоросли также не обязательно должны присутствовать на планшете вашего существа.

Также называемые автотрофами, это организмы, которые производят сложные органические соединения (например, жиры и белки) из простых веществ, присутствующих в их окружении. Обычно это достигается с помощью фотосинтеза (энергии света) или хемосинтеза (неорганических химических реакций).

Profligate Carnivore / Безрассудное плотоядное

X всегда будет равен 1, 2, 3, 4 или 5 в зависимости от того, какой слот для карты занимала эта карта, когда была выбрана. Вы можете выбрать виды в любой точке земли для уничтожения: например, вам не нужно разделять тайл с выбранным видом. Если в вашем Генофонде осталось меньше видов, чем вы уничтожили, поместите лишь то, что у вас есть.

Semi-Aquatic / Полуводные

Не имеет значения, сколько солнца на тайле: просто 1 ПО за тайл. Солнце также не обязательно должно присутствовать на планшете вашего существа.

Это относится к различным видам животных, которые проводят часть своего времени в воде, часть на суше. В этом преуспевают береговые крабы и рыбы-грязевики, как и многие современные млекопитающие, такие как выдры или тюлени.

Solar Radiation / Солнечное Излучение

X всегда будет равен 1, 2, 3, 4 или 5 в зависимости от того, какой слот для карты занимала эта карта, когда была выбрана. Если X больше, чем общее количество видов, присутствующих на тайле, удалите лишь то, что вы можете. Обратите внимание, что вы можете, а иногда и можете быть вынуждены, вернуть свой собственный вид в свой Генофонд.

*Способность этой карты «в игре» влияет **только** на подсчет очков по действию Эволюции.*

Symbiotic / Симбиотический

Этот эффект учитывает элементы по умолчанию, а также добавленные жетоны элементов.

Тесное и долгосрочное биологическое взаимодействие между двумя различными биологическими организмами. Например, рыба-клоун питается мелкими беспозвоночными, которые в противном случае могут нанести вред морской анемоне, а экскременты рыбы-клоуна обеспечивают морскую анемону питательными веществами.

Tectonic Shift / Тектонический сдвиг

Это не действие Возврата [с. 8], поэтому не перемещайте кубы пищевой цепочки.

Terrestrial / Наземный

Возьмите выбранный элемент из черного мешочка. Если в данный момент в игре нет свободных углов на каком-либо гексе, первая часть этой карты игнорируется, а если в вашем Генофонде не осталось ни одного вида, игнорируйте вторую часть.

В текущей кайнозойской эре рептилии неплохо преуспели на суше, но стали второстепенным игроками на море. Рыбы, безусловно, адаптировались к пресноводной среде. В то время как большинство ракообразных остаются водными, существуют наземные разновидности, такие как раки, мокрицы и крабы-отшельники. Головоногие моллюски остаются исключительно морскими, хотя игроки могут свободно пытаться переписать экологическую историю в этом отношении.

Trophic Cascade / Пищевой Поток

X всегда будет равен 1, 2, 3, 4 или 5 в зависимости от того, какой слот для карты занимала эта карта, когда была выбрана. Если X больше или равно общему количеству элементов, присутствующих на выбранном тайле, удалите их все и проигнорируйте оставшиеся. Если X меньше общего числа присутствующих, активный игрок выбирает, какие удалить.

Трофические каскады – это мощные косвенные взаимодействия, которые могут контролировать целые экосистемы, возникающие, когда хищники в пищевой сети подавляют изобилие или изменяют поведение своей добычи, тем самым освобождая следующий более низкий трофический уровень от хищничества.

Univalves / Одностворчатые

Не имеет значения, сколько брюхоногих находится на тайле: просто по 1 ПО за тайл. Брюхоногие также не обязательно должны присутствовать на планшете вашего существа.

Устаревший термин для того, что сейчас называют брюхоногими моллюсками, более известными, как улитки и слизни.

Volcanism / Вулканические процессы

За исключением специальных правил для Подводных гор, обе способности на этой карте соответствуют всем обычным правилам действия Тектоника [с. 11].

Карты Черт

Во время подготовки к партии игроки будут выбирать 1 из 3 случайно сданных карт черт в качестве особой способности своего существа. Карты черт выкладываются лицом вверх в соответствующей ячейке планшета существа, чтобы все игроки знали возможности каждого существа. Всякий раз, когда карта черты противоречит правилам, карта всегда имеет приоритет.

Ancient Lineage / Древнее Происхождение

Вы делаете это до того, как следующий игрок в порядке очереди приступит к своему ходу, и даже до любого события *Заселения*, которое могло быть вызвано вашим Возвратом.

Bottom Feeder / Бентофаг

Это личная ячейка действия считается отображаемой на поле действий для всех вариантов правил.

Budding Intelligence / Зарождающийся Интеллект

Возьмите дополнительную пешку из тех, что были положены обратно в коробку во время подготовки к партии. Если ваша общая сумма ПО позже упадет ниже 20 или вы позже потеряете эту карту, вы не потеряете эту пешку.

Camouflage / Камуфляж

Вы не можете использовать эту способность во время ваших собственных действий в секциях *Странствия* и *Тектоники*.

Cannibal / Каннибализм

«Умирает» = удаляется из игры. Другими словами, эффект, такой как действие *Тектоники* или карты *Solar Radiation*, которая возвращает виды в Генофонды, не вызовет эффекта этой карты. Обратите также внимание, что, если вы исключите свой собственный вид (например, из-за карт *Asteroid* или *Biomass*), вы все равно получите ПО.

Каннибализм особенно распространен в водных экосистемах, в которых подавляющее большинство морских организмов в какой-то момент своего жизненного цикла занимаются каннибалистической деятельностью.

Carnivore / Плотоядное животное

Два противоположных вида могут принадлежать к одному и тому же или разным существам. Если во время действия *Вымирания* на тайле будет уничтожено достаточное количество противоположных видов, так что это условие больше не будет применяться, ваш вид там немедленно будет подвергнут *Вымиранию*.

Важное примечание – событие *Вымирания* не закончится до тех пор, пока не будут уничтожены все исчезающие виды, даже если они оказались под угрозой исчезновения во время самого события.

Плотоядные – это организмы, способные извлекать энергию и питательные вещества в основном или исключительно из тканей животных, будь то путем хищничества или добычи.

Ecological Niche / Экологическая ниша

Во время Видообразования ваше существо добавляет 1 к значению разрешенных новых видов каждого типа местности (например, «до 2» становится «до 3»), если вы выбираете элемент, соответствующий одной из ваших контролируемых специальных пешек. И наоборот, ваши оппоненты вычитают 1 из значения тех же элементов. Да, это означает, что иногда противник не сможет выбрать соседний тайл Земли или тайла с Жерлом («до 1» уменьшается до «до 0»).

Экологическая ниша описывает, как организм или популяция реагирует на распределение ресурсов и конкурентов и как это, в свою очередь, изменяет те же самые факторы.

Exaptation / Экзаптация

За счет первого эффекта вы не можете переключиться на другую скопированную черту, как только начнется игра. Что касается второго эффекта, то сразу после действия, в результате которого у вас в Генофонде окажется 16 или менее кубов, ваше существо теряет скопированную способность (и все вытекающие из этого преимущества/недостатки) и начинает использовать свою новую черту до конца игры.

Если вы копировали *Phenotypic Plasticity* и на этой карточке были какие-либо элементы, когда вы ее потеряли, положите их обратно в мешочек.

Если вы копировали *Bottom Feeder* и у вас была пешка на этой карте, когда вы ее потеряли, положите ее обратно перед собой (она сразу доступна).

Экзаптация описывает изменение функции признака в ходе эволюции. Примером могут служить перья, которые на раннем этапе выполняли определенную функцию (регулирование температуры), но эволюционировали, чтобы выполнять другую (обеспечение полета).

Flight / Полет

В основном эта черта позволяет вам размещать каждую из ваших основных пешек либо до, либо после всех других размещенных вами пешек, но никогда между ними.

Hadopelagic / Хадопелагический

Эффект учитывает, как ваши основные пешки, так и подконтрольные вам специальные пешки. Если ваш *Возврат* вызывает событие *Заселения*, оно происходит до того, как вы сделаете дополнительный ход. Если это *Заселение* также привело к окончанию игры (после того, как была разыграна карта *Asteroid*), игра заканчивается до того, как вы получите дополнительный ход.

Хадопелагические виды – это те, которые обитают в открытых водах на глубине менее 6000 метров. Напротив, Хадобентные виды – это те, которые процветают на той же глубине, но преимущественно на дне.

Pack Hunters / Стайные Охотники

У выбранной вами специальной пешки целевой маркер будет начинаться с деления «3» вместо «2». Не забудьте также получить маркер контроля этой пешки.

Phenotypic Plasticity / Фенотипическая Пластичность

Воспринимайте ячейки элементов на этой карте точно так же, как если бы они были напечатаны на планшете вашего существа.

Это способность организма изменять свои внешне наблюдаемые характеристики в ответ на окружающую среду.

Prey Switching / Переключение Добычи

Это не 1 ПО за каждый противоположный вид, помещенный на тайл: это 1 ПО за тайл, если один или несколько видов были помещены за счет эффекта (например, Видообразования). Новый вид должен «прийти» из Генофонда соперника, а не с другой части земли.

Переключение добычи относится к поведению хищников, предпочитающих потреблять наиболее распространенный тип добычи в своей среде.

Ram Feeder / Фильтратор

Этот элемент планктона учитывается для всех вариантов правил, как если бы он был 7^м, предварительно напечатанным элементом на планшете вашего существа.

Фильтрация – это подводная техника, при которой хищник движется вперед с открытым ртом, поглощая добычу вместе с окружающей ее водой.

Resilience / Стойкость

По сути, у вашего существа всегда есть куб в призрачной «третьей» ячейке секции *Регресс*. Вы все еще можете разместить здесь реальные кубы, выполнив действие, но избыточность не имеет никакого эффекта, кроме возможного влияния на соперников, которые не смогут сохранить свои собственные элементы.

Это моделирует способность организма реагировать на возмущение или нарушение, сопротивляясь повреждению и быстро восстанавливаясь.

Seasonal Migrants / Сезонные миграции

Для первой части этой карты ваше существо добавляет 1 к значению ячейки *Миграции*, на которую вы выставляете пешку. Во второй части каждый из ваших видов может мигрировать через соседний тайл на второй тайл. Они все еще не могут мигрировать в пустые гексы или через них (на те, которые еще не выложены).

Social / Общественный

В то время как ваши базовые пешки получают способность «выталкивать» специальные пешки, они все же не получают способность «выставляться до».

Solitary / Отшельник

Вы также получаете любые ПО, обычно связанные с обчетом этого тайла.

Альтернативные Правила

Многие из этих правил вступают в противоречие с некоторыми из тех, которые содержатся в других разделах этого свода правил. В случае возникновения конфликта правила, приведенные в этом разделе, имеют приоритет. Каждый вариант может использоваться отдельно с базовой игрой или в сочетании с любым другим вариантом.

Вариант для игры вдвоем

При игре вдвоем, каждый игрок может управлять двумя существами. Данный вариант не рекомендуется новичкам.

Несколько Существ

При назначении существ игрокам во время подготовки в партии, распределите назначьте всех четырех существ. Таким образом, каждый игрок будет управлять двумя разными существами. Игроки должны назначить каждому из своих существ по одному цветному набору деревянных компонентов. Каждое существо получает базовые пешки, как если бы это была партия на четверых. Каждое существо отслеживает свой собственный отдельный показатель ПО.

Действия

Когда одно из существ игрока действует, его другое существо и его вид считаются для него «противником» для всех целей (точно так же, как если бы они управлялись соперником). Например, когда карта эволюции ссылается на «ваше существо», она относится только к действующему существу – в этом случае другое контролируемое вами существо будет рассматриваться, как противник.

Окончательный Подсчет

В то время как все 4 существа якобы получают ПО на протяжении всей партии, только одно, принадлежащее каждому игроку, будет учитываться в окончательном подсчете. В конце партии существо каждого игрока с **наименьшим** индивидуальным показателем ПО и будет общим итоговым значением ПО этого игрока, в то время, как другое существо (с большим значением ПО) учитываться не будет.

Таким образом, вам следует стараться поддерживать баланс между двумя вашими существами на протяжении всей игры, а не жертвовать одним во благо другого.

Альтернативная (Случайная) подготовка Земли

Следуйте обычной подготовке к партии, за исключением следующих моментов:

Тайлы

Четыре стартовых тайла сверху по-прежнему являются Сушей (с Жерлом на самом верхнем), а четыре стартовых тайла внизу по-прежнему являются Океаном (с Жерлом на самом нижнем). Перемешайте оставшиеся большие тайлы лицевой стороной вниз. По одному наберите 7 и поместите их лицевой стороной вверх в 7 центральных начальных ячеек (остальные образуют три стопки, как обычно).

Элементы

По одному за раз случайным образом извлеките в общей сложности 6 элементов из мешочка, выложив их на шести углах тайла, обычно отведенных для начальных элементов. Если какое-либо существо не совпадает ни с одним из этих элементов на земле, положите 6 элементов обратно в мешочек и доберите новый набор из 6. Повторите этот процесс столько раз, сколько необходимо, чтобы убедиться, что набор элементов каждого существа соответствует хотя бы одному исходному элементу земли.

Виды

Не выкладывайте по 3 куба от каждого существа на центральный стартовый тайл. Вместо этого за каждый жетон элемента существа, который совпадает жетонами элементов центрального тайла, поместите по 1 кубу их вида.

***Пример:** при использовании планшетов существ по умолчанию Рептилии разместили бы 2 вида на центральном тайле за каждый элемент солнца (т.к. солнце указано на их планшете дважды) и 1 вид за каждый элемент губки на плитке. Если использовать альтернативную сторону планшетов существ, то любое существо, которому посчастливилось получить три совпадающих элемента, разместит 3 своих вида на центральном тайле за каждый жетон с совпадающими элементами.*

Сложите вместе значения оценки первого/второго/(третьего)/(четвертого) места центрального тайла. Поместите маркер ПО каждого существа деления счетчика ПО, которое равно этому значению. Затем каждое существо теряет количество начальных ПО, равное количеству ПО, которое оно получило бы (которое может быть равно нулю), если бы тайл был обчислен немедленно.

Таким образом, существа, которые начинают с большинства видов в игре, начнут игру с небольшим преимуществом по сравнению с теми существами, которые представлены в меньшем числе.

Альтернативные стороны планшетов Существ

Альтернативные стороны планшетов существ используются по умолчанию при случайной подготовке Земли.

Следуйте обычной подготовке к партии, за исключением следующих моментов:

Существа

Каждый игрок использует планшет существа с шестью серыми ячейками элементов.

Элементы

Перед размещением шести элементов на поле каждый игрок извлекает 3 случайных элемента из мешочка и выкладывает их на три своих серых ячейки с помощью значка «?».

Очевидно, что действие Регресса станет гораздо более важным при использовании этого варианта. Будьте внимательны, чтобы не растерять все свои элементы, иначе следующее событие Вымирания будет довольно болезненным.

Супергерои

Эта опция позволяет существам начинать игру с дополнительными способностями.

Следуйте обычной подготовке к партии, за исключением следующих моментов:

Карты Черт

Каждый игрок оставляет 2 из своих 3 карт черт вместо только 1 из 3. Обе черты будут активны одновременно.

Карта черты *Exaptation* особенно сильна при использовании этого варианта из-за того, что у нее в два раза больше вариантов выбора для первой способности карты. Мы рекомендуем оставлять эту карту в коробке при использовании супергероев.

Долго ли, коротко ли

Эта опция изменяет продолжительность игры, за счет количества карт Эволюции, возвращенных в коробку во время подготовки к партии.

Следуйте обычной подготовке к партии, за исключением следующих моментов:



Карты Эволюции

- Чтобы сыграть в более короткую игру, не глядя верните 15 карт эволюции обратно в коробку вместо 10.
- Чтобы сыграть в более длительную игру, не глядя верните 5 карт эволюции обратно в коробку вместо 10.
- Чтобы отыграть эпичную партию, не возвращайте карты эволюции обратно в коробку.

В длинных и эпичных партиях старайтесь не опустошать свой Генофонд слишком быстро, иначе вы можете оказаться без запасных видов задолго до финала, и можете быть немного более бесцеремонным со своим Генофондом в коротких.

События

В разное время во время партии произойдет одно или более из трех различных событий: *Вымирание*, *Выживание* или *Заселение*.

- Событие *Вымирания* запускается появлением значка мертвой рыбы () на новой карте эволюции. Событие *Вымирания* также происходит непосредственно перед окончательным подсчетом очков [см. *Окончание партии*].
- Событие *Выживания* запускается появлением значка живой рыбы () на новой карте эволюции. Событие *Выживания* также происходит непосредственно перед окончательным подсчетом очков [см. *Окончание партии*].
- Событие *Заселения* запускается, когда все кубики существ занимают правую колонку пищевой цепочки (за исключением непосредственно перед окончательным подсчетом очков). Если одновременно происходит несколько событий, выполните их в указанном выше порядке: *Вымирание* → *Выживание* → *Заселение*.

Вымирание

Во время *Вымирания* уничтожьте все исчезающие виды. Виды, уничтоженные таким образом, убираются из игры (в коробку).

Выживание

Во время события *Выживания* убедитесь, что у игрока, у которого больше всего видов на тайлах с Жерлом, есть карта выживания. При ничейном результате, ни один игрок не получает карту. Игрок-владелец, если таковой имеется, получает бонусные ПО [с. 4] на основе общего количества тайлов с Жерлом, занятых видом его существа (количество видов на каждом тайле не имеет значения при подсчете бонусных ПО).

Заселение

Примечание: вам не нужно выполнять это событие, если это был последний раунд игры (при розыгрыше карты Asteroid).

Во время *Заселения* выполните следующие действия в указанном порядке в рамках подготовки к следующему раунду:

- Удалите с земли все элементы, которые окружены ровно 3 тайлами с Жерлом.
- Выполните действие **Регресса**, затем поместите все элементы из секции **Регресса** обратно в черный мешочек.
- Переместите все элементы из секции **Адаптация** вниз в секцию **Регресса**.
- Поместите все элементы из секций **Истощение**, **Видообразование** и **Странствие** обратно в черный мешочек.
- Переместите все элементы из секции **Автотрофы** вниз в секцию **Истощение**, затем переместите все элементы из секции **Изобилие** вниз в секцию **Автотрофы**.
- Поместите все жетоны местности из секций **Конкуренция** и **Эволюция** обратно в красный мешочек.
- Доберите 4 элемента случайным образом и поместите их в четыре ячейки (медуз) в секции **Изобилие**. Прделайте то же самое для секций **Адаптация**, **Видообразование** и **Странствие**.
- Доберите по 1 жетону местности случайным образом за каждый из трех ячеек (морских звезд) в секции **Конкуренция**.
- Доберите 5 жетонов местности случайным образом. Поместите эти жетоны на 5 ячеек (морских звезд) в секции **Эволюция**, расположив их в порядке слева направо, как указано под ячейками.
- Переместите все кубы в пищевой цепочке в левую колонку. Затем игра переходит к ходу следующего существа.

Окончание партии

Когда последний раунд игры запускается за счет розыгрыша карты *Asteroid*:

- Завершите оставшуюся часть раунда – другими словами, прекратите игру, когда произойдет следующее *Заселение*.
- Выполните одно заключительное событие *Вымирания*, за которым последует заключительное событие *Выживания*.
- Обсчитайте каждый тайл земли в последний раз.
- После этого, каждый игрок получает ПО, равный значению ячеек, занятых целевыми маркерами, связанными с контролируемым ими специальными пешками.

Затем игрок, контролирующий существо с наибольшим общим количеством ПО, побеждает.

В случае ничейной ситуации, существо, ближайшее к вершине пищевой цепочки, приносит победу своему владельцу.