

МЕТАМОРФОЗЫ

Мини-дополнение
к настольной игре

ЭВОЛЮЦИЯ НОВЫЙ МИР

ПРАВИЛА

Для игры необходим базовый набор «Эволюция. Новый мир». Просто добавьте карты дополнения «Метаморфозы» в колоду эволюции. Чтобы возможности новых свойств животных максимально раскрылись, рекомендуем также добавить в игру дополнение «Эффект бабочки».

Карты дополнения «Метаморфозы» имеют символ гусеницы в правом верхнем углу текстового блока. Благодаря этому вы сможете легко отделить их от основной колоды.






Добавочное действие

Поверните «Двоякодышащее», затем выполните одно из двух действий:

- добавьте этому животному свойство «Водоплавающее» из руки;
- заберите у этого животного свойство «Водоплавающее» в руку.

 Нельзя применить «Двоякодышащее», если его карта уже повернута.

Когда древние обитатели океана начали выползть на сушу, выяснилось, что привычные жабры непригодны для дыхания атмосферным кислородом. Постепенно у этих путешественников образовалась полость тела, густо пронизанная кровеносными сосудами — лёгкие. Благодаря им эффективность газообмена значительно увеличилась. Животные всё больше удалялись от моря вглубь материков и быстро утратили ставшие ненужными жабры. Вымершая рыба тиктаалик (*Tiktaalik roseae*) — один из немногих переходных видов, имевших оба дыхательных органа — и жабры, и лёгкие.



Когда хищник с «Клептокнидами» съедает животное без свойств, переверните карту жертвы. Вы можете добавить её как свойство этому хищнику.

Вы можете выбрать как главное, так и краткое свойство на карте съеденного животного.

Когда хищник съедает жертву, он сразу же получает фишки пищи. Если в результате сработало несколько свойств (например, «Клептокниды», «Падальщик», «Живорождение» или другие), игрок сам решает, в каком порядке применить их эффекты.

Стрекательные клетки — книдоциты — характерный признак медуз и актиний. Они содержат резервуар с сильным ядом и свёрнутую в спираль стрекательную трубку с острым концом, которая выстреливает, когда противник коснётся поверхности книдоцита. Хорошее оружие, но не абсолютное. Голожаберные моллюски (*Nudibranchia*) приспособились питаться стрекающими животными. Проглоченные книдоциты не перевариваются — зачем же пропадать полезным вещам! Моллюск встраивает их в выросты своей кожи. Теперь они будут называться клептокнидами и защищать нового хозяина.



Негативное свойство

-1: потребность в пище уменьшена на 1, если у этого животного есть свойства, увеличивающие потребность в пище.

«Медлительное» можно добавить как своему, так и чужому животному.

«Медлительное» животное не может применять свойства «Хищное», «Быстрое» и «Пиратство».

🌿 Модификатор «-1» не учитывается, если у этого животного нет свойств, увеличивающих потребность в пище. Это относится и к подсчёту очков в конце партии.

«Кто понял жизнь, тот больше не спешит!»
Трёхпалый ленивец (*Bradypus tridactylus*) полностью поддерживает это жизненное кредо. Плавные движения и низкая температура тела позволяют ему обходиться небольшим количеством пищи. Ночная роса на листьях утоляет его жажду. Можно сутками висеть на одной ветке, философски наблюдая, как копошатся бабочки-огнёвки в твоей позеленевшей от водорослей шерсти.



Добавочное действие

Сбросьте свойство «Мимикрия», затем добавьте этому животному другое свойство из сброса кроме «Мимикрии».

- 🌿 Вы можете применить «Мимикрию» даже если в сбросе нет свойства, которое можно добавить этому животному.
- 🌿 Вы можете выбрать в сбросе как главное, так и краткое свойство, например, краткое свойство на сброшенной карте «Мимикрии».

Опасные животные с плохой репутацией — признанные законодатели моды. У них много поклонников, которые пытаются замаскировать свою беззащитность, копируя внешний облик кумиров. Гусеница бражника *Metopropia triptolemus* искусно притворяется змеей, раздувая передние сегменты тела с тёмными пятнами, похожими на глаза. Она настолько осмелела, что даже совершает агрессивные выпады в сторону противника. Действительно, ты тот, кем себя считаешь!



Когда на это животное напал хищник, возьмите до 2 🌍 из любых ареалов и положите их на других своих животных.

- 🌿 Вы можете положить 2 🌍 на одно животное, если оно имеет свойство «Короед».
- 🌿 Животное со свойством «Короед» получит 1 🌍 за каждую 🌍, полученную благодаря эффекту «Сигнала тревоги».
- 🌿 Вы можете выбрать 0 🌍; в этом случае эффекта нет.

Пронзительный свист, крики и щебет наполняют воздух, когда хищники выходят на охоту. «Спасайся кто может!» — самый распространённый сигнал в дикой природе. У высокоразвитых млекопитающих и птиц строение голосовых связок позволяет им издавать десятки разнообразных звуков. В репертуаре большой синицы (*Parus major*) их насчитывается больше 40. В зависимости от степени опасности меняется и тембр сигнала тревоги.



Добавочное действие

Поверните «Эхолокацию». Посмотрите обратную сторону любого животного на столе, затем хищник с «Эхолокацией» может отменить своей жертвы до конца нападения.

- Посмотрев обратную сторону карты животного, не показывайте её другим игрокам.
- Вы можете отменить все жертвы, если их несколько.
- Нельзя применить «Эхолокацию», если её карта уже повёрнута.

Большинство животных полагается на зрение для ориентации в пространстве, но в условиях плохой видимости его явно недостаточно. Летучие мыши, дельфины, некоторые птицы используют эхолокацию. Они издают ультразвуковые сигналы и улавливают их отражение от предметов. Изменения в частоте и мощности ультразвукового импульса дают ночному хищнику уникальную информацию, недоступную для животных, не обладающих эхолокацией.

+1 ТРЕМАТОДА +1

Негативное свойство

Парное свойство

+1 +1: потребность в пище каждого животного увеличена на 1.

«Трематоду» можно добавить только двум соседним животным другого игрока.

Вы не можете менять порядок чужих животных. Но и их владелец не сможет поменять порядок животных в момент разыгрывания «Трематоды», поскольку это не его ход.

В конце игры «Трематода» приносит 3 победных очка (1 очко за свойство и ещё 2 очка за увеличенную потребность в пище).

У мелких червей трематод захватывающая биография по сравнению с другими паразитами. Их жизненный цикл включает до 7 стадий. На этом долгом пути трематоды познают внутренний мир то моллюсков, то млекопитающих. Активное плавание у них чередуется с периодом покоя, почкование — с откладыванием яиц. По сложности метаморфоза с трематодами может соперничать разве что кинематографический монстр Чужой.





Авторы: Дмитрий Кнорре, Сергей Мачин.

Иллюстрации: Мария Ефремова.

Разработка: Фёдор Мячин, Иван Туловский,
Вера Голикова, Глеб Забелич, Яна Крас,
Егор Садовьюк, Константин Селезнёв.

© ООО «Правильные игры», 2022