

Эволюция. Климат

*В вопросах и
ответах*



1. Климат

Если срабатывает карта климатического события — отменяет ли она воздействие текущей климатической зоны?

Ни в коем разе! Выполняется и климатическое событие, и эффект текущей климатической зоны.

Исключения — только события «Похолодание» и «Потепление», на которых четко указано, что игроки игнорируют эффекты текущей климатической зоны на этот раунд.

Если вид должен потерять 2+ популяции из-за холода, а у него 1 популяция и, скажем, *Стадность*, предотвращающая потерю 1 популяции от холода, что происходит?

Вид вымирает. *Стадность* предотвратит потерю только 1 единицы популяции.

Влияет ли *Термогребень* или *Панцирь* на размер тела животного при определении, подпадает ли оно под действие климатических эффектов?

Не влияет.



2. Свойства

Может ли вид с *Миграцией* получить фишки еды для *Жирового запаса* по свойству *Миграции*?

Может. Приятного аппетита!

Получит ли Хищник 2 фишки растительной пищи благодаря Миграции?

Что же он будет с ними делать, раз питается только мясом! Другими словами — нет. Свойство *Миграция* полезно для *Хищника* только тем, что приносит защиту от холода и жары.

Обязан ли Хищник со свойством Спячка атаковать другие виды, если голоден?

Да. Ведь пока *Спячка* не применена — он остается голодным.

Как кормятся 2 вида со свойством Ночное у одного игрока, если им не угрожают Хищники?

Сначала игрок разыгрывает «ночную» фазу хода. В том порядке, как он сочтет нужным, каждое из его *Ночных* животных потребляет пищу (при этом срабатывают соответствующие свойства, связанные с получением пищи, — например, *Сотрудничество*).

Затем наступает его обычный ход. Одно из его животных кормится. Это может быть и одно из его *Ночных* животных.

В следующий ход игрока вся эта последовательность может быть разыграна снова.

Получается, Хищник со свойством Ночное сможет атаковать дважды за ход, если ему не угрожают другие Хищники?

Да.

У меня Хищник и другое животное со свойством Ночное, которое он может атаковать. Значит ли это, что свойство Ночное не действует?

Да. В природе у животных нет деления на «своих» и «чужих».

Будет ли действовать свойство Ночное, если у животного также есть Рога, а в игре есть Хищник, способный его атаковать?

Нет, *Ночное* не будет действовать. *Рога* — это проблема для *Хищника*, однако они не запрещают его атаку. Иногда в игре *Хищник* вынужден атаковать животное с *Рогами*, хотя его хозяин предпочел бы этого не делать.

Что происходит, если не хватает планшетов животных?

В уникально редкой ситуации — при 6 игроках и «сошедшихся звездах» — может не хватить планшетов животных. В таком случае игроки могут использовать любые заменители для недостающих планшетов. Это не очень удобно, но некритично, т.к. до следующего раунда многочисленное видовое поголовье всё равно не доживет.



3. Дополнения «Климат» и «Полет»

Дополнения «Эволюция. Климат» и «Эволюция. Полет» совместимы между собой, но с ограничениями.

Вступление

Разработчики игры рекомендуют играть с «Климатом» и «Полетом» раздельно. Дополнения привносят в корне разные игровые ощущения, их не стоит смешивать в кучу.

Каждое из дополнений не просто «добавляет карточки», а вводит самостоятельный пласт игрового процесса, вокруг которого завязаны свойства и вообще всё происходящее.

Тем не менее, изначально «Климат» создавался как полностью совместимый с «Полетом». Расхождения начались уже на поздних стадиях разработки. Основное и практически единственное, где дополнения разошлись, это карты со свойствами.

Совмещение «Эволюции. Климат» и «Эволюции. Полет»

Руководствуйтесь следующим.

1. Планшет Утес, карты со свойством «Полет» и планшеты летающих животных добавляются легко и свободно.

2. Карты со свойствами из «Полета» просто так добавить в «Климат» нельзя, т.к. на них нет климатических значков снежинок и солнц, а кроме того, они не приносят защиты от жары и холодов. Как следствие, если просто замешать карты «Полета» в общую колоду, климат начнет меняться реже и малоконтролируемо, а защита от климатических неурядиц окажется в дефиците, что может привести к скоропостижному вымиранию неудачливых видов.

Есть два способа, как это решить.

Сначала возьмите 2–3 свойства из колоды «Полета» (по 7 карт). Например, *Гнездование* и *Гнездовый паразит*. Затем:

Первый способ (основной). Поместите выбранные свойства «Полета» вместо любых обычных свойств из базового набора «Эволюции» (то есть тех свойств, которые не были обновлены в «Климате»). Разработчики советуют заменять свойства схожего типа — например, защиту на защиту, питание на питание и так далее.

Второй способ. Добавьте 2–3 промо-карты из комплектации «Климата» (по 5 карт). Таким образом, количество снежинок и солнц сбалансируется. Защиты от непогоды станет меньше, но не настолько мало, чтобы это сделалось критичным. Также рекомендуется добавить в колоду карты со свойством *Хищник* из «Полета», чтобы травоядные не слишком разошлись. Рекомендуем на каждые 5–7 добавленных карт свойств прибавлять по 1 карте *Хищника*.

Приятной игры!

© Компания «Правильные игры», октябрь 2018

Составитель «Вопросов и ответов»: Денис Давыдов

Подготовлено на основе форумов BoardGameGeek и по информации от разработчиков игры.