

настольная игра ЭВОЛЮЦИЯ

II редакция

Правила игры


Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, поистине поражает. Теория эволюции объясняет эти различия тем, что, стремясь к выживанию, различные виды использовали разные подходы: одни приспособились использовать в пищу ранее недоступные пищевые ресурсы, другие - получали преимущество, научившись эффективно защищаться от хищников, третьи - переселились в места, где никто кроме них не мог выжить. Новые приспособления возникли в различных группах животных: так, например, полет независимо появился у динозавров, птиц и млекопитающих. Все «изобретенные» эволюцией приспособления комбинировались и подвергались проверке естественным отбором. В результате некоторые биологические виды выжили, а другие занимали доминирующее положение на планете.

В игре «Эволюция» вам предлагается самим комбинировать различные свойства (приспособления) животных и развивать собственную популяцию в условиях постоянно меняющегося количества ресурсов – еды. Регулируя численность животных, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, популяция игрока должна выжить и к концу игры занять доминирующее положение в экосистеме.

Условие победы

Победителем становится игрок, получивший в конце игры наибольшее количество очков. Очки игрок получает за всех своих выживших животных и обретенные ими свойства.

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте колоду и выдайте каждому игроку с верха колоды по шесть карт – это будет рука игрока. Колоду положите в центре стола изображением  вверх. Рядом разместите фишки еды: красные – «кормовая база», синие – «дополнительная еда» и желтые – «жировой запас». Затем жребием определите, кто из игроков будет ходить первым (далее – первый игрок).



Порядок хода

Игра идет по ходам. Ход разделен на фазы:

- фаза развития;
- фаза определения кормовой базы;
- фаза питания;
- фаза вымирания и получение новых карт.

В каждой фазе игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Фаза развития и фаза питания животных включают в себя несколько кругов: после окончания первого круга снова действует первый игрок, и так далее. Игрок, который по какой-то причине уже не может действовать в текущей фазе, пропускает свою очередь.

Фаза развития

В этой фазе хода игроки могут выкладывать карты из руки на стол. Карты, используемые в игре, имеют с одной стороны изображение животного – , а с другой описание какого-то свойства. Каждая карта может быть сыграна либо как животное и в этом случае кладется изображением  вверх, либо как свойство. В этом случае карта со свойством подкладывается под карту того животного, на которое она сыграна.

Некоторые карты содержат два свойства (второе свойство указано в нижней части карты, например, «Хищник»). Выкладывая такую карту, игрок

должен решить, какое из двух свойств он будет использовать, и положить карту вверх той стороной, на которой указано нужное свойство. Это решение игрока окончательно, в дальнейшем он не сможет перевернуть карту и использовать второе свойство.

Карты, играемые на пару животных, например, «Взаимодействие», размещаются между картами животных, на которые они сыграны.

Фаза развития включает в себя несколько кругов. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке, затем начинается второй круг, и т.д. Таким образом игрок может сыграть из руки любое количество карт. Если игрок не хочет вводить в игру новое животное или новое свойство, он говорит «пас». Спасовавший игрок не может выкладывать в эту фазу хода новые карты, и будет пропускать свою очередь. Если у игрока кончились карты в руке - он обязан сказать «пас». Когда все игроки спасовали, данная фаза хода завершается.

Фаза определения кормовой базы

В этой фазе определяется, сколько еды будет доступно в текущем ходу. Это зависит от количества игроков и результатов броска шестигранного кубика:

- 2 игрока – результат броска **одного кубика** +2
- 3 игрока – результат броска **двух кубиков**
- 4 игрока – результат броска **двух кубиков** +2

Кубики бросает первый игрок. Когда определено количество еды, соответствующее число красных фишек кладется отдельной стопкой в центр стола – это **кормовая база** на этот ход.

Фаза питания

В этой фазе игроки по очереди берут по одной красной фишке еды из кормовой базы и кладут ее на одно из своих животных. Данная фаза включает в себя несколько кругов. Сначала фишку берет первый игрок и далее по часовой стрелке. Затем начинается второй круг, и т.д.

За раз игрок должен взять только одну красную фишку из кормовой базы, но некоторые свойства, например, «Взаимодействие», позволяют брать несколько фишек.

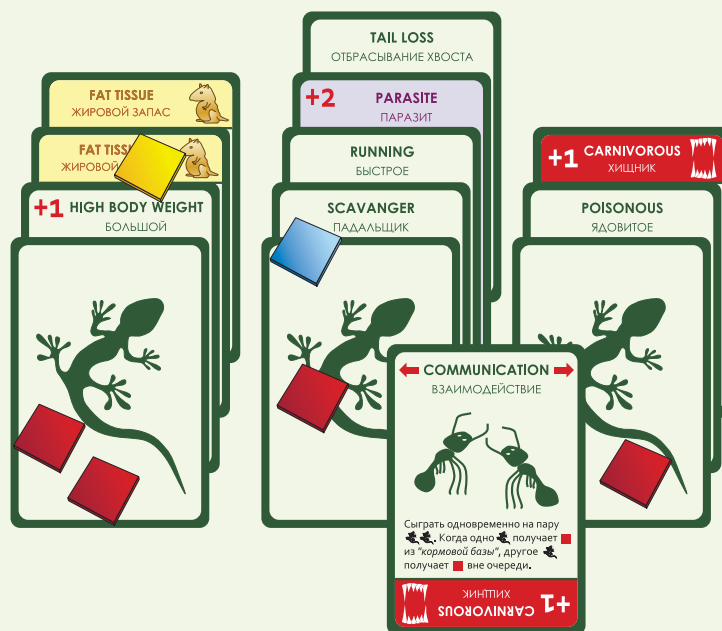
В результате действия определенных свойств животных игрок может в этой фазе получать также синие фишки дополнительной еды.

Животное, на котором лежит **одна фишка еды**, считается **НАКОРМЛЕННЫМ**, если не имеет свойств, повышающих потребность в пище. На картах таких свойств цифра в верхнем левом углу указывает, сколько еще требуется фишек еды, чтобы животное было накормлено. Например, животное (требуется одной фишки

еды) со свойством «Большое» (+1) и с «Паразитом» (+2) будет считаться накормленным, если на его карте будет лежать 4 фишки еды.


Любое животное может быть накормлено красными и/или синими фишками еды, их цвет в данном случае не имеет значения.

Важно! Накормленное животное не может получить новые фишки еды, кроме как для пополнения «Жирового запаса» (см. «Жировой запас»). Если все животные игрока накормлены, а их «Жировой запас» заполнен, игрок больше не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате применения каких-либо свойств.



Когда все животные накормлены и их «Жировой запас» заполнен либо закончилась кормовая база и игроки сыграли все свойства, которые хотели сыграть в этой фазе хода – фаза питания завершается. Если в кормовой базе остались красные фишки – они сбрасываются.

Фаза вымирания и получение новых карт

В начале данной фазы все животные, оставшиеся ненакормленными, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в снос. Снос каждого игрока кладется отдельно. Карты в снос кладутся изображением  вверх. Игрок может просматривать карты в своем сносе, но не в сносе у других игроков.

Затем игроки получают новые карты с верха колоды. Карты раздаются по одной, начиная с первого игрока. Каждый игрок получает в итоге из колоды карты в количестве: **1 + количество выживших животных игрока**. Если колода закончилась, один или несколько игроков получат меньшее число карт.

Если у игрока не осталось ни одного животного на столе и нет ни одной карты в руке он берет из колоды в эту фазу **сразу 6 карт**.

Когда карты розданы, ход завершается. Фишки еды, кроме «Жирового запаса», снимаются с карт животных и складываются на столе. Новый ход начинается снова с фазы развития, при этом первым становится игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего хода, т.е. право ходить первым передается по часовой стрелке.

Завершение игры и определение победителя

Когда карты в колоде закончились, начинается последний ход. После фазы вымирания последнего хода производится подсчет очков. Каждый игрок получает:


- **2 очка** за каждое свое выжившее животное;
- **1 очко** за каждое свойство выживших животных;
- **дополнительные очки** за те свойства, которые требуют дополнительной еды для прокорма животного: «Хищник» и «Большое» **+1 очко**; «Паразит» **+2 очка**.



Если у нескольких игроков очки равны, побеждает тот, у кого больше карт в сносе.

Свойства животных

В процессе игры на каждое животное может быть сыграно неограниченное количество свойств. Однако **на одно животное нельзя сыграть два одинаковых свойства**. Исключением являются парные свойства и «Жировой запас».

Игроки могут добавлять свойства только собственным животным. Исключением является свойство «Паразит» - оно играет только на животное другого игрока.

Символ  в описании свойства на карте означает «животное».

Символ  - красную фишку еды из «кормовой базы». Символ  - синюю фишку дополнительной еды, которую игрок получает при использовании какого-либо свойства.

Некоторые свойства действуют постоянно, например, «Большое» или «Водоплавающее», другие могут быть использованы только в определенный момент игры. Например, свойства «Быстрое», «Отбрасывание хвоста» и «Мимикрия» срабатывают в момент, когда животное должно быть съедено хищником.

Если у животного есть несколько свойств, срабатывающих одновременно, игрок сам определяет, в какой последовательности он будет их использовать. Например, если его животное пытаются съесть, можно сначала использовать свойство «Быстрое» (попробовать убежать), а если это не удалось, применить «Отбрасывание хвоста» (выжить, потеряв какое-то одно свойство).

Некоторые свойства игрок может использовать только «в свою фазу питания»: это значит, что в тот момент, когда игрок должен взять красную фишку еды из кормовой базы, **вместо или одновременно** с этим он может сыграть данное свойство. Это возможно, даже если фишки в кормовой базе уже закончились. Используя свойство, рекомендуется повернуть карту с этим свойством на 90

градусов, показав тем самым, что это свойство уже использовано в текущем ходу. Это важно для свойств, которые могут быть использованы только один раз за ход или через ход, например, «Хищник», «Пиратство» или «Спячка». В конце хода карты использованных свойств можно будет развернуть в вертикальное положение.

Хищник

Это свойство может быть использовано в свою фазу питания. В эту фазу игрок **не берет красной фишки** из кормовой базы, вместо этого его «Хищник» может атаковать одно животное



на столе и съев его **получить две синие фишки** дополнительной еды. Каждое животное может использовать свойство «Хищник» только один раз за ход. В каждую свою фазу питания это свойство может использовать только одно животное игрока. Атаковать можно любое не защищенное соответствующими свойствами животное на столе, в том числе и собственное животное игрока и даже другого хищника. Съеденное животное, все его свойства и относящиеся к нему парные свойства помещаются в снос. «Хищник» не может атаковать и есть других животных, если уже полностью накормлен и не имеет незаполненных свойств «Жировой запас». Свойство «Хищник» может использоваться, даже если в кормовой базе уже не осталось фишек.

Жировой запас

На одно животное может быть сыграно несколько свойств «Жировой запас».



В любой момент игры, когда животное с таким свойством, будучи уже **накормленным**, может получить фишку еды, оно использует ее для заполнения «Жирового запаса». В этом случае фишка еды меняется на желтую и кладется непосредственно на карту этого свойства. На каждую карту со свойством «Жировой запас» можно положить только одну желтую фишку еды. Если на всех картах «Жировой запас» у данного животного лежит по желтой фишке, считается, что «Жировой запас» заполнен, и животное больше не может в этот ход получать фишки еды.

«Жировой запас» используется в свою фазу питания. **Вместо** получения красной фишки из кормовой базы игрок может преобразовать **на одном** из своих животных **любое количество** желтых фишек со свойством «Жировой запас» в синие фишки еды. Такое преобразование **не является получением фишек еды** и не связано с действием других свойств карты.

Парные свойства

Парные свойства играют сразу на пару животных, но на одну и ту же пару животных нельзя сыграть два одинаковых парных свойства. Если одно из животных помещается в снос – парное свойство также помещается в снос. В каждую свою фазу питания каждое парное свойство может быть использовано игроком только один раз, но в течение всей фазы питания оно может использоваться неоднократно. Игрок сам решает, в какой последовательности будут действовать парные свойства и получаться за них фишки еды. В частности, если свойства «Взаимодействие» и «Симбиоз» сыграны на одну и ту же пару животных, игрок может сначала взять красную фишку из кормовой базы для «симбионта», и если он в результате будет накормлен, сразу же взять еще одну красную фишку для второго животного.

Если фишек определенных цветов, входящих в состав набора, в какой-то момент игры будет недостаточно, игроки могут заменить их фишками другого цвета или самодельными маркерами.

Игра с двумя наборами (до 8 человек)

Смешав карты из двух наборов игры, одновременно смогут играть до 8 человек. Размер «кормовой базы» этом случае будет определяться следующим образом:

- 5 игроков - результат броска **трех кубиков +2**
- 6 игроков - результат броска **трех кубиков +4**
- 7 игроков - результат броска **четырёх кубиков +2**
- 8 игроков - результат броска **четырёх кубиков +4**

© Д. Кнорре, С. Мачин, 2010

Специальная благодарность: А. Анпилогову, Д. Базыкину, Е. Булышкину, А. Глаголевой, Л. Мачиной, А. Пахомову, С. Соколову, И. Туловскому, Д. Шахматову.



КАК СДЕЛАТЬ ПЕРВЫЙ ХОД?

Игра началась. Участвуют Митя (♂) и Ваня (♀). У каждого на руках по 6 карт. Первым ходит Митя.

ФАЗА РАЗВИТИЯ

1

Митя выложил первую карту - животное (🐸).

Ваня тоже выложил животное (🐸).

2

Митя добавил своему новому свойство - "Ядовитое".

Ваня выложил второе животное (🐸).

3

Митя тоже выложил второе животное (🐸).

Ваня сыграл на обеих картах парное свойство "Взаимодействие".

4

Митя сыграл на свое ядовитое животное новое свойство - "Хищник".

Ваня одному из животных добавила свойство "Камуфляж", чтобы защитить его от хищника.

5

Митя ввел в игру третье животное (🐸).

Ваня добавила своему второму животному свойство "Топотун", чтобы лишить противника "кормовой базы".

6

Митя сказал "Пас", решив сохранить одну карту до следующего хода.

Ваня добавила своему первому животному свойство "Жировой запас", рассчитывая запастись едой на следующий ход.

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

Митя бросает кубик. На кубике выпало 8. Поскольку в игре участвуют 2 игрока, к результату броска прибавляем "2". Итого на этом ходу кормовая база - 6 фишек еды.

♂ 8 + 2 = 6 (6 red food tokens)

ФАЗА ПИТАНИЯ

1

Первым берет Митя и кладет ее на одно из своих животных (🐸).

Ваня берет 2 фишки для "Взаимодействие" и сразу же уничтожает еще одну фишку, используя свойство "Топотун".

2

Митя атакует животное со свойством "Хищник" и съедает одно из ваниных животных. Хищник получает 2 фишки.

Ваня теряет съеденное животное, связанные с ним свойства и полученную им на предыдущем круге фишку.

2

Ваня превращает одну фишку в желтую, заполняя "Жировой запас" на выжившем животном, и уничтожает вторую фишку своим Топотуном.

ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

Фишки еды в "кормовой базе" закончились. Все животные, оставшиеся ненакормленными, вымрут.

1

У Мити умирает одно из животных, которое осталось ненакормленным.

Ванино животное выжило.

2

Фишки еды (кроме жирового запаса) убираются с стола. Игроки получают из колоды новые карты в количестве: 1 + ЧИСЛО ВЫЖИВШИХ ЖИВОТНЫХ. Митя получает 3 карты, а Ваня - 2 карты.

На этом ход завершается. В следующем ходу во всех фазах первым будет действовать Ваня.

Примечание: Для победы в игре очень важно обдуманно выкладывать карты в фазу развития и правильно распределять еду в фазу питания. Обратите внимание, что в нашем примере Митя во втором круге фазы питания мог взять красную фишку еды для своего второго животного, а хищника использовать на третьем круге. Тогда все его животные были бы накормлены, и к концу хода он имел бы определенное тактическое преимущество.

SWIMMING

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

☾ может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Хищник со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не может атаковать ☾ без свойства ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.

☾ can only be attacked by a carnivorous possessing SWIMMING trait. A carnivorous with SWIMMING trait can only attack an ☾ with SWIMMING trait.

RUNNING

БЫСТРОЕ

Когда ваше ☾ с этим свойством атаковано хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 - ☾ не съедено. Атаковавший хищник в этот ход не может атаковать другое ☾.

When your ☾ with this trait is attacked by a carnivorous, roll one dice. If the die roll is 4, 5 or 6, ☾ survives. The attacking carnivorous can't attack another ☾ during this turn.

MIMICRY

МИМИКРИЯ

Когда это ☾ атаковано хищником, владелец ☾ может пере-направить атаку хищника на другое свое ☾, которое этот хищник способен атаковать.

When your ☾ with this trait is attacked by a carnivorous, you can choose another ☾ to be attacked by the carnivorous instead. If you don't have ☾ that can be eaten by the attacking carnivorous, this trait can't be used.

SCAVENGER

ПАДАЛЬЩИК

Когда съедено другое ☾, ☾ с этим свойством получает █. █ может получить только одно ☾ на столе, начиная с ☾ игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Это свойство нельзя сыграть на ☾ со свойством "Хищник" и наоборот.

When any other ☾ has been eaten, ☾ possessing this trait gets █. █ can be only received by one ☾ on the table, starting from the ☾ of the player who owns the carnivorous, and proceeding clockwise. This trait can't be played on ☾ with carnivorous trait and vice versa.

SYMBIOSIS

СИМБИОЗ

Сыграть одновременно на пару ☾☾. Одно из ☾ указывается как "симбионт". Другое ☾ не может быть атаковано хищником, пока жив "симбионт", но может получать █\█, только если "симбионт" уже НАКОРМЛЕН.

Played on a pair of ☾☾ in a tandem. Choose the first ☾ as a "symbiont". The second ☾ can not be attacked as long as the "symbiont" survives, and can receive █\█ only after the "symbiont" has been FED.

PIRACY

ПИРАТСТВО

Использовать это свойство в свою фазу питания. Получить █, забрав один █\█ у другого ☾ на столе, которое уже получало в этот ход █\█, но еще не НАКОРМЛЕНО. ☾ может использовать это свойство только один раз за ход.

Use this trait in your feeding phase. Get █ by taking one █\█ from any other ☾ on the table that has received █\█ in this turn, but hasn't yet been FED. ☾ can use this trait only once in a turn.

TAIL LOSS

ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА

Когда ☾ атаковано хищником, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у ☾ свойства. ☾ остается в живых. Хищник получает только один █.

When ☾ is attacked by a carnivorous, discard the card of this or any other trait of ☾. ☾ survives. The carnivorous gets only one █.

COMMUNICATION

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Сыграть одновременно на пару ☾☾. Когда одно ☾ получает █ из "кормовой базы", другое ☾ получает █ вне очереди.

Played on a pair of ☾☾ in a tandem. When one ☾ gets █ from the food bank, the other ☾ gets █ out of the queue.

GRAZING

ТОПОТУН

Можно использовать в каждую свою фазу питания - уничтожить один █ из "кормовой базы".

Can be used during each of your feeding phases. Destroy one █ from the food bank.

+1 HIGH BODY WEIGHT

БОЛЬШОЙ

Данное ☾ может быть атаковано только "БОЛЬШИМ" хищником.

This ☾ can only be attacked by a carnivorous with HIGH BODY WEIGHT.

HIBERNATION ABILITY

СПЯЧКА

Использовать в свою фазу питания - ☾ считается НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя использовать два хода подряд и в последний ход игры.

Use in your feeding phase. ☾ is then considered FED. This trait can not be used for two turns in a row and within the last turn of the game.

POISONOUS

ЯДОВИТОЕ

Хищник, съевший это ☾, в фазу вымирания текущего хода погибает.

The carnivorous who has eaten this ☾ dies in the extinction phase of the current turn.

COOPERATION

СОТРУДНИЧЕСТВО

Сыграть одновременно на пару ☾☾. Когда одно ☾ получает █\█ - второе ☾ сразу же получает один █.

Played on a pair of ☾☾ in a tandem. When one ☾ receives █\█, the second ☾ immediately receives one █.

BURROWING

НОРНОЕ

Когда ☾ НАКОРМЛЕНО, оно не может быть атаковано хищником.

☾ can't be attacked by a carnivorous when it is FED.

CAMOUFLAGE

КАМУФЛЯЖ

☾ может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.

☾ can only be attacked by a carnivorous possessing SHARP VISION trait.

SHARP VISION

ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ

Хищник, имеющий это свойство, может атаковать ☾ со свойством КАМУФЛЯЖ.

A carnivorous possessing this trait can attack a ☾ with CAMOUFLAGE trait.

+1 CARNIVOROUS
ХИЩНИК



+2

PARASITE
ПАЗАЗИТ

FAT TISSUE
ЖИРОВОЙ ЗАПАС



Официальный ЧАВО по настольной игре Эволюция

Здесь собраны часто задаваемые вопросы по правилам игры «Эволюция» и ответы на них. Для удобства они отсортированы по свойствам, которых они касаются.

Вопросы по базовой версии игры.

Может ли игрок не брать фишку еды из кормовой базы, если у него остались не накормленные животные, и пропустить таким образом ход в фазу питания?

Нет, если у игрока есть не накормленные животные, или животные с незаполненным жировым запасом, он обязан брать фишки еды из кормовой базы.

Быстрое

Хищник атакует животное со свойствами БЫСТРОЕ и ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА. Что произойдет?

Владелец атакованного животного сам выбирает, в какой последовательности срабатывают защитные свойства. В данной ситуации наиболее разумным будет сначала воспользоваться свойством БЫСТРОЕ, а затем, если хищник его догонит, отбросить одно из свойств.

Мимикрия

Что произойдет, если свойством МИМИКРИЯ атака хищника перенаправлена на другое животное со свойством БЫСТРОЕ?

Если хищник догонит быстрое, то, очевидно, он съест БЫСТРОЕ животное, а если не догонит, то не получит фишек еды и не сможет больше атаковать в этот ход.

Можно ли МИМИКРИРОВАТЬ на животное со свойством БОЛЬШОЙ, если атакует хищник, также обладающий свойством БОЛЬШОЙ?

Можно!

Животное со свойством МИМИКРИЯ использовало его, перенаправив хищника на другое животное. Может ли это второе животное также использовать МИМИКРИЮ если она у него есть?

Может. Однако если второе животное перенаправит атаку хищника на первое, то первое животное не может вторично использовать свойство МИМИКРИЯ.

Норное

Считается ли НОРНОЕ животное НАКОРМЛЕННЫМ, если оно имеет фишки еды только в ЖИРОВОМ ЗАПАСЕ?

Нет, не считается.

Отбрасывание хвоста

Можно ли «отбросить» парное свойство?

Животное со свойством ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА, когда его атакует хищник, может отбросить парное свойство, сыгранное на него и другое животное.

Падальщик

Получит ли ПАДАЛЬЩИК фишку еды, если Хищник пытался съесть другое животное, которое использует ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА?

Нет.

Получит ли ПАДАЛЬЩИК фишку еды, если было съедено ЯДОВИТОЕ животное? Погибнет ли он при этом?

Да, получит. Нет, не погибнет.

Что делать, если свойство ПАДАЛЬЩИК сыграли на животное со свойством ХИЩНИК (или наоборот) и не сразу заметили это?

Свойство, которое сыграли вторым, идет в сброс.

Паразит

Можно ли «отбросить» ПАРАЗИТА, если на том же животном есть свойство ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА и на него нападает хищник?

Можно.

Может ли быть несколько паразитов на одном животном?

Нет.

Пиратство

Можно ли животному со свойством ПИРАТСТВО обокрасть самого себя?

Нет. Но он может отобрать еду у животного, принадлежащему тому же игроку, что и сам «пират».

Если животное накормлено, может ли оно использовать свойство ПИРАТСТВО?

Нет.

Можно ли пиратством отобрать еду у животного, которое не смог бы атаковать пират, если бы был хищником.

Да, можно.

Симбиоз

Может ли животное (птица) со свойством хищник, находящееся под защитой симбионта (крокодила) атаковать его?

Да, если симбионт (крокодил) уже накормлен.

Может ли животное (птица), находящееся под защитой симбионта (крокодила) использовать жировой запас, если симбионт (крокодил) еще не накормлен?

Да, так как преобразование жирового запаса не является получением фишки еды и не связано с действием других свойств.

У меня два животных соединены СОТРУДНИЧЕСТВОМ и СИМБИОЗОМ. Первое животное (симбионт\крокодил) берет фишку еды из кормовой базы. Получит ли еду второе существо, или надо будет ждать своего следующего хода?

Получит, но только если (симбионт\крокодил), получив фишку еды, станет накормленным.

Сотрудничество

Получит ли животное со свойством СОТРУДНИЧЕСТВО фишку еды, если второе животное получило фишку еды, преобразовав ее из ЖИРОВОГО ЗАПАСА?

Нет

Можно ли замыкать животных со свойством СОТРУДНИЧЕСТВО в круг?

Да, но надо иметь в виду, что каждое свойство СОТРУДНИЧЕСТВО работает только один раз за каждую отдельную фазу питания игрока. Т.е. если у вас три животных, соединены тремя СОТРУДНИЧЕСТВАМИ, то когда первое животное получит еду, то следом получит второе, потом третье, а потом опять первое. На этом круг закончится.

Два животных без свойств, увеличивающих потребность в еде, соединены и КОММУНИКАЦИЕЙ и ВЗАИМОДЕЙСТВИЕМ. Когда одно из животных получает фишку из кормовой базы, какую фишку еды получит второе животное?

Игрок, которому принадлежат животные, сам решает, в какой последовательности будут работать эти свойства. Если первым сработала КОММУНИКАЦИЯ, то второе животное заберет фишку из кормовой базы, а если ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, то второе животное получит синюю фишку, а количество фишек еды в кормовой базе не уменьшится.

Если хищник, соединенный свойством СОТРУДНИЧЕСТВО с другим животным, успешно поохотился и получил две синие фишки еды, то сколько еды получит второе животное?

Одну синюю фишку еды.

Спячка

Может ли животное, использовавшее в этом ходу свойство СПЯЧКА, брать еду из кормовой базы или атаковать?

Нет, такое животное считается накормленным и не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате действия других свойств, даже если у него есть незаполненный жировой запас

СПЯЧКА не работает в последний ход игры?

Да, в соответствии со второй редакцией правил. Это написано непосредственно на карте со свойством СПЯЧКА.

Можно ли использовать свойство ТОПОТУН, если животное находится в СПЯЧКЕ?

Да.

Топотун

Можно ли использовать свойство ТОПОТУН, если в свою фазу питания игрок уже не берет еду из кормовой базы?

Можно.

Если у меня несколько (X) животных со свойством ТОПОТУН, могу ли я в свой ход использовать это свойство только один раз или могу вытоптать сразу X фишек еды.

В этом случае вы можете уничтожить X фишек из кормовой базы. Не забывайте, что свойство ТОПОТУН можно использовать одновременно со взятием фишки еды.

Хищник

Может ли хищник атаковать самого себя? (например, чтобы откусить себе хвост)

Нет.

Если хищник уже получил ОДНУ фишку еды (например, взял ее из кормовой базы), но еще не накормлен (ему нужна еще ОДНА фишка), то может ли он атаковать?

Да.

Может ли хищник пополнять свой жировой запас за счет поедания других животных?

Да. Даже если хищник накормлен (например, за счет ресурсов из кормовой базы), но у него есть незаполненный жировой запас, он может атаковать.

Ядовитое

Отравится ли хищник, если он напал на животное со свойством ЯДОВИТОЕ и ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА, при том, что последнее не было съедено, а отбросило какое-нибудь свойство?

Хищник не отравится.

Погибнет ли животное со свойством ПИРАТСТВО, если возьмет фишку еды у хищника, съевшего ЯДОВИТОЕ животное (но не наевшееся, например, из-за наличия паразита)?

Нет. Не погибнет!

Что будет, если хищник (А) съест хищника (Б), который в эту фазу питания съел ЯДОВИТОЕ животное?

Хищник (А) получит две синие фишки еды и не погибнет.