

# ПРИРОДА

ПОЛЁТ



ПРАВИЛА ИГРЫ

## Полёт — это свобода

Сложность 4



Упорхнуть прямо из-под носа хищника, оттолкнуться от земли и, бросая вызов гравитации, взмыть ввысь — это ли не чудо?

Виды, которых эволюция наделила этим свойством, обрели свободу. Свободу спастись от хищников, исследовать новые земли — более безопасные и богатые пищей. Свободу процветать!

**Всё это ждёт вас в модуле «Полёт».**

Способность летать была настолько полезной, что независимо развилась у четырёх разных групп животных. Первыми полёт освоили насекомые примерно 350 млн лет назад, затем птерозавры — 220 млн лет назад, после них птицы — 150 млн лет назад и, наконец, летучие мыши — 50 млн лет назад.



# ОБ ИГРЕ

«Полёт» — один из модулей для игры «Природа». Рекомендуем добавлять его после освоения базового набора. Комбинируйте разные модули, чтобы создавать уникальные экосистемы.

## СОСТАВ МОДУЛЯ



48 карт свойств



5 карт одиночного режима



4 планшета-памятки



1 планшет дальних далей








16 жетонов гнёзд





# ПОЛЁТ

Игра с 1 или несколькими модулями состоит из 5 раундов вместо 4. Применяйте обычные правила со следующими изменениями.

## ДОБАВЛЕНИЕ ЕДЫ

При добавлении  в зону водопоя также добавляйте в дальние дали столько накормленных животных , сколько игроков за столом. Например, если в партии 4 участника, добавьте в дальние дали 4  и разместите на каждом . Если в дальних даях остались  после предыдущего раунда, уберите их.

## НОВЫЕ ВИДЫ

При использовании модуля «Полёт» игрок, получая новый вид, выбирает, каким тот будет: сухопутным или летающим. Если вы выбрали летающий вид, обозначьте это, разместив гнездо  под счётчиком размера  этого вида. Игроки делают выбор в порядке хода перед получением карт.

## ПОЛУЧЕНИЕ 5 КАРТ

В фазе обновления каждый игрок в порядке хода получает 5 карт из любых доступных колод в любой комбинации. Например, вы можете взять 3 карты из колоды базовых свойств и 2 — из колоды модуля «Полёт», а можете взять все 5 карт из колоды модуля «Полёт». Вы не можете смотреть на их лицевые стороны, пока не возьмёте все 5 карт. Если вы хотите взять карту, а нужная колода пуста, перемешайте её сброс, чтобы сформировать новую колоду.








## ЛЕТАЮЩИЕ ВИДЫ

У летающих видов есть несколько особенностей. Они:

- могут стать жертвой только других летающих видов;
- имеют максимальный размер 2;
- могут мигрировать;
- не приносят бонусные ПО в конце игры.

## МИГРАЦИЯ

Если летающий вид полностью накормлен, он мигрирует в дальние дали в начале вашего следующего хода в фазе кормления, прежде чем вы сделаете что-либо ещё. Вид не мигрирует, пока не будет полностью накормлен.

- Если вид мигрировал, обозначьте это, разместив его гнездо поверх его счётчика размера  → .
- Если в дальних даях есть накормленное животное  — у вас пополнение: добавьте 1 такое  к своему мигрировавшему виду. Вы получите ПО за  на жетоне такого животного.
- Если вид мигрировал в дальние дали, он вне игры до конца текущей фазы кормления. Он не может кормиться **собрательством** или **охотой**, стать жертвой **охоты**, и его свойства не срабатывают.
- В начале фазы получения ПО (базовые правила, с. 11) верните пустые жетоны  под их счётчики размера . Мигрировавшие виды возвращаются как раз к моменту получения ПО!

# ПРИМЕР ИГРЫ

1 В партии 3 участника. У каждого из них 1 вид.



Хищник  
Стаса

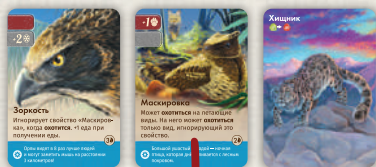


Летающий  
вид Маши



Летающий  
вид Дины

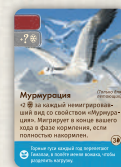
2 В свой ход в фазе кормления Стас **упрачивает** 1 животное из-за голода, так как у него нет подходящей **жертвы**. В обычном случае нелетающий хищник не может охотиться на летающие виды, но свойство «Маскировка» позволяет Стасу делать это. Правда, значение охоты его хищника равно 5 (4 за счёт размера и 1 за счёт свойства «Маскировка»), а значения защиты летающих видов обоих соперников равны 6 (2 за счёт размера и 4 за счёт свойства «Мурмурация»).



Хищник  
Стаса



Летающий  
вид Маши



Летающий  
вид Дины

3 В ход Маши её вид кормится **собирательством** — получает 2  из зоны водопоя.



Хищник  
Стаса



Летающий  
вид Маши



Летающий  
вид Дины

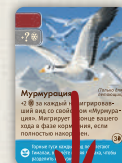
- 4** В ход Дины её вид кормится **собираательством** — получает 2 🌿 из зоны водопоя. Её вид полностью накормлен. В обычном случае он мигрировал бы в начале следующего хода Дины, но благодаря её свойству «Мурмурация» он делает это сейчас. Дина размещает гнездо этого вида поверх счётчика размера 🐓, чтобы обозначить: вид вне игры до конца фазы кормления.



Хищник  
Стаса



Летающий  
вид Маши



Летающий  
вид Дины

- 5** Снова ходит Стас, и его хищник **охотится** на вид Маши — значение защиты вида Маши уменьшилось на 2, поскольку вид Дины со свойством «Мурмурация» теперь вне игры. Хищник Стаса получает 2 🍖 за охоту на вид Маши и ещё 1 🍖 по свойству «Зоркость».



Хищник  
Стаса



Летающий  
вид Маши



Летающий  
вид Дины

- 6** В начале хода Маши её вид мигрирует в дальние дали, а значит, Стасу больше не на кого охотиться. Он **упрагит** ненакормленное животное из-за голода в свой следующий ход.



Хищник  
Стаса



Летающий  
вид Маши



Летающий  
вид Дины

# ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Игра в одиночном режиме всегда состоит из 4 раундов, сколько бы модулей вы ни добавили, и проходит по обычным правилам одиночного режима со следующими изменениями.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре по обычным правилам одиночного режима. При формировании колоды Матери-природы перемешайте карты одиночного режима базовой игры с картами всех добавленных модулей. При игре с модулем «Полёт» в колоду Матери-природы добавляются 4 новые карты.


## ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Когда Мать-природа получает новый вид в фазе обновления, следуйте возможным дополнительным указаниям на карте одиночного режима. На некоторых картах одиночного режима указано, что вид немедленно получает 1 или несколько свойств при розыгрыше.

**Для добавления виду свойства по эффекту «при розыгрыше» выполните следующие шаги:**

1. Раскрывайте карты из соответствующей колоды, пока не найдёте нужное свойство.
2. Раскрытые карты, которые вам не подошли, отправьте в сброс.

Если в колоде не осталось карт, а нужную вы не нашли, просмотрите соответствующий сброс. Если её нет и там, вид не получает указанного свойства.


Когда Мать-природа получает новые виды в раунде 1 и в зоне водопоя меньше 5 , первый вид Матери-природы становится летающим.

Во время шага 3 фазы обновления Мать-природа получает количество карт свойств, которое зависит от количества модулей, использующихся в партии, и от выбранного уровня сложности. В соответствии с приведённой ниже таблицей поместите карты лицевой стороной вниз в стопку, которая будет считаться рукой Матери-природы, а затем перемешайте её.

Модули с колодами свойств	Карты из колоды каждого модуля	Карты из колоды базовой игры				
		Мышь	Кролик	Лиса	Тигр	Снежный барс
1	3	2	3	4	5	6
2	2					
3 и более	1					

## ФАЗА АДАПТАЦИИ

Как и обычный игрок, Мать-природа может добавить свойство «Мурмурация» только летающим видам.

Когда к виду Матери-природы добавляется в качестве свойства карта «Подкидыш», немедленно сбросьте её и добавьте к этому виду Матери-природы 1 .

## ФАЗА КОРМЛЕНИЯ

Если должно мигрировать сразу несколько видов Матери-природы, они мигрируют слева направо (сначала старожилы).



# СПРАВОЧНИК

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

**Игнорировать.** Вид, который игнорирует защитное свойство другого вида во время охоты, действует так, как будто этого свойства нет.

**Летающий вид.** Вид, который может мигрировать в дальние дали.

**Мигрировать.** Каждый летающий вид, который полностью накормлен на момент начала вашего хода в фазе кормления, мигрирует в дальние дали. Мигрировавшие виды выходят из игры до конца текущей фазы кормления.

## СВОЙСТВА МОДУЛЯ «ПОЛЁТ»

### Гнездование

Вид с этим свойством получает +1 к значению защиты 🛡️, когда на него **охотятся**.

Гнездование — это инстинкт, который срабатывает, если в зоне водопоя осталось 1 🌳 или больше после возвращения мигрировавших видов из дальних далей. При срабатывании инстинкта вид с этим свойством получает 1 животное 🐾 из запаса и кладёт на него 1 🍖 (до переноса еды за ширмы).



Гнездование срабатывает, даже если в игре нет летающих видов.

### Зоркость

Вид с этим свойством получает +2 к значению защиты 🛡️, когда на него **охотятся**.

**Охотясь**, зоркий вид игнорирует все карты свойств «Маскировка».

Когда вид с этим свойством получает еду, он получает ещё 1 еду из того же источника: из зоны водопоя, если получает 🌳 **собира-тельством**, или из запаса, если получает 🍖 на **охоте**.



### Маскировка

Вид с этим свойством получает +1 к значению охоты 🐾, когда **охотится**. Обратите внимание, что добавление свойства «Маскировка» не делает ваш вид хищным. Для этого на карте свойства должны быть символы 🌳 → 🍖.



Сухопутный вид со свойством «Маскировка», способный кормиться **охотой**, может **охотиться** на летающие виды.

На вид со свойством «Маскировка» может **охотиться** только вид, игнорирующий это свойство (например, вид со свойством «Зоркость»).

## Мурмурация

Когда на вид с этим свойством **охотятся**, он получает +2 к значению защиты 🍄 за каждый немигрировавший вид с этим свойством, включая себя.

Например, если в игре только 1 вид со свойством «Мурмурация», он получит +2 к значению защиты 🍄, но если в игре 2 вида с этим свойством, они получают по +4 🍄, а 3 вида получат по +6 🍄. Помните, что мигрировавшие виды находятся вне игры, а значит, значение защиты 🍄 оставшихся видов уменьшается на 2.

Полностью накормленный вид со свойством «Мурмурация» мигрирует в конце вашего текущего хода в фазе кормления, а не в начале следующего. Кто успел — тот взлетел!

При миграции птицы летят клином, чтобы сэкономить энергию. Вожак создаёт восходящие потоки воздуха, которые облегчают полёт остальных. Когда вожак устаёт, его сменяют. Так стая заботится о том, чтобы долетели все.



## Эндозоохория

В каждом раунде, когда вид с этим свойством впервые кормится **собираательством**, вы должны добавить в зону водопоя 3 🌿 из запаса за каждую карту «Эндозоохория» этого вида. Вид с этим свойством может выполнять действие **собираательства**, даже если зона водопоя пуста.



Некоторым семенам нужно пройти через пищеварительную систему птицы, чтобы успешно укорениться. Пищеварительные ферменты размягчают оболочку семян, что помогает тем прорасти. А ещё они попадают в землю сразу с удобрением.

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

— Могу ли я решить получить летающий вид в фазе обновления, если его размер будет больше 2?

— Да, но вы должны уменьшить вид до размера 2 (или размера 4 при игре с модулем «Юрский период»).

— Могу ли я выбрать, какой мой мигрировавший вид получит накормленное животное 🐾, если претендентов несколько, а животных на всех не хватит?

— Да, вы выбираете очерёдность миграции.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Доминик Крапюшетт

**Разработчики:** Тони Мастранджели, Скотт Ренчер, Бен Голдман, Мадлен Ценле, Эван Шоррок, Росс Коннелл, Сэм Сандерс

**Автор одиночного режима:** Ричард Уилкинс

## ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

**Постоянная команда тестировщиков:** Эндрю Клифтон, Дрю Четтер, Эдвард Крелл, Джаред Клири, Пол Огл, Роберт Дюрант

**Другие тестировщики:** Джулия Уильямсон, Конни Фогельман, Элли Амир

## ИЛЛЮСТРАЦИИ

**Арт-директор:** Тони Мастранджели

**Дизайн коробки и иллюстрации:** Лорен Хелтон

**Графические дизайнеры:** Тони Мастранджели, Бен Голдман, Эндрю Фриш, Гамзе Дериноз

## РАБОТА С ТЕКСТОМ

**Правила:** Доминик Крапюшетт, Мадлен Ценле, Лиз Миллер

**Художественный текст:** Мадлен Ценле, Доминик Крапюшетт

**Редакторы:** Росс Коннелл, Джеффри Лэмб, Эван Шоррок, Джинни Лавдей, Сэм Сандерс



# РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Дарья Дунайцева

**Редактор:** Александр Петрунин

**Переводчик:** Диана Гончарик

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

