



ПРИРОДА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Природа пестрит разнообразием!

Землю населяют миллионы видов: от растений и грибов до насекомых, птиц, земноводных и млекопитающих. И всеми движет одна цель — выжить и оставить потомство.

В игре «Природа» вы будете управлять видами, населяющими динамичную экосистему, в центре которой расположен водопой. Ваша цель — сохранить и приумножить свои виды. Для этого предстоит защищать их от двух главных угроз — голода и хищников. Помните: выживут те, кто удачно и вовремя адаптируется.

Опытным путём выбирайте наиболее подходящие комбинации свойств и открывайте для себя тысячи новых видов.

Ваше путешествие в удивительный мир «Природы» начинается!



СОСТАВ ИГРЫ

90 жетонов животных



Лицо



Оборот

Для победы игроку нужно накормить и вырастить как можно больше животных. Каждый жетон — это животное, которое необходимо кормить и защищать.

Еда



100 жетонов растений



100 жетонов мяса



5 жетонов по 10 растений



5 жетонов по 10 мяса

Животным нужна еда. В игре 2 вида еды: растения и мясо. Каждый жетон еды, которым накормлено животное, приносит 1 победное очко (ПО) в конце игры.

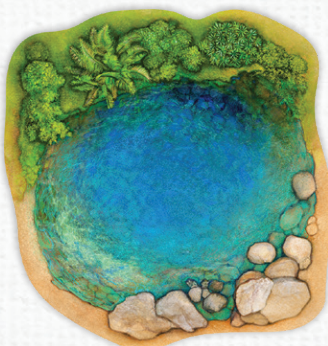
4 ширмы игроков



В конце каждого раунда игроки переносят всю еду, которой накормили животных, за ширмы. Это нужно, чтобы сохранить интригу до финального подсчёта ПО.

1 планшет водопоя

Водопой — единственный источник растительной пищи. Каждый раунд сюда выкладывается ограниченное количество. Помните: на всех может не хватить.



20 счётчиков размера

Счётчик размера нужен, чтобы отмечать, какого размера достигли животные каждого вида. Крупные животные получают больше растений за ход и лучше защищаются от хищников. Перед первой игрой соберите счётчики размера по схеме.



10 карт хищников

Это карты, которые можно добавить к виду, чтобы сделать его хищным. Хищный вид больше не может кормиться собирательством из зоны водопоя. Вместо этого он кормится, охотясь на других животных. На одной стороне карт — базовые иллюстрации, на другой — варианты, сделанные разными художниками. Карты можно разыгрывать любой стороной вверх.

109 карт свойств

В базовой игре вас ждёт 9 типов разных свойств (в том числе промокарты). Они помогают видам адаптироваться к изменениям окружающей среды и справляться с угрозами.

6 карт одиночного режима

Используются только во время игры в одиночном режиме. Каждая карта обозначает уникальный вид соперника.



Карты хищников

Карты свойств

Карты одиночного режима

8 планшетов-памяток

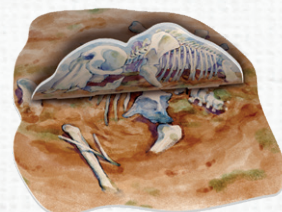
1 фигурка снежного барса

К кому пришла большая кошка — тот сейчас первый игрок. Вы только посмотрите на неё!










1 кладбище слонов

Это мини-модуль, который входит в состав базового набора игры. Вы можете его использовать, когда почувствуете, что разобрались в правилах и готовы разнообразить игровой процесс.




ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите водопой в центре стола.
- 2 Разместите стопки счётчиков размера  по разные стороны стола, чтобы всем игрокам было удобно их брать.
- 3 Разместите запас жетонов животных  рядом со стопками счётчиков .
- 4 Разместите запас жетонов растений  и мяса  рядом с водопоем.
- 5 Перемешайте колоду карт *свойств*. Положите её лицевой стороной вниз.
- 6 Карты *хищников* разместите стопкой рядом с водопоем.
- 7 Раздайте игрокам по ширме.
- 8 Первым ходит игрок, который лучше всех слышит звук какого-либо животного. Выдайте ему фигурку снежного барса.
- 9 В начале каждого раунда в зону водопоя будет добавляться фиксированное количество жетонов . Оно определяется в начале игры. Для этого раскройте верхнюю карту колоды *свойств* и умножьте указанное на ней количество еды (в правом нижнем углу) на количество игроков. Именно столько жетонов  будет добавляться в зону водопоя в начале каждого раунда. Положите раскрытую карту под планшет водопоя в качестве напоминания.

Количество растений, добавляемых в начале раунда

Количество игроков	Число на карте свойства			
	1) 	2) 	3) 	4) 
Одиночный режим	2 	4 	6 	8 
2 игрока	2 	4 	6 	8 
3 игрока	3 	6 	9 	12 
4 игрока	4 	8 	12 	16 

Социальность
+2 еды при получении еды.

 1) У лигатриков самцы и самки заботятся о потомстве на равных, поэтому самки тоже могут самостоятельно добывать пищу.

Примечание. Если это ваша первая партия, рекомендуем выбрать карту с числом 3 в правом нижнем углу.



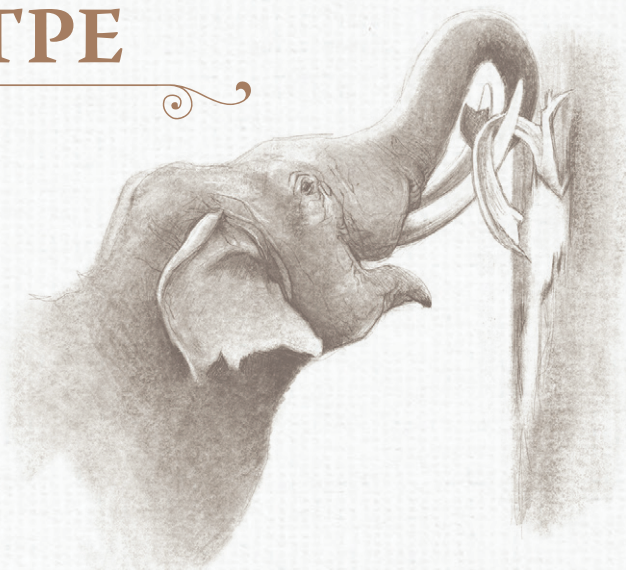
ОБ ИГРЕ

ЦЕЛЬ

Цель игры — адаптировать свои виды животных к постоянно меняющейся экосистеме, где еда ограничена и повсюду рыщут голодные хищники. Вы будете получать 1 ПО за каждое 🍌, которое выжило в текущем раунде. Чтобы отмечать полученные таким образом ПО, в конце раунда переносите за ширму всю еду, которой вы накормили своих животных 🍌.

Во время подсчёта ПО в конце игры вы получите:

- 1 ПО за каждый жетон растения 🌿 и 1 ПО за каждый жетон мяса 🍖 за вашей ширмой.
- 2 ПО за каждое выжившее животное в качестве бонуса конца игры.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 4 раундов, а каждый раунд — из описанных далее фаз.

Фаза обновления, с. 5

- Добавление еды
- Получение новых видов
- Получение 5 карт

Фаза адаптации, с. 6

- Розыгрыш карт
- Дополнительные действия
- Раскрытие свойств

Фаза кормления, с. 10

- Действия кормления
- Дополнительное действие

Фаза получения ПО, с. 11

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1. Добавление еды

Добавьте в зону водопоя количество растений 🌿, определённое во время подготовки к игре (с. 4). Они прибавятся к растениям 🌿, которые могли остаться в зоне водопоя после предыдущего раунда.

2. Получение новых видов

Каждый игрок получает следующие компоненты:

- счётчик размера 🐘 с отметкой 1;
- 1 животное 🍌.

Счётчик размера 🐘 обозначает физический размер животных этого вида, а жетоны 🍌 — количество

животных этого вида, которых надо кормить в каждом раунде. Разместите счётчик 🐘 стороной «Собиратель» вверх, чтобы обозначить, что животные этого вида кормятся **собираТЕЛЬСТВОМ**.

Утраченные животные

Если в предыдущем раунде вы утратили животных 🍌 → 🍌, добавьте все жетоны утраченных животных 🍌 к новому виду, перевернув их на сторону 🍌. Например, если в предыдущем раунде вы **утрачили** 3 🍌, то ваш новый вид входит в игру с 4 🍌.

Утраченный размер

Если в предыдущем раунде какие-либо ваши виды вымерли, добавьте их размер к размеру своего нового вида.

Например, если вымер вид размером 3, ваш новый вид входит в игру с размером 4. Или если вы в предыдущем раунде утратили 2 вида, у каждого из которых был размер 1, то ваш новый вид входит в игру с размером 3.

Размер вида не может превышать максимальное значение на счётчике (4 в базовой игре и 10 при игре с модулем «Юрский период»). Если надо прибавить больше, излишек сгорает.

3. Получение 5 карт

Каждый игрок берёт 5 карт из колоды свойств. Количество карт на руке не ограничено: вы получаете 5 карт в дополнение к тем, которые могли остаться на руке после предыдущих раундов.

Если карты в колоде свойств закончились, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую колоду.

ФАЗА АДАПТАЦИИ

Фаза адаптации обозначает процессы, которые в реальном мире занимают миллионы лет. В этой фазе у каждого игрока есть всего 1 ход. Планируйте его с умом!

Розыгрыш карт

Все ходят по очереди, начиная с первого игрока (с фигуркой снежного барса) и далее по часовой стрелке. В свой ход можно разыграть любое количество карт с руки. Каждая карта позволяет выполнить 1 из следующих действий:

- **добавить животное;**
- **увеличить размер вида;**
- **добавить свойство.**

Каждое действие можно выполнить любое количество раз и в любой последовательности.

Добавить животное

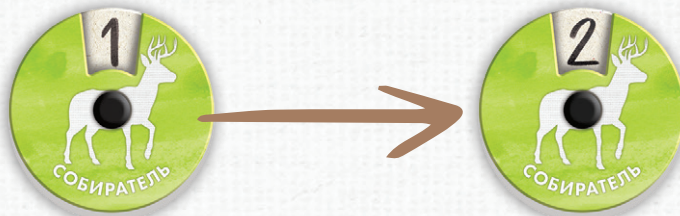
Сбросьте любую карту с руки лицевой стороной вверх, чтобы добавить 1 животное 🐾 из запаса к любому своему виду. Вид может включать любое количество животных 🐾.



Совет. Не забудьте, что ПО принесут только накормленные животные. Чем больше животных вы сможете накормить, тем больше ПО получите.

Увеличить размер вида

Сбросьте любую карту с руки лицевой стороной вверх, чтобы увеличить размер 1 своего вида на 1, установив на счётчике следующее значение. Максимальный размер вида на счётчике 🐾 базовой игры — 4. Это животное размером с носорога, лося или слона.



От размера зависит, насколько хорошо вид охотится и защищается и сколько растений 🌿 съедает за счёт собирательства. Подробнее см. в разделе «Фаза кормления» на с. 10.

Совет. Чем больше размер вида, тем больше растений 🌿 из зоны водопоя он получает за 1 ход. Таким образом можно оставить меньше еды соперникам.

Добавить свойство

Сыграйте 1 любую карту с руки лицевой стороной вниз, чтобы добавить её к любому своему виду (поместите её выше счётчика размера и жетонов животных). Так вид получит новое свойство, которое начнёт действовать, как только вы перевернёте его карту лицевой стороной вверх. У одного вида может быть не больше 3 свойств, в том числе одинаковых.

Совет. Каждое свойство улучшает вид само по себе, но эффективнее всего работают их грамотные комбинации.

Дополнительные действия

Дополнительные действия позволяют изменять виды, не играя карты с руки. Их можно выполнять любое количество раз в любой момент своего хода в фазе адаптации.



Стать хищником

Вы можете сделать любой свой вид хищным, сыграв особую карту свойства — карту хищника. Она учитывается при соблюдении ограничения на количество свойств у вида (не более трёх). К каждому виду можно добавить только 1 карту хищника. Число карт хищников в игре не ограничено; если они закончились, замените их чем-то ещё.


Когда вы добавляете к виду карту хищника, берите её из запаса. Затем переверните счётчик размера этого вида стороной «Хищник» вверх 🐾 → 🐾, чтобы обозначить, что вид теперь **ОХОТИТСЯ** и кормится 🍖, а не 🌿 из зоны водопоя.







Стас хочет сделать свой вид хищным. Он добавляет к нему карту хищника из соответствующей стопки в качестве третьего свойства. Затем Стас переворачивает жетон размера этого вида стороной «Хищник» вверх  → .

Сбросить свойство

Вы можете сбрасывать добавленные ранее свойства, чтобы освободить место для новых. Карты хищников при этом возвращаются в соответствующую стопку, а другие карты отправляются в сброс лицевой стороной вверх. Сбросив карту хищника, переверните счётчик размера  стороной «Собиратель» вверх, чтобы обозначить, что вид вновь кормится собирательством, а не охотой.

Оставить карты

Вы можете оставить любое количество карт на руке, чтобы сбросить их в фазе кормления и пополнить зону водопоя или сыграть в следующем раунде.

Совет. Карта на руке может пригодиться, если вы понимаете, что, пока в фазе кормления ход дойдёт до вас, в зоне водопоя не останется . В этом случае карту можно будет сбросить перед своим действием кормления, чтобы добавить  в зону водопоя.

Раскрытие свойств




Когда все игроки совершили по одному ходу, фаза адаптации заканчивается. На этом этапе переверните все лежащие лицевой стороной вниз карты свойств и перейдите к фазе кормления.





СВОЙСТВА

Добавленные свойства наделяют вид особыми умениями. Текст на картах свойств приоритетнее правил игры. У вида может быть не больше 3 свойств одновременно.

ЗНАЧЕНИЕ ОХОТЫ И ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Значение охоты  и значение защиты  вида равны его текущему размеру, указанному на счётчике , но карты свойств позволяют повысить эти значения.

В левом верхнем углу каждой карты свойства в красной рамке указано, сколько это свойство прибавляет к значению охоты , а в серой рамке — сколько прибавляет к значению защиты . Если в рамке пусто, свойство не влияет на соответствующее значение.

КАРТЫ СВОЙСТВ

Значение охоты \rightarrow +2 

Значение защиты \rightarrow +1 

Название свойства \rightarrow Когти

Особое умение \rightarrow +2  при получении 


Символ \rightarrow  одиночного режима

Интересный факт \rightarrow Тигры когтями удерживают добычу, а медведи-губачи — выкапывают насекомых и защищаются от тигров.


Количество еды при сбросе \rightarrow 10 

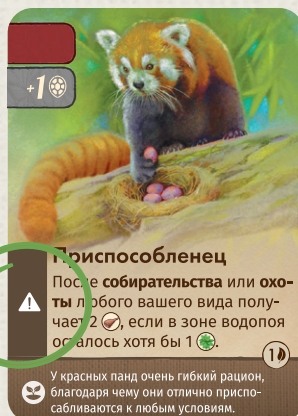




ИНСТИНКТЫ

Свойства, отмеченные восклицательным знаком , считаются инстинктами. Они всегда срабатывают, когда выполняется указанное на них условие. Инстинкт срабатывает немедленно, вне зависимости от того, чей сейчас ход.




Падальщик. Вид с таким свойством получает 2  в ход любого игрока (включая вас) каждый раз, когда любой вид кормится охотой. Не забывайте, что для получения еды у вас должны быть ненакормленные животные.



Приспособленец. Вид с таким свойством получает 2  из запаса в ваш ход, если в зоне водопоя остаётся хотя бы 1  после того, как любой ваш вид кормится собирательством или охотой.



Бивни. Вид с таким свойством получает 1  из запаса в ход любого игрока (включая вас) каждый раз, когда зона водопоя пустеет.

ТРАВОЯДНЫЕ

Новые виды, которые входят в игру в начале раунда, всегда травоядные. Они кормятся **собираТЕЛЬСТВОМ**, получая растения 🌿 из зоны водопоя.

ВСЕЯДНЫЕ

Если у вида появляется инстинкт, он становится всеядным. Такой вид может кормиться **собираТЕЛЬСТВОМ**, получая растения 🌿 из зоны водопоя, а может есть мясо 🍖, полученное при срабатывании инстинкта.

ПЛОТОЯДНЫЕ

Если к виду добавляется свойство «Хищник», он становится плотоядным. Такой вид больше не может кормиться **собираТЕЛЬСТВОМ** 🌿 из зоны водопоя и должен **охотиться**, чтобы получать мясо 🍖. Он также получает 🍖 от своих возможных инстинктов.

ПРИМЕРЫ ВИДОВ



Этот вид состоит из 2 животных 🐾 размером 1 со свойствами «Скорость» и «Чешуя». В текущем ходу к виду добавили ещё 1 свойство, которое пока что лежит лицевой стороной вниз. Оно будет раскрыто в конце фазы адаптации. Значение защиты 🛡️ этого вида равно 5: 1 за счёт размера и 4 за счёт свойства «Чешуя».



Этот вид состоит из 3 животных 🐾 размером 2 со свойствами «Социальность» и «Скорость». Вид такого размера обычно получает 2 🌿 из зоны водопоя, когда кормится **собираТЕЛЬСТВОМ**, но из-за свойства «Социальность» он будет получать 4 растения 🌿. А если бы вид был хищным, то свойство «Социальность» позволяло бы ему получать 2 дополнительных 🍖 из запаса при **охоте**.



Этот вид состоит из 3 животных 🐾 размером 3 со свойствами «Хищник» и «Когти». Значение охоты 🐾 этого вида равно 5: 3 за счёт размера и 2 за счёт свойства «Когти».

ФАЗА КОРМЛЕНИЯ

Фаза кормления показывает, что происходит в экосистеме за небольшой период времени. Каждый игрок в фазе кормления сделает несколько ходов, пытаясь накормить свои виды.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Это животное не накормлено: . На его жетоне нет или .

Так выглядит накормленное животное: / .

Если утрачено, переверните его жетон: → .

В начале фазы кормления все не накормлены. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает ход, пытаясь накормить **один** свой вид. Затем процесс повторяется.

Фаза кормления заканчивается, когда все животные:

- **накормлены** (или);
- **утрачены** из-за **голода**: ;
- **утрачены** из-за **охоты**: .

Ходы в фазе кормления

В свой ход вы должны выполнить первое доступное действие из перечисленных.

1. Выполнить действие кормления — **действие собирательства** или **действие охоты** — любым вашим ненакормленным видом.
2. Если действие кормления недоступно, **утрачьте** 1 животное по своему выбору из-за голода.
3. Если у вас нет ненакормленных , **спасуйте**.

Фаза кормления заканчивается, когда все спасовали.

Действие собирательства

Вид может выполнить действие **собирательства**, если оно принесёт ему еду. Когда вид кормится **собирательством**, он получает столько из зоны водопоя, каков его размер плюс дополнительные , получаемые за счёт свойств (если есть). Разместите каждое полученное на жетоне ненакормленного животного этого вида.

Вид должен получить ровно столько растений, сколько ему положено, однако есть исключения:

- **В зоне водопоя недостаточно растений** . Количество доступных для кормления растений ограничено количеством жетонов в зоне водопоя. Если вид должен съесть 4 , а в зоне водопоя всего 2 , то вид получает только 2 .
- **У вида меньше ненакормленных животных, чем он должен получить** . Вид не может получить больше , чем у него есть ненакормленных . Если вид должен получить 4 , но у него только 1 ненакормленное , игрок забирает из зоны водопоя только 1 .



У Жени есть вид с 4 размером 1. Вид кормится **собирательством** и получает 3 : 1 растение за счёт размера и 2 растения за счёт свойства «Когти». Женя забирает из зоны водопоя 3 и размещает на 3 ненакормленных . Ещё 1 животное этого вида остаётся ненакормленным. Женя попытается накормить его в свой следующий ход. Будем надеяться, что к тому моменту в зоне водопоя не закончатся!

Действие охоты

Вид, который получил по время фазы адаптации свойство «Хищник», кормится за счёт **охоты**. Хищникам неважно, есть ли в зоне водопоя , — они выполняют действие **охоты** независимо от неё.

Хищник может **поохотиться** на животных другого вида (в том числе хищного), если:

- он не накормлен;
- его значение охоты выше или равно значению защиты жертвы;
- ему не мешают защитные свойства жертвы (например, «Скорость»).

Если хищник **охотится**, выполните следующие шаги:

1. Хищник съедает 1 вида-жертвы (любого игрока). Владелец вида-жертвы сам выбирает, какое животное будет **утрачено**, и переворачивает его жетон . Владелец вернёт этот жетон в исходное положение и добавит к новому виду в начале следующего раунда.
2. Если **утраченное** было накормлено, верните еду с этого в запас.
3. Хищник получает столько мяса из запаса, каков размер вида-жертвы. Поместите каждый полученный жетон мяса на жетоны ненакормленных животных вида-охотника. Возможные излишки мяса остаются в запасе.

Ненакормленный хищник должен **охотиться**, если есть доступный вид-жертва, независимо от того, кто этот вид контролирует. Например, если в качестве жертвы доступен только ваш собственный вид со свойством «Рога», ваш хищник **охотится** на него.



Дополнительное действие

Перед тем как выполнять действие (**собираательство, охота, утрата из-за голода или пас**), вы можете сбросить с руки 1 карту или больше, чтобы добавить 🌿 в зону водопоя. Добавьте столько растений, какова сумма значений в правом нижнем углу сброшенных таким образом карт.

Когда становится жертвой хищника, убивает количество вида-охотника, равное своему размеру.

2

Винторогий козёл использует свои необычные рога, чтобы защищаться от хищников и показывать другим самцам своё превосходство.

Вымирание

Вид вымирает, если все 🐾 этого вида утрачены из-за **голода** или съедены во время **охоты**. Если ваш вид вымирает, выполните следующие шаги:

- Поместите утраченных животных 🐾 и счётчик размера 🍖 этого вида рядом со своей ширмой. Вы добавите их к вашему новому виду в следующем раунде. Подробнее см. в разделе «Фаза обновления» на с. 5.
- Если вымерший вид был хищным, верните карту хищника в соответствующую стопку.
- Остальные карты свойств вымершего вида возьмите на руку — их снова можно использовать. Например, сбросить в текущей фазе кормления, чтобы добавить 🌿 в зону водопоя.

Напоминание. Количество карт на руке не ограничено. Вы в любом случае получаете 5 новых карт в начале каждого раунда.

ФАЗА ПОЛУЧЕНИЯ ПО

В конце каждого раунда переносите жетоны растений 🌿 и мяса 🍖 со своих накормленных животных 🐾 себе за ширму. В конце игры каждый жетон еды за ширмой принесёт 1 ПО.

Если в зоне водопоя остались 🌿, не убирайте их — вы добавите к ним новые растения 🌿 в фазе обновления следующего раунда.

Игра состоит из 4 раундов. Если закончился раунд 4, переходите к концу игры. В противном случае первый игрок передаёт роскошного снежного барса своему соседу слева и вы переходите к фазе обновления следующего раунда.

У Дины есть вид со значением охоты 🐾 5 (3 за счёт размера и 2 за счёт свойства «Котти»). У Маши есть вид со значением защиты 🛡️ 5 (3 за счёт размера и 2 за счёт свойства «Бивни»). Хищник Дины может **поохотиться** на вид Маши.

Маша утрачивает 1 животное и переворачивает его жетон 🐾 → 🐾. Она добавит этот жетон к своему новому виду в следующем раунде. Хищник Дины получает 3 мяса за счёт **охоты** на вид Маши с размером 3. Дина берёт соответствующее количество 🍖 из запаса и размещает на 3 ненакормленных 🐾 поохотившегося вида. У Дины осталось ещё 2 ненакормленных 🐾 этого вида.

Утрата из-за голода

Если вы не можете накормить животных своего вида **собираательством** или **охотой**, вы должны выбрать 1 ненакормленное 🐾 этого вида, которое утратите из-за голода. Переверните его жетон 🐾 → 🐾. Вы добавите его к новому виду в следующем раунде. Если вы утратили последнее 🐾 вида, то вид **вымирает**. Подробнее об этом далее.

Пас

Если у вас не осталось ненакормленных 🐾 (все накормлены и/или утрачены из-за голода), вы **пасуете**. После этого вы пропускаете свои ходы в фазе кормления.

КОНЕЦ ИГРЫ

Определите, чьи виды лучше всего приспособились к изменчивости дикой природы, подсчитав полученные каждым игроком ПО:

- 1 ПО за каждый жетон еды (🍄 и 🍖) за ширмой;
- 2 ПО за каждое выжившее животное на момент конца игры.

Побеждает игрок, набравший больше ПО, чем остальные.

Если претендентов несколько, побеждает тот, у чьих видов больше свойств. Если ничья сохраняется, что ж, закажите две пиццы (вегетарианскую и мясную) и сыграйте ещё раз!



УСТРОЙСТВО ИГРЫ

«Природа» — это самодостаточная игра со стратегической глубиной, которая вас приятно удивит. При этом вы можете ощутимо изменить игровой процесс, добавив к базовому набору одно или несколько дополнений-модулей. Советуем сыграть с каждым модулем по отдельности, прежде чем объединять их вместе. Добавив к базовой игре один или несколько модулей, вы увеличите длительность партии с 4 до 5 раундов. Модули можно как угодно комбинировать друг с другом. Пробуйте и создавайте совершенно непохожие друг на друга экосистемы!

Среди модулей к игре «Природа» каждый найдёт что-то по вкусу. Одни добавят в игру блеф, другие — случайные события. Некоторые модули поощряют агрессивную игру, а другие больше подойдут неконфликтным игрокам. Посетите страницу игры на сайте hobbygames.ru, чтобы узнать о модулях подробнее.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

Любители долгих партий могут добавить в игру дополнительные раунды. Каждый увеличит длительность примерно на 20 минут. Добавьте пару модулей и ещё 2 раунда — и получите масштабную двухчасовую партию!

БЫСТРАЯ ИГРА

А если хотите ускорить игру, можете проводить фазу адаптации одновременно, не следя за тем, какие действия выполняют соперники. Будет сумбурно, но именно в таком хаосе рождались случайные мутации, которые стали двигателем естественного отбора.

ПАРТИЯ ДЛЯ 5–6 ИГРОКОВ

Вы можете сыграть впятером или вшестером, объединив 2 экземпляра базовой игры «Природа». Используйте правило быстрой игры, чтобы не пришлось подолгу ждать своего хода.




ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

— **Что делать, если компоненты нужного типа закончились?**

— Количество компонентов не ограничено. Замените недостающие компоненты любыми подходящими предметами: монетами, кубиками или фигурками из другой игры, которые хочется использовать чаще.

— **Может ли вид получить за ход меньше еды, чем ему положено?**

— По желанию — нет. Это может произойти только в одном случае: если виду положено больше еды, чем в нём осталось неакормленных .

— **Утраченных животных и счётчики размера вымерших видов в следующем раунде можно добавить к любому виду?**

— Нет, только к новому.

— **Получаю ли я что-то, когда сбрасываю разыгранное свойство своего вида?**

— Нет.


— **В фазе кормления можно сбросить разыгранное свойство, чтобы добавить еду на водопой?**

— Нет, для этого можно сбрасывать только карты с руки.

— **Можно ли смотреть стопку сброса?**

— Нет, только на верхнюю карту стопки. Сбрасывая карты, кладите их в стопку сброса по одной, чтобы каждый мог на них взглянуть.

— **Если у меня вымер вид размером 4, мой новый вид в следующем раунде войдёт в игру с размером 5?**

— Нет. Максимальный размер вида указан на счётчике , и в базовой игре это значение равно 4.


— **Кто выбирает, какое  съест хищник при охоте?**

— Игрок, контролирующий вид, на который охотятся. Он может выбрать как накормленное животное, так и ненакормленное.


— **Могу ли я оставить карты на руке для следующего раунда?**

— Да. Все неразыгранные карты остаются на руке, и вы получаете ещё 5 карт в начале нового раунда. Количество карт на руке не ограничено.

— **Что будет, если я сброшу свойство, которое делало вид хищным?**

— Вы переворачиваете счётчик размера  такого вида стороной «Собиратель» вверх. **Охотиться** он больше не может.

— **Инстинкты применяются обязательно или по желанию?**

— Обязательно. Свойства-инстинкты  срабатывают каждый раз, когда выполняется их условие. По желанию применяются только свойства со словом «можете».

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

Этой игры не было бы без революционной теории Чарльза Дарвина, согласно которой невероятное разнообразие населяющих Землю видов — результат миллионов лет случайных мутаций, движимых естественным отбором. Российский биолог Дмитрий Кнорре вдохновился этой теорией и создал на её основе знакомую многим настольную игру «Эволюция». Игра несколько раз дорабатывалась, развивалась, и очередная её версия под названием «Эволюция: Естественный отбор» получила международное признание после упоминания в ведущем научном журнале Nature.

В игре «Эволюция» отлично показаны реальные биологические процессы. Свойства можно сочетать невероятным количеством способов, что делает каждую партию неповторимой. Эволюция здесь не только в тематике — она в основе игры.

Стюарт Уэст, профессор эволюционной биологии, Оксфордский университет

Статья в журнале Nature привлекла внимание широкой аудитории. Вскоре об игре начали писать и другие издания, а сотни школ и университетов внедрились в образовательный процесс. Счастьем было наблюдать, как «Эволюция» объединяет науку и настольные игры. Но широкое признание также показало, что игре есть куда расти.

Более 10 лет Доминик Крапюшетт работал над серией «Эволюция» и теперь использовал накопленный опыт, чтобы полностью переосмыслить игру. Так родилась «Природа» — простая в освоении и динамичная игра с многообразием модулей. Их комбинации позволяют создавать и исследовать самые невероятные экосистемы.

Если я видел дальше других, то только потому, что стоял на плечах гигантов.

Исаак Ньютон



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме ваш соперник — Мать-природа. Её ходы будут совершаться автоматически с использованием колоды одиночного режима. В одиночном режиме есть 5 уровней сложности и действуют обычные правила игры, дополненные особыми правилами одиночного режима, которые приоритетнее обычных правил в спорных ситуациях. Готовы потягаться с Матерью-природой?

КАРТЫ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

Особые правила

Название вида

Символы одиночного режима в порядке приоритета

Символ набора



Символ одиночного режима на карте свойства



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку для игры вдвоём. Следуйте правилам на с. 4, а затем — правилам, приведённым далее.

- Выберите уровень сложности: мышь (лёгкий), кролик, лиса (средний), тигр или снежный барс (самый трудный). Если играете впервые, советуем начать с мыши.

- Разместите ширму для Матери-природы.
- Перемешайте 6 карт одиночного режима, чтобы сформировать колоду Матери-природы, и положите её лицевой стороной вниз.
- Выберите, кто ходит первым: вы или Мать-природа. Игра продлится 4 раунда.

ХОД ИГРЫ

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ


Получение новых видов

Мать-природа получает новые виды по обычным правилам (с. 5) со следующими изменениями.

- Когда Мать-природа получает новый вид, всегда размещайте его справа от её уже размещённых видов — у видов-старожилов будут особенности, которые будут описаны далее.
- Для каждого нового вида Матери-природы раскрывайте 1 карту одиночного режима (верхнюю карту её колоды). Она не считается свойством, поэтому не учитывается ограничением на 3 свойства у вида.
- Всякий раз, когда вы берёте карту одиночного режима, закрывайте символы под синим деревом (правая половина карты) счётчиком размера или любым удобным способом. Следуйте указаниям на карте (если есть).

Только в раунде 1

Мать-природа начинает игру с 1 дополнительным видом. После получения первого вида Мать-природа немедленно получает второй. Для каждого из них раскрывайте отдельную карту одиночного режима.

Второй вид начинает игру с количеством , соответствующим выбранному уровню сложности.

Сложность	Стартовое количество животных второго вида
Мышь	1
Кролик	2
Лиса	3
Тигр	4
Снежный барс	5

Получение карт свойств

Мать-природа получает количество карт свойств, соответствующее выбранному уровню сложности.

Сложность	Количество карт
Мышь	5
Кролик	6
Лиса	7
Тигр	8
Снежный барс	9

Мать-природа получает карты свойств лицевой стороной вниз. Не просматривая, кладите их в стопку, которая будет считаться рукой Матери-природы. Если у неё остались карты с предыдущего раунда, перемешайте их с новыми картами и сложите в стопку лицевой стороной вниз.

ФАЗА АДАПТАЦИИ

Фаза адаптации всегда начинается с вашего хода и разыгрывается по обычным правилам (с. 6) со следующими изменениями.

Только в раунде 4

Отложите в сторону 1 карту с руки Матери-природы за каждый её вид, который может кормиться **собирательством** из зоны водопоя. Эти карты лежат отдельно лицевой стороной вниз, пока вы не перейдёте к пункту 3, описанному ниже. Тогда они возвращаются на руку Матери-природы.

Мать-природа разыгрывает карты с руки

По одной раскрывайте карты с верха стопки, которая считается рукой Матери-природы. Для каждой раскрытой карты выполните следующие шаги.

1. Посмотрите на символ одиночного режима

в левом нижнем углу раскрытой карты. Затем посмотрите на карты одиночного режима, раскрытые для видов

Матери-природы. На каждой такой карте есть 4 столбца символов одиночного режима — 4 списка приоритетов, которые нужно читать сверху вниз. Обратитесь к столбцу для текущего раунда и сравните, у какого вида нужный символ расположен выше в столбце приоритета. Такому виду раскрытая карта и будет назначена. Обратите внимание,



что списки приоритетов разделены на 2 блока: под фиолетовым деревом (слева) и под синим деревом (справа). В каждом блоке 2 столбца: для раундов 1–3 и для раунда 4. Взяв карту из колоды Матери-природы, вы закрываете её правый блок, однако закрытый блок может меняться в ходе игры.

2. Назначьте раскрытую карту виду Матери-природы, у которого соответствующий символ расположен выше в списке приоритетов на карте одиночного режима. Если претендентов несколько, назначьте карту крайнему левому виду (сначала старожилы).



Мать-природа начинает ход в фазе адаптации. Первой вы раскрываете для неё карту «Чешуя». У Матери-природы 2 вида: беглец и обжора. У обоих видов открыт блок под фиолетовым деревом. Обращаемся к столбцу для раундов 1–3 на обеих картах. Нужный символ в списке приоритетов беглеца выше, чем у обжоры: значит, карта «Чешуя» назначается беглецу.

Каждый символ на картах одиночного режима выделен одним из трёх способов: без рамки, в круглой рамке, в D-образной рамке. От этого зависит, какое действие нужно выполнить с картой.

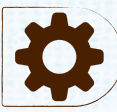


Без рамки. Добавьте карту к виду в качестве **свойства**.

Если вы не можете добавить карту к нужному виду по любой причине (например, у вида уже есть 3 свойства или текст карты противоречит такому добавлению), то переназначьте её следующему по приоритету виду.



Круглая рамка. Сбросьте эту карту и добавьте к виду **животное**.



D-образная рамка. Сбросьте эту карту и увеличьте **размер** вида.

Если вид уже максимального размера, переназначьте карту следующему по приоритету виду.

Помимо рамки, символ одиночного режима может быть выделен красным цветом. В таком случае выполните дополнительный шаг.



Символ красного цвета. Вид получает свойство «Хищник» (если его ещё нет). Если у вида уже есть 3 свойства, переешайте свойства этого вида лицевой стороной вниз и сбросьте 1 случайное, а затем добавьте свойство «Хищник».

Если у Матери-природы нет вида, которому можно назначить раскрытую карту, она возвращает её на руку лицевой стороной вниз.



Нужный символ на карте беглеца изображён без рамки, значит, карта «Чешуя» добавляется к нему в качестве свойства. Если бы у беглеца уже было 3 свойства, карту «Чешуя» переназначили бы обжоре (как следующему по приоритету). У обжоры нужный символ изображён в D-образной рамке, а значит, надо было бы сбросить «Чешую» и увеличить размер вида обжоры.

3. Если у Матери-природы нет видов, которые смогут кормиться собирательством в следующей фазе (кормление), примените дополнительные правила фазы адаптации:

- Мать-природа раскрывает все карты из своей закрытой руки и назначает их видам, как в пункте 2, но использует все эти карты, чтобы увеличить размер своих видов. За каждую карту она увеличивает размер того вида, у которого наибольший приоритет для символа одиночного режима этой карты. Если этот вид уже максимального размера, Мать-природа вместо этого увеличивает следующий по приоритету вид. Если претендентов несколько, она выбирает крайний левый из них вид.
- Как только все виды Матери-природы достигнут максимального размера, оставшиеся карты она использует, чтобы увеличить количество животных в видах (также следуя приоритету). Если претендентов несколько, она выбирает крайний левый из них вид (старожил).

ФАЗА КОРМЛЕНИЯ

Фаза кормления проходит по обычным правилам (с. 10) со следующими изменениями.

1. Мать-природа всегда сначала кормит виды, которые кормятся **собирательством** (если возможно). Первым кормится вид, который может получить больше всего растений. Если претендентов несколько, первым кормится крайний левый из них вид (старожил).
2. Если у Матери-природы не остаётся видов, которые кормятся **собирательством**, её виды **охотятся**, начиная с крайнего левого.

Собирательство

Первым кормится тот вид Матери-природы, который может получить больше всего из зоны водопоя, выполнив действие **собирательства**.

Определяя, сколько может получить тот или иной вид Матери-природы, вы должны прибавить к фактическому количеству в зоне водопоя 3 дополнительных за каждую карту, оставшуюся у неё на руке. Например, если у Матери-природы 2 карты на руке, а в зоне водопоя 1 , Мать-природа считает, что в зоне водопоя 7 : 6 растений за счёт 2 карт на руке и 1 растение, фактически там находящееся.

Если несколько видов Матери-природы должны получить одинаковое наибольшее количество из зоны водопоя, первым из них будет кормиться вид-старожил.

Перед тем как собиратель кормится, если в зоне водопоя меньше растений, чем ему положено, Мать-природа сбрасывает случайную карту с руки и добавляет в зону водопоя столько , сколько указано на этой карте. Мать-природа будет сбрасывать карты до тех пор, пока в зоне водопоя не будет достаточно .



Виды Матери-природы

В зоне водопоя 5 . Обои видам Матери-природы положено по 4 . Первым ходом Мать-природа кормит беглеца, поскольку тот находится левее. Стервятник получает 2 мяса за счёт свойства «Приспособленец». Таким образом, Мать-природа получает 6 еды за 1 ход. Если бы в зоне водопоя было только 3 , она бы сбросила карту с руки, чтобы добавить растения в зону водопоя перед кормлением беглеца.

Охота

Мать-природа выбирает виды-жертвы в следующем порядке:

1. Виды, при охоте на которые Мать-природа утратит меньше всего своих . Например, Мать-природа может поохотиться на ваш рогатый вид размером 4 и утратить 4 своих животных или на свой собственный вид и утратить 1 животное. В таком случае Мать-природа будет охотиться на свой собственный вид, чтобы утратить 1 вместо 4.
2. Ваши виды и только после этого — свои.
3. Если претендентов несколько, Мать-природа охотится на вид наименьшего размера (учитывая только число на счётчике размера).
4. Если спорная ситуация не разрешилась, она охотится на претендента, расположенного левее.



Виды
Матери-природы



Ваши виды

Крайний левый хищный вид Матери-природы — беглец. Он охотится на ваш вид размером 2, потому что в этом случае Мать-природа не теряет своих животных. Беглец получает 2 мяса. Беглец не будет охотиться на ваш рогатый вид размером 1, поскольку в этом случае Мать-природа утратит 1 своё животное. Если бы ваш вид размером 1 не был рогатым, то в первую очередь беглец Матери-природы охотился бы на него.

Утрата из-за голода

Если у Матери-природы есть ненакормленные , но накормить их она не может, Мать-природа **утрачивает** животных из-за голода в следующем порядке:

1. Крайний левый хищный вид.
2. Любой вид, кормящийся собирательством, который не кормился. Если претендентов несколько, выберите из них вид с наименьшим количеством животных; если спорная ситуация не разрешилась — крайнего левого такого претендента.

3. Остальные кормящиеся собирательством виды слева направо (если их осталось несколько).

Утрата животных

Мать-природа всегда в первую очередь выбирает **утратить** ненакормленных . Жетоны утраченных животных держите рядом с картой одиночного режима этого вида. Они понадобятся в фазе получения победных очков.

Вымирание

Если вид Матери-природы вымирает, верните его карту одиночного режима под низ колоды Матери-природы и следуйте правилам вымирания (с. 11).

ФАЗА ПОЛУЧЕНИЯ ПО

Перед получением победных очков поместите жетоны **утраченных** животных Матери-природы рядом с её ширмой. За каждый вид Матери-природы, который в текущем раунде утратил 1 или больше, выполните следующее:

- Поменяйте закрытый блок приоритетов на карте этого вида для следующего раунда. Если в текущем раунде этот вид использовал левый блок, закройте его и в следующем раунде используйте правый блок, и наоборот.
- Перемешайте карты свойств этого вида и сбросьте 1 случайное свойство. Если вы сбросили свойство «Хищник», переверните его счётчик размера стороны «Собиратель» вверх.

Игра заканчивается в конце 4-го раунда. Для победы вам нужно набрать больше победных очков, чем Мать-природа!







СПРАВОЧНИК



Далее вы найдёте дополнительные уточнения по основным понятиям, картам свойств, ходу игры и символам.


ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Основные понятия определяют, каким образом то или иное свойство взаимодействует с другими свойствами и правилами базовой игры.

Действие кормления. Есть два базовых действия кормления: собирательство и охота.



Собирательство. Когда вид кормится собирательством, он получает столько  из зоны водопоя, каков его размер, указанный на счётчике .






Охота. Когда вид кормится охотой, он получает столько  из запаса, каков размер вида-жертвы. Вид-жертва утрачивает 1 .

Утрата из-за голода. Если вы не можете накормить всех животных своего вида, вы утрачиваете одного из них из-за голода: переверните 1 жетон ненакормленного животного  этого вида.

Пас. Спасовавший игрок больше не участвует в фазе кормления текущего раунда.

Прочие действия

Получение еды. Вид может получить еду, только если у него есть ненакормленные . Помещайте каждый полученный им жетон еды на 1 ненакормленное  этого вида.

Утрата. При утрате животного  переверните его жетон стороной  вверх. Если на  была еда, верните её в запас. Утраченных животных  владелец добавляет к своему новому виду в следующем раунде. Какое  утратить, выбирает владелец этого вида.



Прочие понятия

Виды. У каждого вида есть счётчик размера 🐾, 1 животное 🐾 или больше и от 0 до 3 свойств.

Вымирание. Вид вымирает, если последнее 🐾 этого вида утрачено из-за голода или охоты. Подробнее об этом см. в разделе «Вымирание» на с. 11.

Еда. Растения 🌿 и мясо 🍖, которыми надо кормить 🐾, чтобы не утратить их из-за голода.

Игнорировать. Вид, который игнорирует защитное свойство другого вида во время охоты, действует так, как будто этого свойства нет. Это понятие встречается во многих модулях.

Карта. Если речь идёт о карте, это может быть карта из колоды свойств, стопки сброса или с руки. Разыгранные на стол карты называются свойствами. При сбросе карты с руки вы получаете бонус. При сбросе свойства — только свободное место для нового свойства.

Накормленное животное. 🐾, на котором лежит жетон еды: 🌿 или 🍖.

Накормленный вид. Вид полностью накормлен, если накормлены все 🐾 этого вида.

Ненакормленный. 🐾 не накормлено, если на его жетоне нет жетона еды. Вид не накормлен, если не накормлено 1 его 🐾 или больше.

Размер. У каждого вида есть счётчик размера 🐾, обозначающий размер животных этого вида. От размера животных зависит, насколько хорошо вид охотится, защищается и сколько растений съедает за счёт собирательства.

Свойство. Когда вы разыгрываете карту и добавляете её к виду, она становится свойством. У вида может быть не больше 3 свойств одновременно, включая повторяющиеся. Если свойство сбрасывается или возвращается на руку, оно вновь считается картой.



СВОЙСТВА ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ

Свойства суммируются: если у вида 2 одинаковых свойства, их эффект удваивается, если 3 — утраивается.

Бивни

Вид с бивнями получает +2 к значению защиты 🛡️, когда на него охотятся.

У него есть инстинкт, который срабатывает в ход любого игрока всякий раз, когда из зоны водопоя забирают последнее 🌿. Этот инстинкт может сработать несколько раз за раунд, если в зону водопоя добавят 🌿, а потом заберут. Когда инстинкт срабатывает, вид с бивнями получает 1 🍖 из запаса. Каждый инстинкт срабатывает по отдельности. Например, если у вида 2 свойства «Бивни» и 1 свойство «Социальность», он может получить 6 🍖 за 1 ход.



Когти

Вид с когтями получает +2 к значению охоты 🐾, когда охотится, и +1 к значению защиты 🛡️, когда охотятся на него.

Когда вид с этим свойством получает 🌿, он получает ещё 2 🌿 из того же источника.



Падальщик

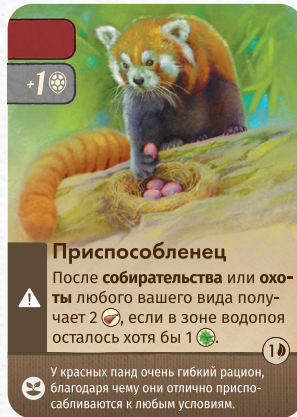
У него есть инстинкт, который срабатывает после охоты любого вида: вашего или соперников. При срабатывании инстинкта падальщик получает 2 🍖 из запаса. Каждый инстинкт срабатывает по отдельности. Например, если у вида 2 свойства «Падальщик» и 1 свойство «Социальность», он может получить 8 🍖 за 1 ход.



Приспособленец

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

У него также есть инстинкт, за счёт которого вид получает 2 🍌 после того, как любой ваш вид кормится собирательством или охотой, если в зоне водоёма после этого остаётся хотя бы 1 🌿. Каждый инстинкт срабатывает по отдельности. Например, если у вида 2 свойства «Приспособленец» и 1 «Социальность», он может получить 8 🍌 за 1 ход.



Рога

Когда вид с рогами становится жертвой хищника, хищник утрачивает столько 🍌, каков размер вида-жертвы.

Например, если жертвой стал рогатый вид размером 1, охотящийся хищный вид утрачивает 1 🍌. А при рогатой жертве размером 3 хищник утрачивает 3 🍌.

Рогатый вид-жертва утрачивает 1 🍌 по обычным правилам, даже если охотящийся вид при этом вымирает.



Скорость

На вид с этим свойством может охотиться только вид с таким же количеством свойств «Скорость» или больше.

Например, хищный вид с 1 свойством «Скорость» может охотиться на другой вид с 1 свойством «Скорость», но не может — на виды с 2 и 3 такими свойствами.



Социальность

Социальные виды получают 2 дополнительные еды, когда получают еду. Дополнительные еду берите из того же источника: из зоны водоёма, если получаете 🌿, или из запаса, если 🍌.

Свойство срабатывает всякий раз, когда вид кормится собирательством или охотой. Его также можно комбинировать со свойствами «Приспособленец», «Падальщик» и «Бивни».



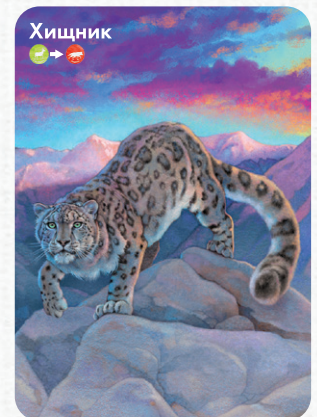
Хищник

Когда вид получает это свойство, переверните его счётчик размера стороной «Хищник» вверх 🍌 → 🍌. Такой вид больше не может кормиться собирательством. Вместо этого он кормится охотой.

Хищник может поохотиться, если выполнены три условия:

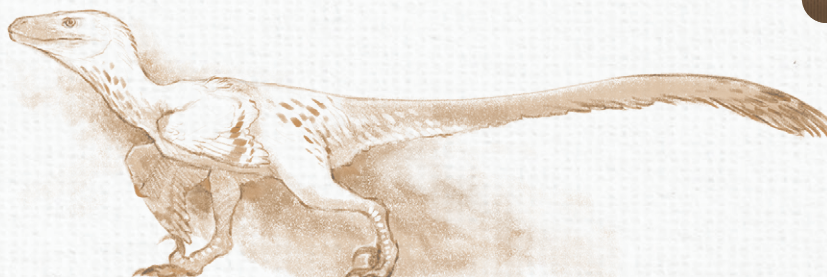
- его значение охоты 🐾 выше или равно значению защиты 🍄 жертвы;
- ему не мешают защитные свойства вида-жертвы;
- у охотящегося вида есть неакормленные 🍌.

Подробнее об этом см. в разделе охоты на с. 10.



Чешуя

Вид с чешуёй получает +4 к значению защиты 🍄, когда на него охотятся.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Доминик Крапюшетт

Разработчики: Скотт Ренчер, Тони Мастранджели, Мадлен Ценле, Бен Голдман, Дэниел Крапюшетт

Автор одиночного режима: Ричард Уилкинс

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Внутреннее тестирование: Росс Коннелл, Сэм Сандерс, Эван Шоррок, Джеффри Лэмб

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

Другие тестировщики: Элизабет Харгрейв, Мэтью О'Мэлли, Джулия Уильямсон, Рейчел Крапюшетт, Люси Липпард, Люк Уоррен, Байард Кэрон, Чарльз и Крис Лума-Оверстрит, Конни Фогельман, Дэвид Вестал, Бен Джонс, Дэниел Хеффли и друзья, Нил Макларен, Гэвин Миллер, Макс Раннинген, Джейсон и Лайнус Хокли, Шайло и Финн Кветченбах, Жозефина Бейкер

Одиночный режим тестировали: Ава Джарвис, Эдвард Крелл, ImanUserlus, Китти, Крин Ирвайн, Роберт Дюрант

ИЛЛЮСТРАЦИИ И ПРОИЗВОДСТВО

Арт-директор: Тони Мастранджели

Художники-консультанты: Данн Мэй из Quillsilver, Росс Коннелл

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

Дизайн коробки: Кэтрин Хэмилтон

Дизайн ложементов: Серхио Сото из Blackform

Иллюстрации: Кэтрин Хэмилтон

Жетоны еды: Нина Поммелин

Жетоны животных: Алисса Маккарти

Производство: Сэм Сандерс, Тони Мастранджели, Росс Коннелл, Эван Шоррок

РАБОТА С ТЕКСТОМ

Правила: Доминик Крапюшетт, Мадлен Ценле, Лиз Миллер

Художественный текст: Мадлен Ценле, Доминик Крапюшетт

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



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

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



Играть интересно



СТРУКТУРА РАУНДА

В таблице описана базовая структура раунда, а также дополнительные шаги для модуля «Полёт».

СТРУКТУРА РАУНДА		
Фаза обновления	1. Добавьте растения 🌿 в зону водопоя.	
	Добавьте накормленных животных 🐾 в дальние дали.	«Полёт»
	2. Получите новые виды.	
Фаза адаптации	3. Получите 5 карт.	
	1. Разыграйте карты.	
Фаза кормления	2. Раскройте добавленные свойства.	
	Делайте ходы, выполняя по 1 действию.	
Фаза получения ПО	1. Верните мигрировавшие виды.	«Полёт»
	2. Примените инстинкты «Гнездование».	«Полёт»
	3. Перенесите еду за ширмы.	

ПРИМЕРНЫЕ РАЗМЕРЫ ЖИВОТНЫХ



Размер 1:
до 25 кг
Кролик, лиса



Размер 2:
от 25 кг до 100 кг
Газель, волк



Размер 3:
от 100 кг до 300 кг
Медведь, лев



Размер 4:
от 300 кг
Лось, крокодил

СИМВОЛЫ	ОПИСАНИЕ
	Счётчик размера
	Переверните счётчик размера
	Животное
	Утраченное животное
	Растение
	Мясо
	Накормленное животное
	Инстинкт
	Значение защиты
	Значение охоты

