

# ПРИРОДА

ЮРСКИЙ  
ПЕРИОД



ПРАВИЛА ИГРЫ

# Гиганты прошлого

Сложность 1



В дикой природе хорошо быть большим и сильным: не надо постоянно оглядываться и опасаться за свою жизнь. В юрском периоде существовало два диаметрально противоположных мира: мир гигантов, где огромные хищники противостояли не менее огромным травоядным; и другой, маленький мир, где обычные животные прятались по норам, стараясь оставаться незаметными.

**Всё это ждёт вас в модуле «Юрский период»!**

Юрский период — время комфортного тропического климата и буйства зелени. Он начался около 200 миллионов лет назад во время постепенного распада суперконтинента Пангея. Тогда на суше доминировали динозавры. Некоторые из них достигали 15 метров в высоту, их длина составляла 27 метров, а масса — более 73 тонн.

## ОБ ИГРЕ

«Юрский период» — 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






16 счётчиков  
размера

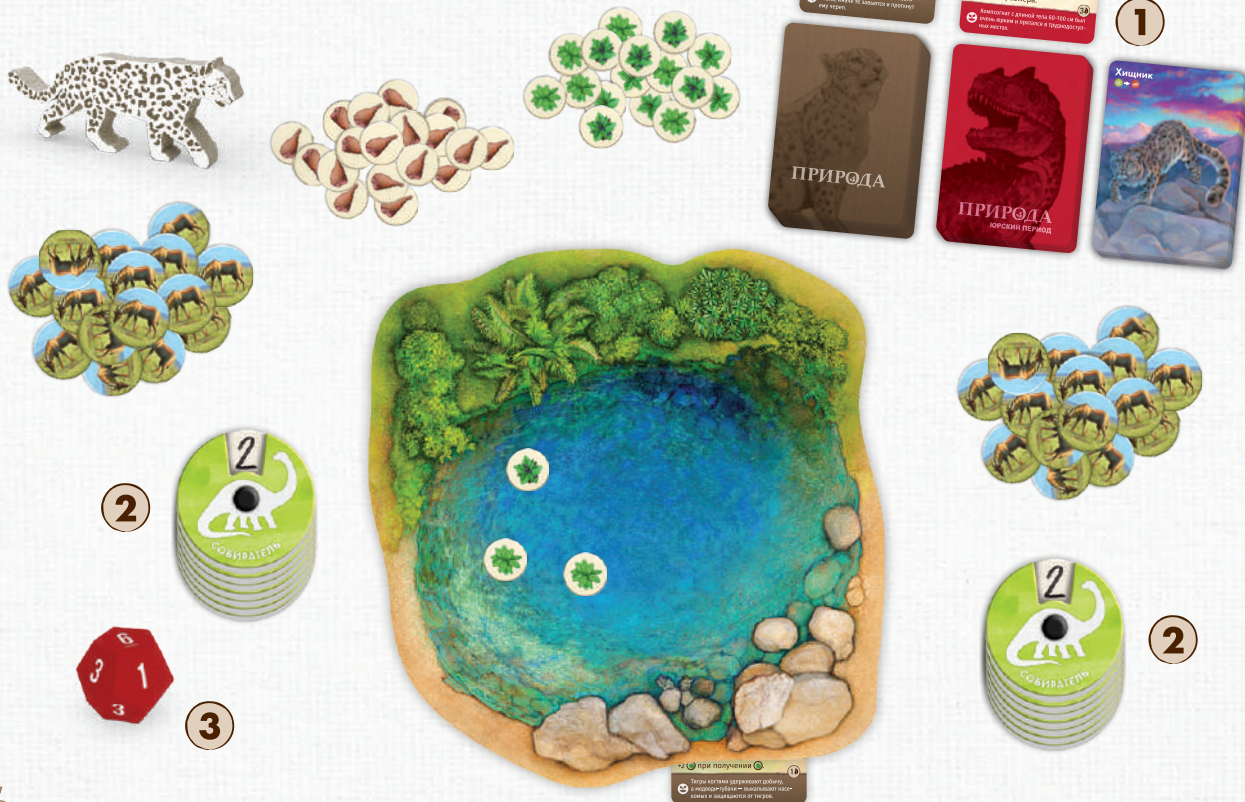


1 кубик  
тагомайзера

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре по обычным правилам со следующими изменениями.


- 1 Перемешайте колоду карт свойств из модуля «Юрский период» и положите её лицевой стороной вниз рядом с колодой свойств базовой игры. У каждой колоды будет отдельный сброс, расположенный лицевой стороной вверх.
- 2 Вместо счётчиков размера  из базовой игры используйте счётчики размера  этого модуля. Перед первой игрой соберите счётчики, а затем разместите их по разные стороны стола, чтобы всем игрокам было удобно их брать.
- 3 Разместите кубик тагомайзера  рядом с водоёмом.



# ЮРСКИЙ ПЕРИОД

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

## НОВЫЕ ВИДЫ

На счётчиках размера  этого модуля указаны значения от 2 до 10, поэтому новые виды входят в игру с размером 2. Размер нового вида не может превышать значение 10. Если надо прибавить больше, излишек сгорает.

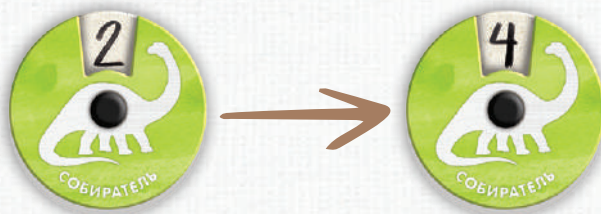


## ПОЛУЧЕНИЕ 5 КАРТ


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 «Юрский период», а можете взять все 5 карт из колоды модуля «Юрский период». 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.

## ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА ВИДА

Всякий раз, когда вы изменяете размер вида, устанавливайте на счётчике значение на 2 больше предыдущего (при увеличении размера) или на 2 меньше предыдущего (при уменьшении размера вида).



## ПРИРОЖДЁННЫЕ ХИЩНИКИ

В дополнение к свойству «Хищник» из базовой игры в этом модуле есть 2 свойства, при добавлении которых вид становится хищным: «Сверххищник» и «Разумный хищник». Они отмечены символом . Когда вид получает такое свойство, переворачивайте его счётчик размера стороной «Хищник» вверх. (Если вид лишается такого свойства, переверните его счётчик размера на сторону «СобираТЕЛЬ».)

# 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 «Юрский период» 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 из них 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.


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

Если Мать-природа добавляет свойство с символом  →  к виду, у которого уже есть свойство «Хищник» из базовой игры, сбросьте базовое свойство и добавьте это новое.

## ФАЗА КОРМЛЕНИЯ

Когда Мать-природа выбирает, на кого **охотиться**, она считает, что при охоте на вид со свойством «Тагомайзер» **утратит** 4 животных за каждое такое свойство у вида-жертвы (например, она считает, что при охоте на вид с 2 такими свойствами она **утратит** 8  и т. д.). Если она всё же **охотится** на вид с таким свойством, то вместо этого бросьте кубик тагомайзера и используйте результат броска.

# СПРАВОЧНИК


## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

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

## СВОЙСТВА МОДУЛЯ «ЮРСКИЙ ПЕРИОД»

### Разумный хищник


Вид с этим свойством становится **хищником**. Переверните его счётчик размера стороной «Хищник» вверх , чтобы обозначить: этот вид больше не может кормиться **собираательством**.

Когда вид со свойством «Разумный хищник» **охотится** на вид со свойством «Рога» или «Тагомайзер», охотник **утрачивает** на 5  меньше, чем положено по обычным правилам.

Если у вида-жертвы несколько свойств «Рога» и/или «Тагомайзер», суммируйте весь положенный урон, а затем вычтите из этого значения 5 за каждое свойство «Разумный хищник» у вида-охотника.



### Сверххищник

Вид с этим свойством становится **хищником**. Переверните его счётчик размера стороной «Хищник» вверх , чтобы обозначить: этот вид больше не может кормиться **собираательством**.

Сверххищник размером 8 и более игнорирует любые защитные свойства, когда **охотится** первый раз за раунд, включая свойства, наносящие урон охотнику (например, «Рога» и «Тагомайзер»). Свойства, которые не наносят урон охотнику (например, «Падальщик»), по-прежнему действуют.



Палеонтологи предполагают, что аллозавр нападал из засады. На это указывают мощные задние лапы, которые позволяли сделать быстрый рывок и застать жертву врасплох.



## Стайная охота

Вид с этим свойством получает +1 к значению охоты 🐾 за каждое 🌍 этого вида. Если у вида 2 свойства «Стайная охота», он получает +2 к значению охоты 🐾 за каждое 🌍 этого вида.

Обратите внимание, что свойство «Стайная охота» не делает вид хищником. На карте этого свойства нет символа, указывающего перевернуть счётчик размера.



## Юркость

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

На юркий вид может **охотиться** только вид равного или меньшего размера.



## Тагомайзер

Когда вид со свойством «Тагомайзер» становится **жертвой** хищника, то игрок, контролирующий хищника, бросает кубик тагомайзера 🎲. Охотящийся вид **утрачивает** столько животных 🌍, сколько выпало. Если у жертвы 2 свойства «Тагомайзер», охотник бросает кубик 2 раза и суммирует результаты перед **утратой** животных 🌍.



Тагомайзер — это костистый нарост из четырёх шипов на хвосте стегозабра. Он позволял давать отпор хищникам, например аллозаврам. И этому есть подтверждения — в найденных скелетах хищных динозавров встречаются характерные отверстия. По их размеру и форме можно предположить, что их оставили шипы стегозабра.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Доминик Крапюшett

**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, Тревор Вандерверд

**Другие тестировщики:** Дэниел Хеффли и друзья, Нил Макларен, Гэвин Миллер, Макс Раннинген



## ИЛЛЮСТРАЦИИ

**Арт-директор:** Тони Мастранджели

**Дизайн коробки и иллюстрации:** Венсан Дютре

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

## РАБОТА С ТЕКСТОМ

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

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

**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)

