



ЗАГАДОЧНЫЕ  
СУЩЕСТВА

# I. ВСТУПЛЕНИЕ

Торговый корабль безнадежно блуждает в тумане, опустившемся на бескрайнее море. Но что это за загадочное существо? Оно похоже на птицу, но клюв её сияет неземным светом и разгоняет мрак! Охваченные любопытством, торговцы следуют за птицей и обнаруживают неизвестный ранее остров, населённый множеством причудливых существ: от крошечных пушистых зверьков до огромных рептилий с устрашающими клыками!

Известия об открытии новых земель вскоре разлетаются по всему свету, будоража умы путешественников, учёных и исследователей. Вы тоже не можете остаться равнодушным. Любовь к животным и жажда открытий побуждают вас отправиться в путь к загадочному острову и увидеть его чудеса собственными глазами.

**АВТОР ИГРЫ**  
Ч. В. Ём

**ХУДОЖНИК**  
София Кан

**РАЗРАБОТЧИКИ**  
Джеу Пан  
Кунхо Ким

**АРТ-ДИРЕКТОР**  
Хани Чан

**РЕДАКТОР**  
Люсия Ли

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

**ПЕРЕВОДЧИК**

Виктория Лаптева

**КОРРЕКТОР**

ООО «Корректор»

**РЕДАКТОР**

Евгения Орлова

**ДИЗАЙНЕР-  
ВЕРСТАЛЬЩИК**

Ольга Тамкович

**РУКОВОДИТЕЛЬ  
ПРОЕКТА**

Антон Петров

**РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ**

Валерия Горбачёва

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО**

Антон Сковородин

## ТЕСТИРОВЩИКИ

Бретт Томпсон, Грег Шерман, Х. С. Харрингтон, Ян Адам, Лола О'Брайен, Мэтт Хиллман и HP Gaming, Пён Хак Чон, Чон Хо, Даун Чон, Ын-Чу Ким, Чонхи Ли, Кониль, Хоуп С. Хван, Хёнсо Ким, Чоннак Юн, Чивин Кан, Чин хо Сон, Джон Ё, Чон-Хёк Хон, Чун Сон Пак, Чон Бон Ли, Чон Ён Чон, Кунгук Ким, Гваньён На, Кён Вон Ким, Сокджу Чон, Сон Джэ Ю, Сон У Юн, Сонджун Хон, Сон Пё Хон, Со Бин Ким, Сонхёк Чхэ, Уджин Ян, Ён Чон Ким, Юбин Чин, Юнку Кан, а также многие другие. Большое спасибо!

**ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВСЕМ, КТО ПОДДЕРЖАЛ  
«ЗАГАДОЧНЫХ СУЩЕСТВ» НА KICKSTARTER!**



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



## КАРТЫ

## ПЛАНШЕТЫ И ПРОЧЕЕ



126 карт  
существ



19 карт  
достижений  
5 основных, 7 в сборе одного  
типа и 7 в сборе разных типов



1 планшет запаса



4 планшета игроков



12 карт Тингента  
(для одиночной  
игры)



4 памятки



1 игровое поле



9 планшетов капитанов



1 мешочек для яиц

## ЖЕТОНЫ И ПРОЧЕЕ



4 жетона-замка



14 тайлов ареалов



20 жетонов  
энергии



8 жетонов очков



78 яиц 11 раков,  
11 млекопитающих, 11 птиц,  
11 рептилий, 11 рыб,  
12 насекомых, 11 драконов



16 призов



12 сачков



3 жетона целей  
(для одиночной игры)



5 жетонов сезонов



1 шкала времени для  
4 игроков (из 2 частей)

## ФИГУРКИ И МАРКЕРЫ



12 членов команды 1 магнитный и 2 обычных каждого цвета



24 маркера  
достижений



16 маркеров  
ресурсов



4 маркера  
очков



1 маркер  
времени



Фрейя



Хаос



Макус



Кабот



Тингент



Октавия



Мари



Сэмюэль



Елена

9 капитанов магнитных

# II. ПОДГОТОВКА

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Пример для игры втроём



Шкала времени

Шкала очков

The main board setup includes:

- Top Row:** A deck of cards (a), a row of 5 cards with icons (б), a row of 5 cards with icons (в), a row of 5 cards with icons (г), a row of 5 cards with icons (д), and a row of 5 cards with icons (е).
- Second Row:** A row of 6 cards with icons (ж).
- Central Grid:** A hexagonal grid with various colored hexagons and icons. A compass rose (1) is located on the right side.
- Bottom Row:** A row of 6 trophies (8), a row of 6 trophies (9), a row of 6 trophies (10), a row of 6 trophies (11), and a row of 6 trophies (12).
- Score Scale:** A row of 12 tokens (13) and a row of 12 tokens (14).
- Score Scale:** A row of 12 tokens (15) and a row of 12 tokens (16).

- 1 Одна сторона **игрового поля** предназначена для 1–2 игроков, другая — для 3–4 игроков. Положите игровое поле на середину стола нужной стороной вверх.
- 2 Поместите над игровым полем **планшет запаса**.
- 3 Положите на планшет запаса **карты существ**.
  - а **Колода**: перемешайте все карты существ и положите лицом вниз.
  - б **Дикие земли**: возьмите из колоды 6 карт и выложите лицом вверх. Это **дикие земли**.
- 4 Возьмите по **5 яиц каждого типа**, положите в **мешочек для яиц** и хорошо перемешайте. Поместите мешочек рядом с игровым полем.



**ВАЖНО** Всего в игре 7 типов существ, так что в мешочке должно оказаться 35 яиц.

- 5 Положите на планшет запаса все жетоны энергии, сачки и оставшиеся яйца. Это **запас**.
  - в **Яйца**
  - г **Жетоны энергии**
  - д **Сачки**
- 6 Разместите на игровом поле **тайлы ареалов**.
  - е **Стопка тайлов ареалов**: перемешайте все тайлы ареалов и положите лицом вниз.
  - ж **Открытые тайлы ареалов**: возьмите 3 тайла из стопки и выложите лицом вверх.
- 7 При игре **вчетвером** разместите дополнительные компоненты, как описано ниже. В противном случае пропустите этот пункт.
  - з Соедините **2 части шкалы времени** и разместите её поверх той, что напечатана на игровом поле.
  - и Возьмите 1 случайный тайл ареала с верха стопки и положите лицом вверх на гекс с символом на острове.
  - к Возьмите 2 случайных яйца из мешочка и разместите по 1 на гексах с символом на острове.
- 8 Разместите **яйца** на острове следующим образом:
  - Перемешайте все **5 жетонов сезонов** лицом вниз, затем раскройте 2 случайных.
  - Не глядя тяните по 1 яйцу из мешочка и размещайте на каждый гекс **с 1 из соответствующих символов**.

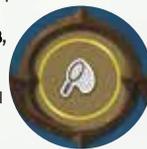
Пример: на жетонах сезонов указаны символы и **X**. Положите по 1 яйцу из мешочка на каждый гекс острова с символом или **X**.



Жетоны сезонов

- 9 Подготовьте **шкалу времени** следующим образом:

л Не глядя перемешайте **2 жетона сезонов**, раскрытых ранее, и положите их лицом вниз на 2 крайних правых деления шкалы времени **с жёлтой рамкой**.



м Перемешайте оставшиеся жетоны сезонов и положите лицом вниз на другие деления с жёлтой рамкой.

**ВАЖНО** При игре втроём используются только 4 жетона сезонов. Лишний жетон уберите в коробку.

н Поместите **маркер времени** на 1-е деление шкалы.

- 10 Разместите на игровом поле **призы**. Количество призов зависит от числа игроков.

Число игроков	2 игрока	3 игрока	4 игрока
	10	14	16

- 11 Положите **жетоны очков** рядом со шкалой очков.
- 12 Разместите на игровом поле **7 карт достижений** стороной, соответствующей числу игроков, вверх. Все типы существ на всех картах достижений должны быть разными, поэтому действуйте следующим образом:
  - о **Основные достижения** (с коричневой рамкой)
    - Перемешайте все карты основных достижений и выложите 3 случайные карты в ячейки с коричневыми рамками.
    - Если вы играете впервые, советуем вместо этого взять карты № 1, 2 и 3, как показано на предыдущей странице.
  - п **Достижения в сборе разных типов** (с жёлтой рамкой)
    - Перемешайте все карты достижений в сборе разных типов и выложите 1 случайную карту в ячейку с жёлтой рамкой.
    - Возьмите ещё 1 карту. Если на ней нет ни одного типа, который изображён на карте в 1-й ячейке, выложите её во 2-ю ячейку. Иначе сбросьте её, возьмите следующую карту и повторите этот шаг.



- р **Достижения в сборе одного типа** (с голубой рамкой)

- Просмотрите все карты достижений в сборе одного типа и уберите те, на которых изображён хотя бы 1 тип с уже выложенных карт.
- Из оставшихся 3 карт выберите 2 случайные и выложите их в ячейки с голубыми рамками.
- Все оставшиеся карты достижений, кроме тех, что размещены на игровом поле, уберите в коробку.

**ВАЖНО** На картах достижений в сборе одного и разных типов должны быть символы 6 разных типов существ.



## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- 13** Каждый игрок выбирает цвет и берёт компоненты своего цвета:
- С** Возьмите **планшет игрока** и положите перед собой.
  - Т** Возьмите **3 членов команды** и поместите рядом с планшетом.
  - У** Возьмите **6 маркеров достижений** и разместите в левой части планшета.
  - Ф** Возьмите **4 маркера ресурсов** и разместите каждый из них на одной из шкал ресурсов на делении с цифрой 1. Это означает, что в начале игры у вас есть по 1 ресурсу каждого вида.
  - Х** Возьмите **1 маркер очков** и поместите на корабль перед началом шкалы очков (см. стр. 4).
- 14** Каждый игрок берёт 2 случайных **планшета капитанов**, выбирает 1 из них и кладёт на свой планшет игрока, а другой планшет убирает в коробку.

**ВАЖНО** Если все хорошо знакомы с игрой, пункты 14 и 15 можно выполнять одновременно.

- 15** Каждый игрок берёт из колоды по **8 карт существ**, выбирает 4 и оставляет их в руке, а остальные кладёт в стопку сброса.
- Ц** **Стопка сброса:** всегда кладите карты в стопку сброса лицом вверх (см. стр. 4).

**СОВЕТ** Перед тем как выбрать карты существ, изучите доступные достижения. Карты, которые помогут вам выполнить условия достижений, лучше оставить в руке.

**ВАЖНО** В ходе игры вы не должны показывать карты в руке своим соперникам. Если вы не уверены, что правильно понимаете текст на карте, вы можете обратиться к «Приложению» на стр. 27 этих правил, где приведено подробное объяснение всех эффектов.

- 16** Каждый игрок берёт фигурку **капитана**, соответствующего выбранному планшету, и сажает её на магнитную фигурку члена команды.
- 17** Каждый игрок берёт **жетон-замок** своего цвета и помещает на планшет капитана.
- 18** Каждый игрок берёт **1 сачок** из запаса и помещает на свой планшет игрока.
- 19** Получите **дополнительные ресурсы** в зависимости от очередности ходов.

Очередность ходов: первым ходит игрок, который вживую видел самое необычное животное. Далее игроки ходят по часовой стрелке.

- **Первый игрок** не получает дополнительных ресурсов, то есть начинает игру с 1 ресурсом каждого вида.
- **Второй игрок** перемещает 1 маркер ресурсов по своему выбору на 1 деление вправо, то есть начинает игру с 2 ресурсами 1 вида и 1 ресурсом других видов.
- **Третий игрок** перемещает 2 маркера ресурсов по своему выбору на 1 деление вправо, то есть начинает игру с 2 ресурсами 2 видов и 1 ресурсом других видов.
- **Четвёртый игрок** перемещает 3 маркера ресурсов по своему выбору на 1 деление вправо, то есть начинает игру с 2 ресурсами 3 видов и 1 ресурсом другого вида.

**Теперь вы готовы начать!**

# III. ХОД ИГРЫ



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Загадочных существах» побеждает игрок, набравший больше всех победных очков (ПО). Очки обозначаются символами  и .

### ! Получение очков

**1. Мгновенные очки:** обозначаются коричневой печатью. Получив мгновенные очки, переместите свой маркер очков по шкале очков.



· **Награды на шкале очков:** на шкале очков есть 10 делений с наградами. Каждый игрок, чей маркер перемещается на или через это деление, получает указанную награду.



Получите 1 сачок из запаса.



Совершите разведку (см. стр. 11).



Получите приз с игрового поля.

**СОВЕТ** Награды на шкале очков могут очень помочь вам в нужный момент. Заранее спланируйте, когда вы получите мгновенные очки.

· Набрав больше 50 ПО, возьмите жетон очков и положите рядом со своим планшетом игрока стороной с числом 50 вверх. Поместите свой маркер очков на деление с цифрой 1 и продолжайте отслеживать число набранных очков.



Жетон очков

· После этого вы не получаете награды на шкале очков повторно, даже когда ваш маркер достигает соответствующих делений.

**2. Итоговые очки:** обозначаются красной печатью. Эти очки начисляются только в конце игры (см. стр. 20–21).



· При подсчёте итоговых очков вы перемещаете свой маркер по шкале очков, но не получаете награды на шкале.

## СОЗДАНИЕ ЗАПОВЕДНИКА

Чтобы набрать больше очков, вам необходимо создать на острове идеальный заповедник. Для этого вам потребуется собирать яйца и различные карты существ, каждая из которых обладает уникальной способностью. Подбирайте карты, которые усиливают друг друга, и выстраивайте собственную стратегию. Постарайтесь создать заповедник, который позволит вам выполнять условия достижений быстрее остальных игроков.

### Ваш заповедник

Заповедником называются все яйца в инкубаторе на вашем планшете и выложенные карты существ.



## РАЗМЕЩЕНИЕ КОМАНДЫ

Правильное размещение членов команды играет большую роль при создании заповедника. Находясь на острове, члены команды могут взаимодействовать с соседними ареалами: получать ресурсы, карты существ и яйца, а также активировать специальные эффекты.

### ! Команда



Члены команды

- Члены команды размещаются на острове, чтобы получать ресурсы, карты, яйца и т. д. из соседних ареалов.
- У каждого игрока есть 3 члена команды, включая капитана. Капитан тоже считается членом команды.
- **Капитан:** капитаном называется компонент, совмещающий фигурки капитана и члена команды. Каждый капитан обладает уникальной способностью, которую нужно разблокировать (см. стр. 16).
- Члены команды обозначаются следующими символами:



Капитан

Член команды  
(включая капитана)

### ! Ресурсы



Фрукты

Кораллы

Цветы

Грибы

- В игре 4 вида ресурсов: фрукты, кораллы, цветы и грибы.
- Получив 1 ресурс, передвиньте соответствующий маркер на 1 деление вправо. Потратив ресурс, передвиньте маркер влево.
- Если маркер достиг последнего деления шкалы, вы больше не можете получать ресурсы этого вида. Следовательно, у игрока может быть максимум 6 ресурсов одного вида.



Шкалы ресурсов



**Любой ресурс:** ресурс любого вида по вашему выбору. Если вы получаете 1 любой ресурс, выберите любой из 4 видов.

## ПОРЯДОК ХОДА

- Игроки ходят один за другим по часовой стрелке, пока партия не закончится.
- В свой ход каждый игрок выполняет **1 базовое действие** из 4 доступных:
  1. Размещение члена команды.
  2. Розыгрыш 1–2 карт.
  3. Объявление о достижении.
  4. Сбор.
- Подробнее о базовых действиях — на стр. 9–18.

**ВАЖНО** В свой ход вы обязаны выполнить 1 базовое действие. Вы не можете закончить ход, не выполнив базового действия.

- Также в свой ход игрок может выполнить **сколько угодно дополнительных действий**. Их можно совершать до, после или во время выполнения базового действия.
- В игре есть 2 дополнительных действия:
  1. Использовать энергию.
  2. Использовать сачок.
- Подробнее о дополнительных действиях — на стр. 18–19.
- После того как игрок забрал последний приз с поля, все другие игроки делают ещё по 1 ходу, и партия заканчивается.
- Игроки подсчитывают ПО и определяют победителя (см. стр. 20).

### ! Призы



- Продолжительность партии определяется числом призов на игровом поле.
- Каждый приз приносит игроку 3 ПО после окончания партии.
- Призы можно получить, объявляя о достижениях, а также перемещая маркер очков на некоторые деления шкалы очков.
- Если на игровом поле не осталось призов, вы больше не можете получать их.

**СОВЕТ** По количеству оставшихся призов вы можете рассчитать, сколько ещё продлится партия, и соответствующим образом изменить свою стратегию и тактику.



# IV. БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход каждый игрок выполняет 1 базовое действие. Всего в игре 4 базовых действия: размещение члена команды, розыгрыш 1–2 карт, объявление о достижении и сбор.

## 1. РАЗМЕЩЕНИЕ ЧЛЕНА КОМАНДЫ

Разместите на острове члена своей команды, чтобы получить ресурсы, карты существ и/или яйца. Это самое важное действие для создания заповедника.

**1 Возьмите члена команды, который находится рядом с вашим планшетом, и разместите на острове, соблюдая правила размещения (см. стр. 10).**

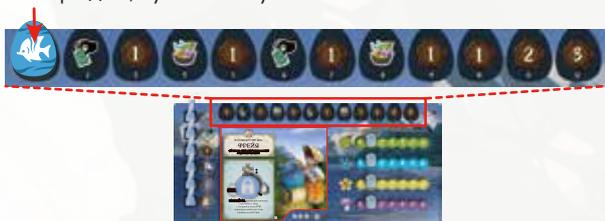
· Вы не можете выполнить это действие, если рядом с вашим планшетом нет ни 1 члена команды.



**2 Если вы разместили члена команды на гексе с яйцом, заберите это яйцо** и поместите в инкубатор на свой планшет игрока.

· Яйца размещаются строго слева направо в пронумерованные ячейки.

· **Награды инкубатора:** поместив яйцо в ячейку с наградой, тут же получите её.



**3 Размещённый на острове член команды взаимодействует со всеми соседними ареалами.** За каждый соседний гекс с ареалом вы получаете соответствующий ресурс ИЛИ карту существа с символом этого ареала из диких земель.

Пример: вы разместили члена команды по соседству с фруктовым и грибным ареалами. За фруктовый ареал вы можете либо получить 1 фрукт, либо взять 1 карту существа с символом фруктового ареала из диких земель. За грибной ареал вы можете либо получить 1 гриб, либо взять 1 карту существа с символом грибного ареала из диких земель.

## ! Ареал



**Фруктовый ареал**



**Коралловый ареал**



**Цветочный ареал**



**Грибной ареал**

· На острове есть 4 вида ареалов. Они соответствуют разным типам пищи в этой местности.

· Некоторые ареалы помечены символами **специальных эффектов**.

Вы можете активировать эти эффекты с помощью сачка (см. стр. 19).



· Если вы выбираете получить из соседнего ареала ресурс, переместите соответствующий маркер на 1 деление вправо.

· Если вы выбираете получить из соседнего ареала карту существа, возьмите в руку 1 карту с символом соответствующего ареала из диких земель.



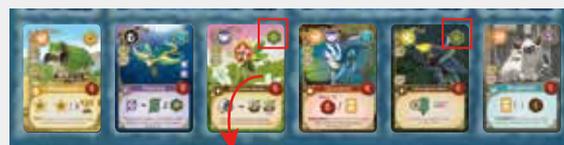
### Символ ареала

· Расположен в правом верхнем углу карты существа.

· Например, карту Чебурина можно получить из фруктового ареала.

**СЮЖЕТ** Чебурин водится только в тех местах, где растут фрукты.

Пример: вы хотите получить карту существа из соседнего фруктового ареала. В диких землях 2 из 6 карт помечены символом фруктового ареала. Выберите 1 из них и возьмите в руку.



**ВАЖНО** Вы не можете получить карту существа из ареала, если в диких землях нет карт с соответствующим символом.

## ! Рука

Когда вы получаете карту существа из соседнего ареала, вы **берёте её в руку**, а не сразу добавляете в заповедник. Чтобы разыграть карту в заповедник, необходимо оплатить её стоимость (см. стр. 12–13). Карты, взятые из колоды или полученные из диких земель благодаря способностям капитанов или других карт, также сначала берите в руку.



Возьмите в руку 1 карту из колоды карт существ.



Возьмите в руку 1 карту из диких земель.

У вас в руке может быть сколько угодно карт. Однако при выполнении действия сбора предел руки составит 5 карт, лишние необходимо будет сбросить. Имейте это в виду, планируя сбор (см. стр. 17).

**ВАЖНО** Вы не можете получить и ресурс, и карту существа из 1 ареала. Необходимо выбрать что-то одно. Если член команды находится по соседству с несколькими ареалами, награда за каждый из них выбирается отдельно.



Пример: вы разместили члена команды по соседству с 1 фруктовым ареалом и 2 коралловыми ареалами. Из кораллового ареала **б** вы решаете получить ресурс. Переместите маркер кораллов на 1 деление **г** вправо. Из кораллового ареала **в** вы решаете получить карту. Возьмите в руку карту существа с символом кораллового ареала **д** из диких земель. Из фруктового ареала **а** вы также хотите получить карту. Возьмите в руку карту существа с символом фруктового ареала **е** из диких земель. Таким образом, разместив члена команды, вы получаете 1 коралл и 2 карты существ.

## ! Правила размещения

1. Остров состоит из гексов. Каждый член команды занимает 2 соседних гекса.



**ВАЖНО** Чаще всего не имеет значения, в какую сторону смотрит член команды. Исключение – способность капитана Макуса (см. стр. 27).

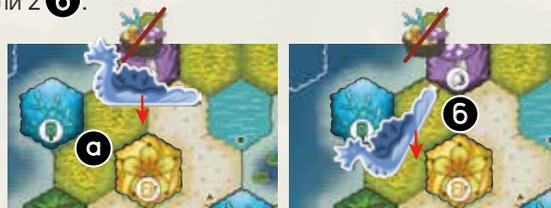
2. На 1 гексе может находиться только 1 член команды.



3. Гексы бывают 4 видов и подчиняются разным правилам:

Равнины	Горы	Озеро	Ареал
Не нужно тратить ресурсы.	Нужно потратить 1 любой ресурс.	Нельзя размещать членов команды.	

- На равнинах членов команды можно размещать без траты ресурсов.
- Чтобы разместить члена команды в горах, необходимо потратить 1 любой ресурс вне зависимости от того, занимает ли член команды 1 гекс гор **а** или 2 **б**.



**СЮЖЕТ** По гористой местности сложнее перемещаться, поэтому вам требуются дополнительные ресурсы.

**ВАЖНО** В редком случае, если член команды может быть размещён только на гексе с горами, но у вас нет ни 1 ресурса, вы можете разместить члена команды на такой гекс без траты ресурсов.

- Нельзя размещать членов команды на гексы озёр или ареалов. По ходу игры озёра будут превращаться в ареалы.



## ! Разведка

В ходе игры гексы с озёрами будут превращаться в ареалы, когда игроки будут получать соответствующую награду на шкале очков.

- 1 Когда ваш маркер очков достигает деления с символом разведки, вы немедленно получаете эту награду.



### ВАЖНО

Символы разведки расположены на делениях 5, 25 и 40.

- 2 Выберите 1 из 3 открытых тайлов ареалов.
- 3 Выложите выбранный **тайл ареала** на любой гекс с озером на острове.



- Если на гексе с озером есть яйцо, получите его.
- Вы не можете выбрать гекс озера, на который уже был ранее выложен другой тайл ареала.

- 4 Откройте новый тайл ареала из стопки.

**ВАЖНО** Если вы разом заработали много очков и должны выложить 2 тайла, то после размещения первого из них немедленно откройте новый тайл из стопки. Выберите второй тайл из 3 доступных.

- 5 Теперь все игроки могут взаимодействовать с новыми ареалами.

**СОВЕТ** Выложив ареал рядом со своим членом команды, вы сможете быстрее воспользоваться его специальным эффектом. Тщательно обдумайте своё решение!

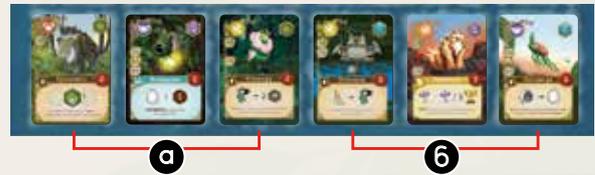
**СЮЖЕТ** С течением времени вы начинаете всё лучше ориентироваться на острове. Районы, которые поначалу из-за густого тумана казались вам озёрами, оказываются ареалами обитания самых разных существ!

## ! Дикие земли

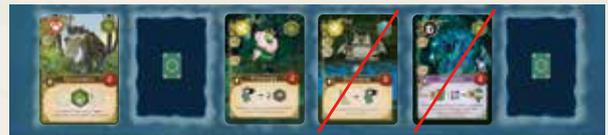
1. Если в конце вашего хода в диких землях остаются пустые ячейки, выложите на их место новые карты из колоды существ **до начала хода следующего игрока**. Если карт не хватает, перемешайте стопку сброса, чтобы создать новую колоду.
2. В свой ход вы можете провести очистку, чтобы заменить некоторые карты в диких землях (см. стр. 19).



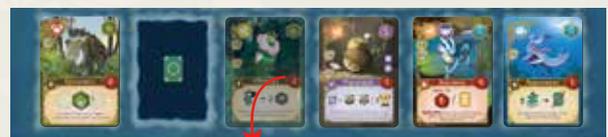
**Очистка:** вы можете сбросить все карты либо из 3 ячеек слева **а**, либо из 3 ячеек справа **б** в диких землях. Затем выложите в эти ячейки 3 новые карты из колоды. Всегда выкладывайте 3 новые карты, вне зависимости от числа сброшенных карт.



Пример: вы разыграли Глазого. Его способность позволяет вам провести очистку и взять 1 карту из диких земель.



В диких землях осталось 4 карты, как показано выше. Вы решаете сбросить все карты из 3 ячеек справа и сбрасываете 2 оставшиеся там карты. Затем вы выкладываете в эти ячейки 3 новые карты из колоды и берёте 1 из 5 доступных карт.



После этого вы решаете закончить ход. В диких землях остаются 2 пустые ячейки. Выложите в них 2 карты из колоды, прежде чем следующий игрок начнёт свой ход.

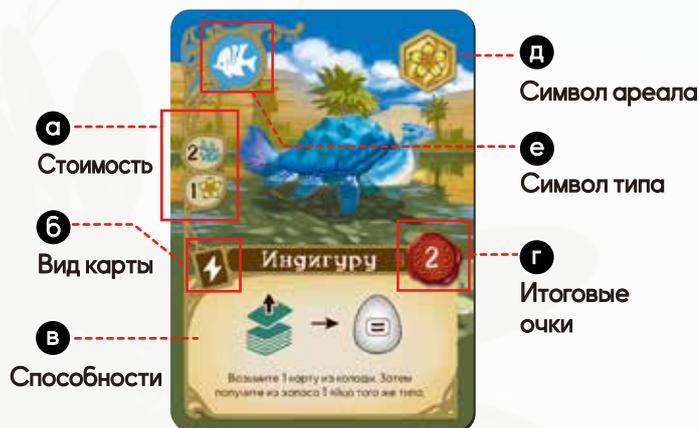
## ! Ареал с сачком



- На острове есть 1 ареал с символом сачка.
- Размещая члена команды по соседству с этим ареалом, вы получаете не ресурс или карту, а 1 сачок из запаса. Подробнее о сачках см. на стр. 19.

## 2. РОЗЫГРЫШ 1–2 КАРТ

В свой ход вы можете разыграть 1 или 2 карты из руки, выложив их в свой заповедник и потратив указанное количество ресурсов, чтобы накормить существо. Карты существ у вас в руке не считаются находящимися в заповеднике, и вы не можете использовать их способности.



1 Выберите карту в руке, которую хотите разыграть.

2 Потратьте столько ресурсов, сколько составляет стоимость карты **а**.

**СЮЖЕТ** Стоимость карты — это пища, необходимая существу, чтобы обжиться в вашем заповеднике.

3 Выложите выбранную карту в свой заповедник лицом вверх.

4 Если вы разыграли карту энергии, возьмите из запаса столько жетонов энергии, сколько указано **ж**, и поместите на эту карту. Подробнее об энергии см. на стр. 18.



Пример: разыграв Фиольта, возьмите из запаса 2 жетона энергии и положите на эту карту.

**ВАЖНО** Если в запасе не хватает жетонов энергии, используйте вместо них другие предметы (монетки или т. п.).

5 Активируйте способность карты **в**, если это необходимо. В зависимости от вида карты **б** способность может сработать либо моментально, либо позднее. Подробнее см. в разделе справа.

6 Разыграйте 2-ю карту. В свой ход вы можете разыграть 1 или 2 карты. Чтобы разыграть ещё 1 карту, повторите шаги 1–5.

**СОВЕТ** Чтобы использовать это действие максимально эффективно, всегда разыгрывайте по 2 карты.

## ! Карта существа

**а** **Стоимость:** сумма указанных ресурсов, которые необходимы, чтобы разыграть карту в заповедник. Начальная стоимость может быть уменьшена благодаря способностям карт.



Пример: обитающая в заповеднике Фарангуста приносит вам по 2 ПО каждый раз, когда вы разыгрываете карту стоимостью 4 или выше. Стоимость Азуродона — 2 фрукта и 2 цветка, в сумме 4 ресурса. Следовательно, разыграв Азуродона, вы получите 2 ПО благодаря способности Фарангусты.

**б** **Вид карты:** разыграв в свой заповедник карту существа, вы можете активировать его способность **в**. Карты делятся на 5 видов в зависимости от того, когда активируется способность.

**Мгновенная карта:** способность обычно активируется сразу после розыгрыша карты.

**Карта сбора:** способность активируется, когда вы выполняете действие сбора (см. стр. 17).

**Карта конца игры:** способность активируется в конце игры. Карты этого вида приносят игрокам итоговые очки. Подробнее см. на стр. 20.

**Карта энергии:** способность активируется, когда вы используете энергию с этой карты. Использование энергии — это дополнительное действие, которое может быть выполнено в любой момент вашего хода. Подробнее см. на стр. 18.

**Множественная карта:** способность активируется каждый раз, когда выполняются указанные условия.

Пример: обитающая в заповеднике Грозилла приносит вам 2 ПО каждый раз, когда вы получаете приз.



**В** **Способности:** каждое существо обладает уникальными способностями. Подробнее см. на стр. 28–31.

- Способность может активировать только игрок, разыгравший карту.
- Если способности нескольких карт активируются одновременно, вы можете применить их в любом порядке.
- Если способность карты зависит от числа определённых символов в вашем заповеднике, символы на этой карте тоже учитываются.
- Вы можете не активировать способность. Но если вы всё же решили её активировать, соблюдайте следующие правила:
  - Если на одной карте указано несколько способностей, активируйте их по порядку.
  - **Если между способностями стоит стрелка:** необходимо выполнить эффект слева, чтобы получить эффект справа. При этом вы можете вовсе не применять эффект справа или применить его частично.
  - **Если стрелки нет:** вы можете выполнить 1 или 2 эффекта, полностью или частично.



Пример: вы активируете способность Поплыгуна. Изучите 1 из ваших яиц, затем получите другое яйцо по вашему выбору. Вы не можете получить яйцо, не изучив другое. Активируя способность Шелкопуда, вы получаете 1 любой ресурс и переворачиваете 1 или 2 яйца. При желании вы можете получить ресурс, не переворачивая яйца, или перевернуть яйца, не получая ресурс.

**Г** **Итоговые очки:** ПО, которые карта принесёт вам в конце партии.

**Д** **Символ ареала:** указывает на вид ареала, из которого можно получить эту карту.

• Виды ареалов обозначаются следующими символами:



**Фруктовый ареал**    **Коралловый ареал**    **Цветочный ареал**    **Грибной ареал**

Пример: активируя способность Схимника, вы получаете по 2 ПО за каждый символ кораллового ареала в вашем заповеднике. Вместе со Схимником у вас есть 4 таких символа. Вы получаете 8 ПО.



**Ресурс ареала:** вид ресурса, соответствующий ареалу данной карты.

Пример: активировав способность Флораду, вы берёте 1 карту из диких земель и получаете 2 ресурса её ареала. Так, взяв Яйцепряда, вы немедленно получаете 2 цветка – ресурса его ареала.



**Е** **Символ типа:** на каждой карте существа есть 1 или 2 символа типа.

• Всего выделяют 7 типов существ:



• Некоторые существа относятся к 2 типам одновременно. Например, Яйцепряд – и рептилия, и насекомое.

**СЮЖЕТ** Многие существа, обнаруженные вами на загадочном острове, не вписываются в рамки привычной классификации. Пора создавать новую!

**СОВЕТ** Старайтесь собрать в своём заповеднике как можно больше символов одного типа, чтобы заработать больше ПО благодаря достижениям или способностям некоторых существ.

## Расположение карт в заповеднике

В ходе игры в вашем заповеднике будут появляться новые существа. Способности мгновенных карт используются только 1 раз, поэтому их лучше складывать в стопку. Некоторые эффекты будут ссылаться на последнюю разыгранную мгновенную карту, поэтому её следует держать на верху стопки. Способности остальных карт пригодятся вам по ходу игры, поэтому мы рекомендуем выкладывать их рядом друг с другом.

 Лежат в стопке

 Выложены рядом



## Яйца

**1. Яйца:** неизученные яйца лежат цветной стороной вверх, а изученные — чёрно-белой.



Неизученное яйцо



Изученное яйцо

- Каждое яйцо считается за 1 символ своего типа.
- **Изученные яйца не учитываются для достижений.**

### 2. Изучение

- Когда яйцо изучено, поверните его чёрно-белой стороной вверх.
- Вы можете изучать яйца благодаря способностям некоторых карт или достижениям (см. стр. 15).



Изучить

### 3. Переворачивание

- Переверните яйцо на другую сторону. Изученное яйцо можно перевернуть на неизученную сторону и наоборот.
- Яйца можно переворачивать благодаря способностям некоторых карт, специальным эффектам или способностям капитанов.



Перевернуть

### 4. Получение яиц

- Разместив члена команды на гексе с яйцом, вы получаете это яйцо (см. стр. 9).
- Вы также можете совершить дополнительное действие и получить яйцо с помощью сачка (см. стр. 19).
- Кроме того, яйца можно получать благодаря способностям некоторых карт, специальным эффектам или способностям капитанов.

**ВАЖНО** Если в запасе закончились яйца определённого типа, значит, игроки больше не могут их получать.

**5. Хранение яиц:** получив яйцо, поместите его на свой планшет в инкубатор неизученной стороной вверх.



- Заполняйте ячейки инкубатора слева направо, в порядке возрастания номеров.
- Если в ячейке указана награда, вы немедленно получаете её. Например, поместив в инкубатор 3-е яйцо, вы тут же получаете 1 ПО (подробнее см. на стр. 32).

**6. Лимит инкубатора:** в инкубаторе может находиться до 12 яиц. Вы **не можете получать новые яйца**, если заполнили все ячейки инкубатора. Вместо каждого нового яйца вы получаете 2 ПО.



**ВАЖНО** Яйца, помещённые в инкубатор, нельзя убрать оттуда никаким способом.

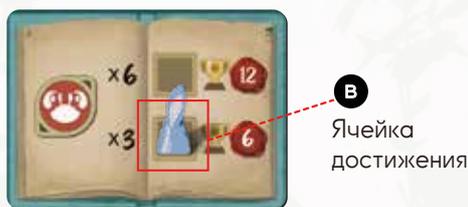
### 3. ОБЪЯВЛЕНИЕ О ДОСТИЖЕНИИ

Если вы выполнили условие, указанное на карте, вы можете объявить о достижении. Чтобы заработать больше очков, старайтесь выполнять условия быстрее других игроков.

- 1 Выберите маркер достижений.** Когда вы выполнили условие на карте, возьмите любой из оставшихся маркеров достижений **а** с вашего планшета.
  - Если у вас не осталось маркеров, вы больше не можете объявлять о достижениях. То есть за одну партию вы можете объявить максимум о 6 достижениях.



- 2 Поместите маркер достижения в соответствующую ячейку на карте достижения.**



- Каждую ячейку достижения может занимать только 1 маркер. Вы не можете поместить свой маркер в ячейку, которую уже занял другой игрок. Кто не успел – тот опоздал!
- Вы можете объявить о достижении с каждой карты только 1 раз. Иными словами, на карте достижения не может быть нескольких ваших маркеров.
- Маркер, размещённый на карте достижения, нельзя вернуть на планшет игрока или переместить в другую ячейку.



- 3 Если для объявления о достижении вы использовали символы с яиц, то все они изучаются.** Изученные яйца нельзя использовать для объявления о достижении, пока они не будут перевернуты.
  - Если вы собрали больше символов на картах и/или яйцах, чем требуется для объявления о достижении, вы сами можете выбрать, какие из них использовать.



- 4 Получите награду за маркер достижения.** Немедленно получите награду **б**, соответствующую выбранному маркеру. Подробнее о наградах см. на стр. 32.
  - При желании вы можете получить 2 ПО **г** вместо указанной награды.



- 5 Получите приз.** Возьмите 1 из призов на игровом поле и поместите рядом со своим планшетом.
  - Вы по-прежнему можете объявлять о достижениях, даже если на поле не осталось призов.

**ВАЖНО** Каждая ячейка на карте достижения приносит итоговые очки, которые будут подсчитаны в конце партии.

- 6 Разблокируйте способность капитана,** если вы объявляете о достижении в первый раз. Уберите с планшета капитана жетон-замок **д**, чтобы обозначить, что его способность теперь можно использовать.

Пример: вы собрали 7 символов птиц **е** и тем самым выполнили условие из верхней ячейки достижения. Выберите 1 из маркеров достижений **ж** и поместите в верхнюю ячейку на карте достижения **з**.



Чтобы объявить о достижении, вы изучили 3 яйца. Поверните их изученной стороной вверх **и**. При желании вы можете использовать для объявления о достижении 4 яйца и 2 символа с карты и, соответственно, изучить 4 яйца. В качестве награды за маркер достижений возьмите 1 сачок **к** из запаса и поместите на свой планшет. Кроме того, возьмите с игрового поля 1 приз и поместите рядом со своим планшетом. Поскольку это ваше первое достижение, уберите с планшета капитана жетон-замок **л**. В конце партии это достижение принесёт вам 12 итоговых очков.



## ! 3 вида достижений

### 1. Основные достижения

• В отличие от достижений в сборе одного и разных типов, для основного достижения вам нужно выполнить только 1 условие. Первый игрок, который сделает это, получит больше очков, чем второй.



Пример: вы можете объявить об этом достижении, собрав 8 или больше неизученных яиц. Первый игрок, объявивший об этом достижении, помещает маркер в верхнюю ячейку. Второй игрок — в нижнюю ячейку.

### 2. Достижения в сборе одного типа

• Для объявления об этих достижениях необходимо собрать определённое число символов 1 указанного типа.  
• Чем больше символов вы соберёте, тем выше будет награда.



Пример: чтобы объявить об этом достижении, нужно собрать символы рыб. Для верхней ячейки необходимо 6 или более символов, для нижней — 3 или более. Изученные яйца при этом не учитываются.

### 3. Достижения в сборе разных типов

• Для объявления об этих достижениях необходимо собрать определённое число символов 2 указанных типов.  
• Количество символов обоих типов в вашем заповеднике складывается.  
• Необязательно иметь символы обоих типов. Для объявления о достижении достаточно символов одного типа.  
• Чем больше символов вы соберёте, тем выше будет награда.



Пример: чтобы занять верхнюю ячейку этого достижения, нужно собрать 8 или более символов млекопитающих и/или рыб. Чтобы занять нижнюю ячейку, нужно собрать 5 или более

символов. Вы можете собрать только символы рыб, только символы млекопитающих или и те, и другие. Изученные яйца не учитываются.

**СОВЕТ** Иногда выгоднее побыстрее занять нижнюю ячейку достижения в сборе одного или разных типов, чем верхнюю, так как это позволит вам быстрее получить награду за маркер достижения и разблокировать способность капитана.

## ! Способность капитана



- У каждого капитана есть своя уникальная способность, которая указана на его планшете.
- В начале партии способности заблокированы. Они разблокируются, когда вы объявите о первом достижении.
- После разблокировки вы можете использовать способность капитана каждый раз, когда размещаете его фигурку на острове. Способность можно активировать в любой момент в ходе выполнения действия «Размещение члена команды». Иными словами, вы можете либо разместить капитана на острове, получить ресурсы и/или карты из соседних ареалов и затем активировать способность, либо сначала активировать способность и затем получить ресурсы и/или карты.
- При желании вы можете не активировать способность капитана.
- Если способность заблокирована, она не активируется при размещении капитана. Однако вы можете размещать его на острове, даже когда способность заблокирована.
- Размещение обычных членов команды не активирует способность.
- Подробнее про способности каждого капитана см. на стр. 27–28.

## 4. СБОР

Это действие можно выполнить, только если все 3 члена вашей команды размещены на острове. Чтобы выполнить сбор, заберите всех 3 членов команды с острова и поместите рядом со своим планшетом.

- 1 **Заберите с острова всех 3 членов команды** и поместите их рядом со своим планшетом. **Сбор можно выполнить, только если все члены команды размещены на острове.**



- 2 **Переместите маркер времени** на 1 деление вправо.



• Если на достигнутом делении лежит **жетон сезона**, переверните его и разместите на острове новые яйца.



Жетон сезона

- Переверните жетон сезона на делении, куда переместился маркер времени, чтобы узнать, где будут размещены новые яйца.
- Найдите на острове все гексы, помеченные символом на жетоне. Разместите на каждом таком незанятом гексе по 1 случайному яйцу из мешочка.
- Если на гексе уже есть яйцо, член команды или тайл ареала, не размещайте на нём новое яйцо.

**ВАЖНО** В ходе игры на острове будет появляться всё больше новых ареалов и оставаться меньше места для яиц.



Пример: вы выполняете сбор и перемещаете маркер времени на 1 деление **а**. Переверните жетон, лежащий на этом делении **б**. Обратная сторона жетона помечена символом ●.



Найдите на острове все гексы с символом ●: **В**, **Г** и **Д**. На гексе **В** уже есть яйцо, а на гексе **Д** — член команды, следовательно, помещать туда новые яйца не нужно. Достаньте из мешочка случайное яйцо и поместите на гекс **Г** неизученной стороной вверх. Таким образом, на острове появилось только 1 новое яйцо.

• Если на делении, куда переместился маркер времени, есть символ эффекта, немедленно примените его:



Возьмите 1 сачок из запаса.

**ВАЖНО** Сачок получает только тот игрок, который выполнил сбор и передвинул маркер времени.



**Полная очистка:** сбросьте все карты из диких земель и выложите 6 новых из колоды.



Уберите 1 приз с игрового поля.

**ВАЖНО** Если после этого на поле не остаётся призов, начинается финальная фаза игры (см. стр. 20).

• Когда маркер времени достигает последнего деления, партия не заканчивается мгновенно. Маркер остаётся на этом делении, и каждый игрок, выполняя сбор, применяет указанный эффект (берёт 1 сачок и убирает 1 приз).



- 3 **Сбросьте лишние карты существ, чтобы в руке осталось 5 карт.**

• На этом этапе предел вашей руки составляет 5 карт. Если у вас в руке больше карт, сбросьте лишние.

**СЮЖЕТ** С тяжёлой ношей вы не доберётесь вовремя до сборного пункта.

- 4 **Активируйте все карты сбора в вашем заповеднике в любом порядке.**

**ВАЖНО** Если после активации карт у вас в руке окажется больше 5 карт существ, сбрасывать карты не нужно, поскольку этап 3 уже был выполнен.

# V. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



В игре есть 2 дополнительных действия: использование энергии и использование сачка. В свой ход вы можете выполнить сколько угодно дополнительных действий.

## 1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭНЕРГИИ



**а** Жетоны энергии

**ВАЖНО** Когда вы помещаете в свой заповедник карту энергии, возьмите из запаса столько жетонов энергии, сколько указано справа **б**, и поместите на карту (см. стр. 12).

**б** Предел энергии

**в** Способности карты

• В любой момент своего хода вы можете использовать 1 жетон энергии **а**, чтобы активировать способность карты **в**, на которой он лежал.

Пример: вы можете использовать 1 жетон энергии с карты, изображённой выше, чтобы активировать 1 карту сбора в вашем заповеднике.

- Использованные жетоны энергии возвращаются в запас.
- Некоторые карты для активации требуют не только использования энергии, но и выполнения других условий.



Пример: способность Фафгора можно активировать, только если у вас в руке нет карт. В этом случае вы можете использовать 1 жетон энергии, взять 4 карты и получить по 1 ресурсу их ареалов. Если у вас в руке есть карты, активировать эту способность нельзя.

- Нельзя использовать жетоны энергии с одной карты, чтобы активировать способность другой карты энергии. Жетоны можно использовать только для активации той карты, на которой они лежат.
- В свой ход вы можете использовать несколько жетонов энергии с разных карт и активировать несколько способностей. Но **с каждой карты можно использовать только 1 жетон за ход**.
- Если на карте нет жетонов энергии, её способность нельзя активировать, пока вы не восстановите энергию.

### ! Восстановление энергии



- Выберите 1 карту энергии и восстановите её энергию до предела **б**.
- Число жетонов энергии на карте не может превышать предел энергии.
- Восстановить энергию можно с помощью специальных эффектов ареалов, способностей карт и наград за маркеры достижений.

## 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ САЧКА

- В любой момент своего хода вы можете использовать 1 сачок, чтобы **получить яйцо из соседнего гекса ИЛИ активировать специальный эффект соседнего ареала.**
- Одним сачком нельзя и собрать яйцо, и активировать специальный эффект.
- За один ход можно использовать несколько сачков.
- Использованные сачки возвращаются в запас.
- Сачки можно получать при помощи награды на шкале очков, награды за маркеры достижений, способности капитанов, особого ареала с сачком и способностей карт существ. Когда вы получаете сачок, возьмите его из запаса и положите на свой планшет игрока.
- **У вас может быть не больше 3 сачков.** Если у вас есть 3 сачка и вы должны получить ещё 1, то вместо нового сачка получите 1 мгновенное ПО.



**СОВЕТ** Не забывайте про лимит сачков!

### 1 Получите яйцо из соседнего гекса

- Вы можете использовать сачок, чтобы получить 1 яйцо из любого гекса по соседству с любым членом вашей команды и поместить его на планшет неизученной стороной вверх.
- Поместив яйцо на планшет, получите награду, указанную в соответствующей ячейке инкубатора.

Пример: использовав сачок, вы можете получить либо яйцо рыб **а**, либо яйцо раков **б** из ячеек по соседству с членом вашей команды. Яйцо драконов **в** получить нельзя, поскольку оно находится не на соседнем гексе. Получив яйцо рыб **а**, поместите его на свой планшет неизученной стороной вверх. Тут же получите награду инкубатора: 1 ПО.



### 2 Активируйте специальный эффект

- Вы можете использовать сачок, чтобы активировать специальный эффект ареала по соседству с любым членом вашей команды.
- С помощью специальных эффектов вы можете разыгрывать карту в свой заповедник, активировать карты, переворачивать яйца и т. д. Подробнее см. на стр. 32.



Пример: с помощью сачка вы можете активировать специальные эффекты ареалов **г**, **д** и **е**. Вы выбираете ареал **г** и берёте 2 карты из колоды.

**СОВЕТ** Специальные эффекты могут очень помочь вам в ходе игры. Обращайте на них внимание, когда размещаете на острове членов команды.

- **Каждый специальный эффект можно активировать сачком только 1 раз за ход.** Вы не можете активировать его повторно в тот же ход, даже использовав ещё 1 сачок.

**ВАЖНО** Даже если по соседству с ареалом находятся несколько членов вашей команды, вы всё равно не можете активировать его специальный эффект сачком больше 1 раза за ход.

- Указанное ограничение распространяется только на сачки. Вы можете активировать специальный эффект одного ареала несколько раз за ход благодаря сачку и способности капитана или карты.



Пример: в этот ход вы разыграли Наутилуска и с помощью его способности активировали специальный эффект **ж**. В этот ход вы можете повторно активировать **ж** сачком. После этого вы не сможете использовать второй сачок, чтобы активировать **ж** в третий раз, однако можете использовать для этого способность капитана.

# VI. КОНЕЦ ИГРЫ



## ФИНАЛЬНАЯ ФАЗА

После того как один из игроков забрал или убрал с поля последний приз, он заканчивает свой ход и затем **все другие** игроки ходят по очереди. Потом наступает конец партии.

Пример: игроки ходят в порядке А>Б>В. Игрок Б объявляет о достижении и забирает последний приз на поле. Игрок В совершает последний ход, затем игрок А совершает последний ход. После этого партия заканчивается и подсчитываются очки.



## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После конца партии вы подсчитываете свои очки в следующем порядке:

1. Очки за карты конца игры в вашем заповеднике.
2. Итоговые очки за все карты существ в вашем заповеднике.
3. Итоговые очки за достижения.
4. 3 ПО за каждый приз.
5. 1 ПО за каждые 4 ресурса и/или сачка.

· Подсчитывая очки, передвигайте свой маркер очков по шкале. Итоговые очки **не приносят вам наград на шкале очков.**

· Набрав больше 50 ПО, возьмите жетон очков и положите рядом со своим планшетом игрока стороной с числом 50 вверх. Поместите свой маркер очков на деление с цифрой 1 и продолжайте отслеживать число набранных очков. Набрав больше 100 ПО, переверните жетон очков числом 100 вверх. Если набрали больше 150, возьмите ещё один жетон и положите рядом с планшетом игрока стороной с числом 50 вверх.

**ВАЖНО** При подсчёте итоговых очков складывайте числа, указанные в красных печатях. Игнорируйте коричневые печати, которые приносили вам мгновенные очки в ходе игры.



1. Очки за карты конца игры в вашем заповеднике.



**Карты конца игры**  
Помечены колокольчиком на красном фоне.

**Очки за карты конца игры**  
Пример: вы получаете 1 ПО за каждый символ раков в вашем заповеднике.

2. Итоговые очки за все карты существ в вашем заповеднике.



Итоговые очки

3. Итоговые очки за достижения.



4. 3 ПО за каждый приз.

5. 1 ПО за каждые 4 ресурса и/или сачка.

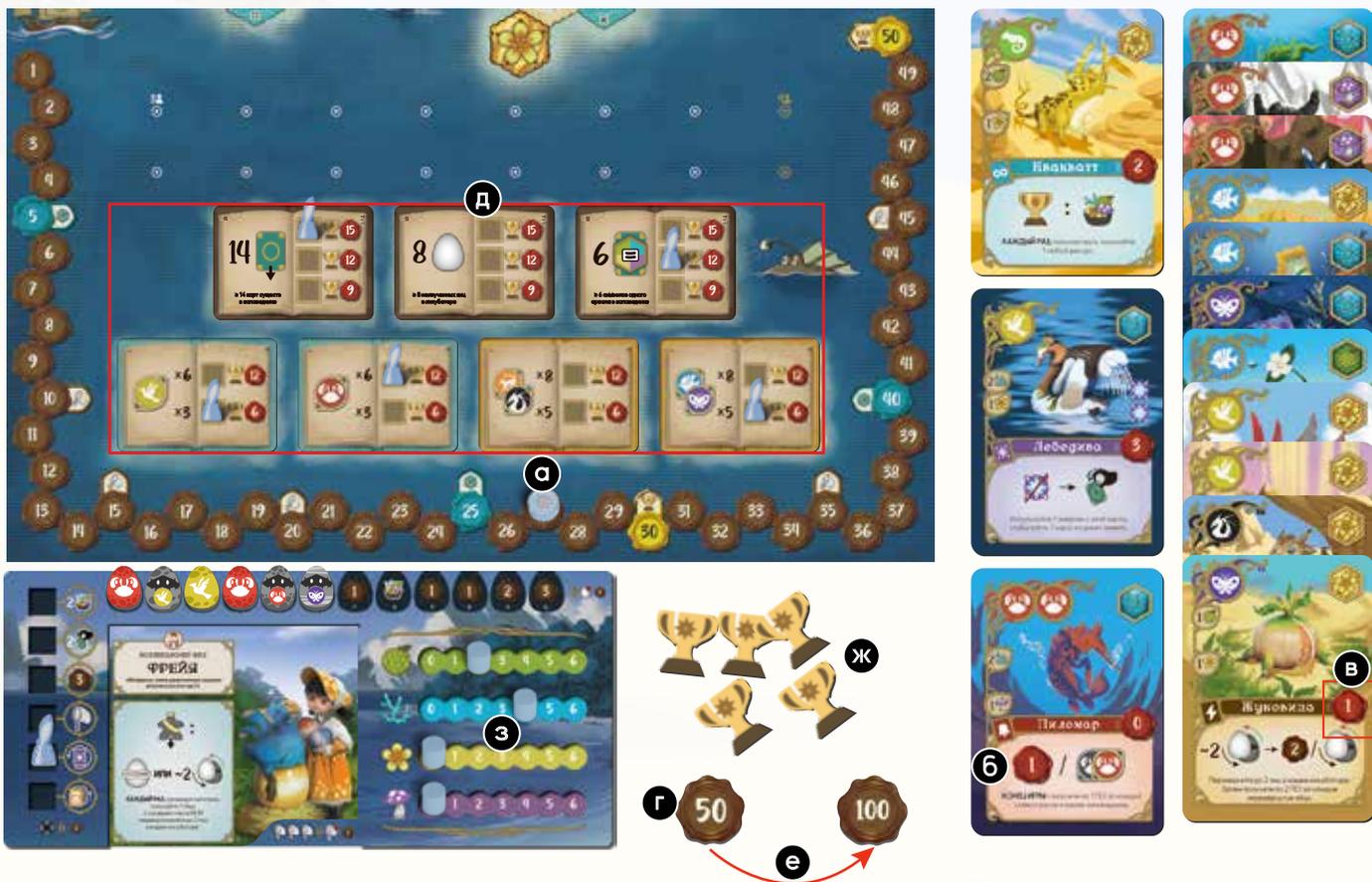
· Сложите число ресурсов и сачков, поделите на 4 и округлите в меньшую сторону.

## ОПРЕДЕЛИТЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

В игре побеждает тот, кто набрал больше всех очков! В случае ничьей побеждает тот, у кого больше призов. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, у которого осталось больше ресурсов. Если и это не помогло разрешить ничью, празднуйте победу вместе!

## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

К концу игры вы создали изображённый ниже заповедник и набрали 27 ПО **а**. Теперь рассмотрим подробнее, как происходит подсчёт итоговых очков.



### 1. Очки за карты конца игры в вашем заповеднике.

У вас есть 1 карта конца игры **б**. Она приносит по 1 ПО за каждый символ раков в вашем заповеднике. У вас их 8: 5 на картах существ, 2 на неизученных яйцах и 1 на изученном. Таким образом, вы получаете 8 ПО и перемещаете свой маркер очков **а**:  $27 + 8 = 35$  ПО. При подсчёте итоговых очков вы не получаете награды на шкале очков.

### 2. Итоговые очки за все карты существ в вашем заповеднике.

Сложите итоговые очки **в** всех 14 карт в вашем заповеднике. Ваши карты приносят вам ещё 25 ПО. Общая сумма ваших очков:  $35 + 25 = 60$  ПО. Вы набрали больше 50 ПО, так что возьмите жетон очков с числом 50 **г** и переместите свой маркер очков на деление 10.

### 3. Итоговые очки за достижения.

Вам удалось объявить о 5 достижениях **д**, и вы получаете за них 15 ПО, 12 ПО, 6 ПО, 12 ПО и 6 ПО, итого 51 ПО. Общая сумма ваших очков:  $60 + 51 = 111$  ПО. Вы набрали больше 100 ПО, так что переверните жетон очков числом 100 вверх **е** и переместите маркер очков на деление 11.

### 4. 3 ПО за каждый приз.

Вы собрали 5 призов **ж**, каждый из которых приносит вам 3 ПО. Таким образом, вы получаете ещё 15 ПО. Общая сумма ваших очков:  $111 + 15 = 126$  ПО. Переместите маркер очков на деление 26.

### 5. 1 ПО за каждые 4 сачка и/или ресурса.

У вас нет сачков, но осталось 6 ресурсов: 2 фрукта и 4 коралла **з**. Поскольку за каждые 4 ресурса начисляется 1 ПО, вы получаете 1 ПО. Ваш итоговый счёт:  $126 + 1 = 127$  ПО. Переместите маркер очков на деление 27 и сравните свой счёт с другими игроками, чтобы определить победителя.

# VII. ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы отправились в путешествие, чтобы в одиночку исследовать загадочный остров, полный волшебных существ. Но Исследовательское общество западных королевств поручило эту же миссию Тингенту. Если вам удастся его одолеть, повысьте сложность и попробуйте снова!



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

В одиночной игре вам предстоит сразиться с автомой по имени Тингент. Тингент не использует планшет игрока, планшет капитана, жетон-замок, сачки и ресурсы. Кроме того, Тингент не получает карты существ в начале игры. Подготовка проходит так же, как при игре вдвоём, со следующими изменениями:

- 1 Разместите на игровом поле **8 призов**, а не 10.
- 2 Выберите **любой** планшет капитана.
- 3 Выберите уровень сложности по таблице ниже и поместите рядом соответствующий **планшет Тингента**.

МОДЕЛЬ	Тингент Ленивый	Тингент Беспечный	Тингент Грозный	Тингент Свирепый
СЛОЖНОСТЬ	☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆	★★★★★

**ВАЖНО** Планшеты Тингента напечатаны на оборотах планшетов капитанов, каждый в двух экземплярах, поэтому вы можете сыграть на любом уровне сложности вне зависимости от выбранного капитана.

- 4 Перемешайте все **карты Тингента** и положите лицом вниз рядом с планшетом Тингента.

- 5 Поместите голубой **жетон цели** Тингента на крайнюю левую карту достижений в сборе одного типа **а**, жёлтый жетон цели – на крайнюю левую карту достижений в сборе разных типов **б**, коричневый жетон – на крайнюю левую карту основных достижений **в**.
- 6 Выберите цвет, который будет использовать Тингент, и расположите его компоненты следующим образом:
  - Г Поместите **2 члена команды** (магнитного и обычного) рядом с планшетом Тингента.
  - Д Поместите **6 маркеров достижений** рядом с планшетом Тингента.
  - е Поместите 1 маркер ресурсов на первое деление планшета Тингента. В одиночной игре этот маркер ресурсов считается **маркером Тингента**.
  - Ж Поместите **1 маркер очков** на корабль у шкалы очков.
- 7 Посадите **фигурку Тингента** на магнитного члена команды.

**ВАЖНО** Если вы выбрали Тингента своим капитаном, то используйте в качестве капитана автомы любую другую фигурку капитана.

Можно начинать игру. Вы ходите первым!



## ЦЕЛЬ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Ваша цель – набрать больше очков, чем Тингент.

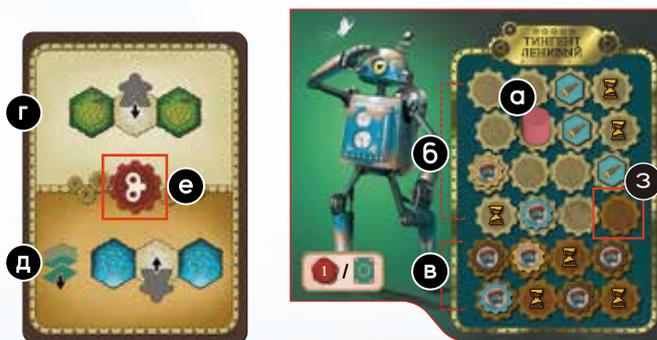
## ТИНГЕНТ-АВТОМА

Чтобы сыграть в одиночную игру, ознакомьтесь с обычными правилами «Загадочных существ». Правила одиночной игры касаются только автомы Тингента.

- Тингент не получает ресурсы. Он также не получает и не использует сачки и жетоны энергии.
  - Тингент не оплачивает стоимость разыгрываемых карт.
  - Тингент не активирует способности карт существ.
- Собранные им карты используются только для подсчёта итоговых очков.
- У Тингента есть только 2 члена команды, а не 3. После первого размещения они всегда находятся на острове.
  - Тингент собирает яйца с острова, но не получает награды инкубатора.
  - Яйца, которые Тингент использует для объявления о достижении, не изучаются.
  - У Тингента может быть больше 12 яиц.

## ДЕЙСТВИЯ ТИНГЕНТА

Вы с Тингентом ходите по очереди до конца партии. В свой ход Тингент делает следующие шаги по порядку:



Карта Тингента

- 1 Откройте карту Тингента:** возьмите карту из колоды Тингента и положите лицом вверх рядом с его планшетом. Каждую следующую карту кладите поверх предыдущей.  
**ВАЖНО** Если колода закончилась, перемешайте раскрытые карты, чтобы создать новую колоду.
- 2 Активируйте карту Тингента:** выполните эффект либо на светлой, либо на тёмной половине карты в зависимости от расположения маркера Тингента.
  - Если маркер Тингента **а** находится на одной из светлых ячеек **б** планшета, выполните эффект на светлой половине карты **г**.
  - Если маркер Тингента **а** находится на одной из тёмных ячеек **в** планшета, выполните эффект на тёмной половине карты **д**.**ВАЖНО** Эффекты карт Тингента подробно описаны на следующей странице.
- 3 Переместите маркер Тингента:** если в центре карты есть символ заводного ключа **е**, переместите маркер Тингента на следующую ячейку на планшете.
  - Если в новой ячейке есть символ эффекта, этот эффект немедленно активируется (см. стр. 25).
  - Как только маркер достигнет первой тёмной ячейки **з**, перемешайте все карты Тингента и поверните тёмной половиной вверх **ж**. С этого момента будут активироваться эффекты на тёмных половинах карт.



## ЭФФЕКТЫ КАРТ ТИНГЕНТА

### Размещение капитана

Разместите капитана Тингента на остров по соседству с наибольшим возможным числом ареалов того вида, который указан на карте. Тингент получает 1 ПО за каждый соседний ареал указанного вида.



Пример: выполняя эффект, изображённый выше, разместите капитана Тингента в указанных гексах **а**, поскольку так он будет соседствовать с наибольшим возможным числом фруктовых ареалов. Тингент получает 2 ПО за 2 соседних фруктовых ареала.



### ВАЖНО

Тингент получает 1 ПО не за любой соседний ареал, а только за ареалы указанного вида.

### ❗ Правила размещения

- Члены команды Тингента размещаются на гексах по тем же правилам, что и ваши (см. стр. 10), за исключением того, что их нельзя размещать на горах.
- Если член команды Тингента был размещён на гексе с яйцом, Тингент получает это яйцо. Оно помещается рядом с его планшетом.
- Если разместить члена команды невозможно, возьмите другую карту Тингента и активируйте её.
- Если есть несколько вариантов размещения, выберите один из них следующим образом:

1. Разместите члена команды по соседству с наибольшим числом ареалов других видов.
2. Если по-прежнему остаётся несколько вариантов, выберите тот, где член команды будет по соседству с наибольшим числом гексов со специальными эффектами.
3. Если по-прежнему остаётся несколько вариантов, выберите тот, где член команды будет по соседству с наибольшим числом яиц.

**ВАЖНО** При этом также учитываются яйца на гексах, на которых размещается член команды.

4. Если по-прежнему остаётся несколько вариантов, выберите один по своему усмотрению.

Пример: капитана Тингента необходимо разместить по соседству с наибольшим возможным числом коралловых ареалов.



### Размещение обычного члена команды

Разместите члена команды Тингента на остров по соседству с наибольшим возможным числом ареалов того вида, который указан на карте. Соблюдайте те же правила, что и при размещении капитана.



### Возьмите карту (лицом вниз)

Возьмите 1 карту существа из колоды и положите рядом с планшетом Тингента лицом вниз. В конце партии Тингент получит ПО за все собранные лицом вниз карты.



### Возьмите карту из диких земель (лицом вверх)

Возьмите 1 карту с тем же символом типа, который указан на карте достижения с жетоном цели указанного цвета. Положите её рядом с планшетом Тингента лицом вверх.



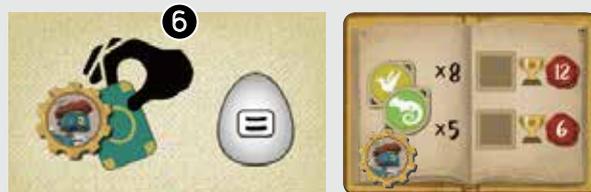
- Если в диких землях есть несколько подходящих карт, возьмите ту, которая принесёт Тингенту **наибольшее число итоговых очков**. Если таких карт несколько, возьмите крайнюю слева.
- Если в диких землях нет подходящих карт, Тингент кладёт рядом с планшетом лицом вниз 1 карту с верха колоды существ.

### Получите яйцо

Возьмите из запаса 1 яйцо соответствующего типа и поместите рядом с планшетом Тингента неизученной стороной вверх.



Пример: вы активируете эффект карты **6**. На карте достижений с жёлтым жетоном цели изображены символы птиц и рептилий. В диких землях есть несколько подходящих карт. Выберите ту, которая принесёт больше всего итоговых очков **В**, и положите лицом вверх рядом с планшетом Тингента. Потом возьмите из запаса 1 яйцо того же типа, что и полученная карта, и поместите рядом с планшетом неизученной стороной вверх.



**ВАЖНО** Если на полученной карте есть 2 символа разных типов, возьмите яйцо того типа, который указан на соответствующей карте достижения.

# СИМВОЛЫ ШКАЛЫ ТИНГЕНТА

## Разведка

Возьмите тайл из стопки тайлов ареалов и выложите на крайний левый гекс с озером, в котором есть яйцо. Тингент получает это яйцо. Положите его рядом с планшетом Тингента неизученной стороной вверх.

• Если есть несколько подходящих гексов, выберите самый верхний. Если нет ни одного подходящего гекса с яйцом, выберите самый верхний гекс с озером.



## Переместить маркер времени

Переместите маркер времени на 1 деление вправо. Тингент немедленно применяет эффект на шкале времени, однако он никогда не получает сачки и не убирает с острова членов команды.

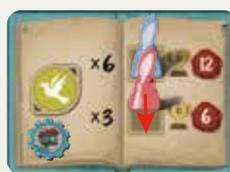


## Объявить об основном достижении

- 1 Разместите маркер достижений Тингента в верхней ячейке карты основного достижения, на которой лежит жетон цели. Если вы уже заняли верхнюю ячейку, Тингент занимает нижнюю ячейку.
- 2 После этого возьмите приз и поместите рядом с планшетом Тингента.
- 3 Переместите жетон цели на следующую карту основного достижения. Если жетон уже находится на крайней правой карте, он остаётся на месте.



• Если вы успели занять верхнюю ячейку достижения, Тингент занимает нижнюю ячейку.



Пример: Тингент собрал 4 символа птиц и мог бы занять верхнюю ячейку достижения. Но она уже занята вашим маркером (синим), поэтому маркер Тингента (красный) помещается в нижнюю ячейку.

• Если вы уже заняли нижнюю ячейку, а занять верхнюю ячейку Тингент не может, он не объявляет о достижении.



Пример: у Тингента нет ни одного символа рыб, поэтому он мог бы занять только нижнюю ячейку достижения, но она уже занята вашим маркером (синим). Тингент не объявляет об этом достижении.

- 2 Если Тингент объявил о достижении, возьмите приз и поместите рядом с его планшетом.
- 3 Переместите жетон цели на следующую карту достижения того же вида. Если других карт того же вида нет, оставьте жетон на месте.

## ФИНАЛЬНАЯ ФАЗА

Как и в обычной игре, партия заканчивается, когда на игровом поле не остаётся призов.

- Если вы забрали или убрали последний приз, Тингент делает ещё 1 ход, после чего партия заканчивается.
- Если последний приз забрал или убрал Тингент, партия заканчивается немедленно.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте свои очки так же, как в обычной игре. Очки Тингента подсчитываются следующим образом:

1. Тингент не активирует карты конца игры. Вместо этого **каждая карта конца игры, лежащая лицом вверх, приносит ему 5 ПО.**
2. **Итоговые очки за все карты существ, лежащие лицом вверх.**
3. **Итоговые очки за выполненные достижения.**
4. **3 ПО за каждый приз.**
5. **1 ПО за каждое яйцо.**
6. Каждая **карта, лежащая лицом вниз**, приносит очки в зависимости от сложности:
  - Тингент Ленивый: 1 ПО
  - Тингент Беспечный: 2 ПО
  - Грозный/Свирепый Тингент: 3 ПО

## ОПРЕДЕЛИТЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Побеждает тот, кто набрал больше очков. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше призов. Если призов поровну, побеждает Тингент.

## Объявить о достижении в сборе одного или разных типов



Объявить о достижении в сборе разных типов



Объявить о достижении в сборе одного типа

- 1 Соблюдая правила, изложенные далее, разместите маркер достижений Тингента на карте достижения с соответствующим жетоном цели.

## ! Правила размещения маркера достижений Тингента

Тингент может занять нижнюю ячейку достижения, если вы не успели занять её раньше, вне зависимости от числа собранных символов. Однако Тингент может занять верхнюю ячейку, только собрав больше символов, чем указано в условии нижней ячейки.



Больше 3



Ровно 3 или меньше



Пример: если Тингент собрал больше 3 символов рыб (на яйцах и лежащих лицом вверх картах), он занимает верхнюю ячейку **а**. В противном случае он занимает нижнюю ячейку **б**.

**ВАЖНО** Тингент никогда не изучает собранные яйца.

## СЦЕНАРИИ

При желании вы можете добавить в одиночную игру один или несколько сценариев, чтобы усложнить и разнообразить партии. Каждый из трёх сценариев содержит дополнительные правила и ограничения. Настройте уровень сложности, выбрав модель Тингента и вариант сценария!

### №1. Нищий искатель приключений

Увы, вам не удалось найти спонсоров для этой экспедиции. Вы отправляетесь в путь с голыми руками и надеетесь отыскать всё необходимое на острове.

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

##### Низкий уровень + ★☆☆☆☆

Переместите все маркеры ресурсов на 0. Возьмите 3 сачка вместо 1. Вместо того чтобы взять 8 карт существ и оставить в руке 4 из них, возьмите 6 и оставьте их все в руке.

##### Средний уровень + ★☆☆☆☆

Переместите все маркеры ресурсов на 0. Возьмите 1 сачок. Вместо того чтобы взять 8 карт существ и оставить в руке 4 из них, возьмите 5 и оставьте их все в руке.

##### Высокий уровень + ★☆☆☆☆

Переместите все маркеры ресурсов на 0. Не берите сачки. Вместо того чтобы взять 8 карт существ и оставить в руке 4 из них, возьмите 4 и оставьте их все в руке.

### №2. Вне конкуренции

Ваш противник Тингент – безжалостный разбойник, не соблюдающий кодекс первооткрывателя. Он может в любой момент прогнать с острова членов вашей команды!

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

##### Низкий уровень + ★☆☆☆☆

Тингент может размещать членов своей команды на гексы с членами вашей команды, если при этом он будет соседствовать с наибольшим числом ареалов требуемого вида. Если Тингент сделал это, заберите члена вашей команды с острова и поместите рядом с планшетом – Тингент прогнал его. В свой ход вы сможете снова разместить этого члена команды на острове.

##### Средний уровень + ★☆☆☆☆

Действуют правила низкого уровня сложности. Кроме того, когда Тингент прогоняет вашего члена команды с острова, он берёт 1 карту из колоды и кладёт её рядом со своим планшетом лицом вниз.

### №3. Зловещая дымка

Испугавшись ваших выдающихся умений, трусливый Тингент поставил на острове дымовую завесу! Теперь вам будет намного сложнее отыскать существ, с которыми вы надеялись повстречаться.

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

##### Низкий уровень + ★☆☆☆☆

• Когда Тингент должен получить карту существа из диких земель, он всегда берёт ту, которая приносит больше всего итоговых очков, вне зависимости от отмеченного жетоном достижения. Если таких карт несколько, Тингент берёт крайнюю слева.  
• Получив карту из диких земель, Тингент кладёт в освободившуюся ячейку новую карту не лицом вверх, как обычно, а лицом вниз. В эту ячейку нельзя выложить новую карту. Вы не можете взять карту, лежащую лицом вниз.

• Когда в диких землях будет 4 карты, лежащие лицом вниз, немедленно переверните их все. Тингент получает 4 ПО.

• Эффект очистки заменяется на следующий: переверните лицом вверх до 3 карт в диких землях.

• Эффект полной очистки заменяется на следующий: сбросьте все открытые карты из диких земель и выложите на их место новые из колоды. Не трогайте карты, лежащие лицом вниз.



##### Средний уровень + ★☆☆☆☆

Действуют правила низкого уровня сложности. Кроме того, действуют следующие правила:

• Перед началом игры переверните лицом вниз 2 крайние левые карты в диких землях.

• Когда в диких землях будет 4 карты, лежащие лицом вниз, немедленно переверните их все. Тингент получает не 4 ПО, как на низком уровне сложности, а 7 ПО.

##### Высокий уровень + ★☆☆☆☆

Действуют правила низкого уровня сложности. Кроме того, действуют следующие правила:

• Перед началом игры переверните лицом вниз 2 крайние левые карты в диких землях.

• Когда в диких землях будет 4 карты, лежащие лицом вниз, немедленно переверните их все. Тингент получает не 4 ПО, как на низком уровне сложности, а 10 ПО.

**ВАЖНО** Если сумма звёзд от уровня сложности Тингента и сценария(-ев) превысит 5, будьте готовы к очень напряжённой партии!

# VIII. ПРИЛОЖЕНИЕ

Вам необязательно читать этот раздел перед началом игры. Загляните сюда, если в ходе партии у вас возникнут вопросы. Если текст карты существа или планшета капитана противоречит правилам, то текст карты или планшета имеет приоритет.



## ПЛАНШЕТЫ КАПИТАНОВ

Чтобы воспользоваться уникальной способностью капитана, описанной ниже, вам необходимо объявить хотя бы об 1 достижении и убрать с планшета жетон-замок. Если способность заблокирована, вы не можете ей пользоваться. При желании вы можете не использовать способность капитана, даже разблокировав её.

### 1. Кабот, беззаботный бродяга

- Размещая Кабота на острове, немедленно активируйте 1 карту сбора в вашем заповеднике.
- Если у вас нет таких карт, способность не срабатывает.

### 2. Фрейя, коллекционер яиц

- Размещая Фрейю на острове, выберите 1 из следующих способностей:
  - 1) Получите 1 яйцо с гекса, соседнего с Фрейей, поместите в инкубатор и получите награду инкубатора. Если на соседних с Фрейей гексах нет яиц, способность не срабатывает.
  - 2) Переверните до 2 разных яиц в вашем инкубаторе. Нельзя перевернуть 1 яйцо дважды. Если в инкубаторе нет яиц, способность не срабатывает.

### 3. Хаоа, страж диких земель

- Размещая Хаоа на острове, вы можете немедленно разыграть 1 карту из руки, оплатив её стоимость.
- Способность капитана можно использовать в любой момент, то есть вы можете сначала использовать способность Хаоа, а затем получить ресурсы или карты из соседних ареалов, либо сначала получить ресурсы или карты, а затем использовать его способность. Следовательно, разместив Хаоа и получив ресурсы или карты из соседних ареалов, вы можете немедленно разыграть полученную карту с помощью способности Хаоа.



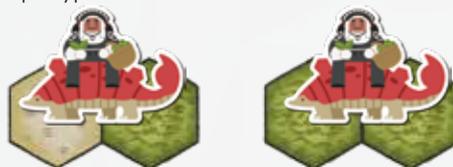
Пример: вы размещаете Хаоа и получаете 1 фрукт, 1 коралл и 1 карту фруктового ареала — Бронивца. Используя способность Хаоа, вы тут же разыгрываете Бронивца в свой заповедник, потратив 2 фрукта.



- Вы не тратите базовое действие, используя способность Хаоа.
- Если у вас в руке нет карт или вам не хватает ресурсов, чтобы разыграть карту, способность не срабатывает.

### 4. Елена, знаток горных трав

- Разблокировав способность Елены, вы тут же получаете 1 сачок.
- Если у вас уже есть 3 сачка, то вместо ещё 1 сачка вы получаете 1 ПО.
- Вы можете размещать Елену на 1 или 2 гексах с горами без траты ресурса.



### 5. Макус, бравый разведчик

- Размещая Макуса на острове, тут же активируйте специальный эффект соседнего гекса, к которому он обращён лицом.
- Гекс должен быть соседним с гексом Макуса. Вы не можете активировать специальный эффект не соседнего гекса, даже если он расположен в нужном направлении.



Пример: вы размещаете Макуса на острове, как показано выше, и активируете специальный эффект соседнего гекса, к которому он обращён лицом: проводите очистку и берёте 1 карту из диких земель.

- Специальный эффект можно повторно активировать в тот же ход с помощью сачка.
- Если в нужном гексе нет специальных эффектов, способность не срабатывает.

**ВАЖНО** С помощью сачка каждый специальный эффект можно активировать только 1 раз за ход. Но это ограничение не распространяется на повторную активацию эффекта без помощи сачка.

## 6. Мари, предприимчивая богачка

• Размещая Мари на острове, выберите 1 из 3 открытых тайлов ареалов и активируйте его специальный эффект.

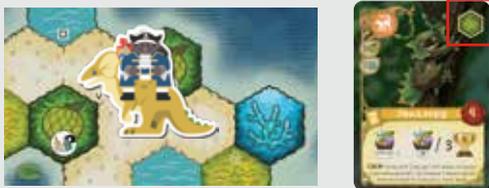


Пример: на момент размещения Мари открыты тайлы ареалов, изображённые слева. Вы выбираете специальный эффект **а**. Благодаря ему вы можете активировать 1 карту сбора в вашем заповеднике.

• Если в тот же ход тайл ареала, эффект которого был активирован способностью Мари, размещается рядом с 1 из членов вашей команды, вы можете повторно активировать его эффект с помощью сачка.

## 7. Октавия, морская разбойница

• Размещая Октавию на острове, сбросьте любую карту из руки и получите 2 ресурса её ареала.  
• Если у вас в руке нет ни 1 карты, способность не срабатывает.  
• Способность капитана можно использовать в любой момент, то есть вы можете сначала использовать способность Октавии, а затем получить ресурсы или карты из соседних ареалов, либо сначала получить ресурсы или карты, а затем использовать её способность. Следовательно, разместив Октавию и получив ресурсы или карты из соседних ареалов, вы можете немедленно сбросить полученную карту с помощью способности Октавии.



Пример: размещаете Октавию, как показано выше, и получаете 1 фрукт, 1 коралл и 1 карту фруктового ареала — Эвкалорда. Используя способность Октавии, вы сбрасываете Эвкалорда и получаете 2 фрукта — ресурса ареала Эвкалорда.

## 8. Сэмюэль, ветеран-первопроходец

• Размещая Сэмюэля на острове, получите 1 ресурс того вида, которого у вас меньше всего. Потом получите ещё по 1 ресурсу того же вида за каждые 3 собранных вами приза.  
• Если таких видов несколько, выберите любой из них.  
• Способность капитана можно использовать в любой момент, то есть, разместив Сэмюэля, вы можете сначала получить ресурсы или карты из соседних ареалов, а затем использовать его способность, либо сначала использовать его способность, а затем получить ресурсы или карты из соседних ареалов.

Пример: вы размещаете Сэмюэля на острове. У вас есть 1 фрукт, 1 коралл, 2 цветка, 3 гриба и 4 приза. Вы можете выбрать фрукты или кораллы. Выбрав кораллы, вы получаете 1 ресурс этого вида. Поскольку у вас есть 4 приза, вы получаете ещё

1 такой ресурс. Таким образом, способность Сэмюэля приносит вам 2 коралла.

## 9. Тингент, энергичный робот

• Разблокировав способность Тингента, поместите на свой планшет капитана 1 жетон энергии из запаса.  
• Размещая Тингента на острове, выберите 1 из следующих способностей:

1) Поместите 1 жетон энергии на планшет капитана.

• На планшете может находиться сколько угодно жетонов энергии.

• Энергию на планшете капитана нельзя восстановить с помощью способностей карт или наград за маркеры достижений.



**ВАЖНО** Восстановить энергию можно только на картах энергии.

2) В произвольном порядке распределите сколько угодно жетонов энергии с планшета капитана по картам энергии в вашем заповеднике, не превышая предел их энергии.

Пример: вы размещаете Тингента на острове. На вашем планшете капитана находятся 4 жетона энергии, которые вы хотите распределить между своими картами энергии. Вы помещаете 1 жетон на карту энергии **а**, 1 жетон на карту **б** и 2 жетона на карту **в**.

Предел энергии карты **а** равен 1 **г**, поэтому нельзя поместить на эту карту больше 1 жетона.



## КАРТЫ СУЩЕСТВ

**001. Чебурин:** получите по 2 ПО за каждый символ фруктового ареала в вашем заповеднике, включая эту карту. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 10 ПО.

**002. Иглоносец:** см. № 001.

**003. Бронивец:** выберите на острове 1 любой фруктовый ареал со специальным эффектом и активируйте этот эффект. Если на соседнем с этим ареалом гексе находится член вашей команды, в этот же ход вы можете ещё раз активировать этот специальный эффект с помощью сачка.

**004. Грибожуй:** вы можете разыграть эту карту, уменьшив её стоимость на 1 за каждый символ грибного ареала в вашем заповеднике без учёта этой карты, и затем получить 3 ПО. Стоимость карты не может опуститься ниже 0. Пример: если в вашем заповеднике есть

3 символа грибного ареала, вам достаточно потратить 1 гриб вместо 4, чтобы разыграть эту карту.

**005. Циклюск:** см. № 003.

**006. Скарабур:** выполняя сбор, возьмите 1 карту из колоды. Затем посчитайте все символы ареала в вашем заповеднике, совпадающие с символом на взятой карте, и получите по 1 ПО за каждый из них, но не больше 5 ПО.

**007. Сапфирулес:** получите по 1 ПО за каждый символ ареала того вида, которых вы собрали в вашем заповеднике больше всего. Если таких видов несколько, выберите 1 из них. Подсчитывая символы грибного ареала, учитывайте символ на этой карте. Пример: вы собрали 6 символов фруктового ареала, 3 — кораллового, 4 — цветочного и 5 — грибного. Вы получаете 6 ПО.

**008. Мховен:** см. № 003.

**009. Пангориб:** см. № 001.

**010. Фарангуста:** каждый раз, когда вы разыгрываете карту с начальной стоимостью 4 ресурса или больше, получайте 2 ПО. Даже если при розыгрыше карты её начальная стоимость уменьшается из-за другого эффекта, вы всё равно получаете 2 ПО. Поскольку стоимость Фарангусты также 4 ресурса, после её розыгрыша вы получаете 2 ПО.

**011. Розоквакша:** выполняя сбор, получите 2 ресурса ареала того вида, символов которого вы собрали в вашем заповеднике больше всего. Если таких видов несколько, выберите 1 из них.

**012. Сирокион:** см. № 004.

**013. Наутилиуск:** см. № 003.

**014. Схимник:** см. № 001.

**015. Пиломар:** в конце игры вы получаете по 1 ПО за каждый символ раков в вашем заповеднике. Подсчитайте все символы раков на картах и на яйцах в инкубаторе (как изученных, так и нет).

**016. Лягубика:** см. № 004.

**017. Зубоскал:** см. № 004.

**018. Криодон:** выполняя сбор, получите 1 коралл. Затем получите ещё по 1 кораллу за каждые 3 собранных вами приза. Пример: если у вас есть 4 приза, при сборе вы получаете 2 коралла.

**019. Кристаллама:** каждый раз, когда вы получаете приз, немедленно активируйте 1 карту сбора в вашем заповеднике. Если таких карт нет, способность не срабатывает.

**020. Ягуриан:** см. № 015.

**021. Мицелион:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы получить 1 любой ресурс. Затем можете обменять сколько угодно ресурсов одного вида на столько же ресурсов другого вида. Пример: вы используете 1 жетон энергии и получаете 1 цветок. Затем вы обмениваете 3 фрукта на 3 коралла. Итого вы потеряли 3 фрукта и получили 1 цветок и 3 коралла.

**022. Эвкалорд:** выполняя сбор, получите 1 ресурс того вида, которого у вас осталось меньше всего. Если таких видов несколько, выберите 1 из них. Потом получите ещё 1 ресурс того же вида за каждые 3 собранных вами приза. Пример: у вас есть 0 фруктов, 0 кораллов, 1 цветок, 1 гриб и 4 приза. Вы выполняете сбор, выбираете кораллы и получаете 1 коралл. Затем вы также получаете ещё 1 коралл за собранные призы. Итого вы получаете 2 коралла.

**023. Шар-тцу:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 1 жетон энергии и поместите на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы разыграть 1 карту сбора из руки, не оплачивая её стоимость. Это не считается базовым действием.

**024. Запаслик:** см. № 018.

**025. Пиротанг:** см. № 018.

**026. Вепрус:** немедленно активируйте 1 карту сбора в вашем

заповеднике. Потом получите из запаса 1 яйцо того типа, который указан на активированной карте.

**027. Вепрог:** см. № 026.

**028. Фурундук:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы получить 1 любой ресурс. Затем получите ещё по 1 ресурсу того же вида за каждые 3 собранных вами приза.

**029. Фиольт:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы активировать 1 карту сбора в вашем заповеднике.

**030. Улетяга:** выберите 2 разных карты сбора в вашем заповеднике и активируйте каждую из них 1 раз. Активировать 1 карту дважды нельзя. Если в вашем заповеднике есть только 1 карта сбора, активируйте её 1 раз.

**031. Грозилла:** каждый раз, когда вы получаете приз, немедленно получите 2 ПО.

**032. Фанфатур:** см. № 018.

**033. Игуменот:** каждый раз, активируя карту сбора (с помощью действия сбора, способности другой карты, специального эффекта, способности капитана и т. д.), получите 1 ПО. Пример: выполняя сбор, вы активировали 3 карты сбора в вашем заповеднике. Получите 3 ПО.

**034. Лемурень:** выполняя сбор, получите 1 ресурс того вида, которого у вас меньше всего. Если таких видов несколько, выберите 1 из них. Потом получите по 1 ПО за каждый ресурс этого вида. Пример: у вас есть 2 фрукта, 2 коралла, 3 цветка и 3 гриба. Вы выполняете сбор, выбираете кораллы и получаете 1 коралл. Теперь у вас есть 3 коралла, и вы получаете за них 3 ПО.

**035. Графлиня:** выберите 1 карту в диких землях, оплатите её стоимость и разыграйте в ваш заповедник. Это не считается базовым действием.

**036. Графлин:** см. № 035.

**037. Флори:** возьмите в руку 1 карту из диких земель. Получите 2 ресурса ареала полученной карты.

**038. Флораду:** см. № 037.

**039. Хватокрыл:** выберите 1 карту конца игры в вашем заповеднике. Активируйте её и немедленно получите соответствующее число ПО. Карта, активированная таким образом, по-прежнему принесёт вам очки в конце игры. Пример: с помощью этой карты вы активировали Пиломара (№ 15). Вы немедленно получаете 10 ПО за 10 символов раков в вашем заповеднике. В конце игры Пиломар будет активирован повторно.

**040. Грифоныр:** см. № 039.

**041. Сфесясть:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 1 жетон энергии и поместите на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы бесплатно разыграть 1 карту конца игры из руки или из диких земель. Это не считается базовым действием.

**042. Царыч:** выполняя сбор, получите по 1 ПО за каждую карту конца игры в вашем заповеднике. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 5 ПО.

**043. Туканец:** выберите 1 тип существ и возьмите из диких земель все карты выбранного типа. Вы также можете взять карты с символами разных типов, если среди них есть 1 выбранный вами тип. Получите по 1 ПО за каждую взятую карту.

**044. Туканетта:** см. № 043.

**045. Шпанышь:** проведите очистку (см. стр. 11). Затем возьмите в руку 1 карту из диких земель.

**046. Глазаго:** см. № 045.

**047. Засипуха:** возьмите в руку 1 карту из диких земель. Получите из запаса 1 яйцо того типа, который указан на

карте. Если на карте есть 2 символа разных типов, получите яйцо 1 из них.

**048. Выслуха:** см. № 047.

**049. Коршарх:** см. № 015.

**050. Звездоклюв:** выберите 1 карту из диких земель и бесплатно разыграйте её в ваш заповедник. Это не считается базовым действием.

**051. Лебедива:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы взять в руку 1 карту из диких земель.

**052. Медвелиск:** активируйте способность последней разыгранной мгновенной карты.

\*Исключение: эта способность встречается на 2 картах: Медвелиск (№ 052) и Ледопард (№ 053). Если вы разыгрываете их одного за другим и Ледопард активирует способность Медвелиска или наоборот, способность не срабатывает.

**053. Ледопард:** см. № 052.

**054. Квакватт:** каждый раз, когда вы получаете приз, получайте 1 любой ресурс.

**055. Жаберу:** выберите 1 карту энергии в вашем заповеднике и восстановите предел её энергии. Восстановить энергию на планшете капитана нельзя.

**056. Жаббрал:** см. № 055.

**057. Лиликкон:** следующая карта, которую вы разыгрываете в этот ход, будет стоить на 1 ресурс меньше. Если вы не разыгрываете следующую карту в этот же ход, эффект пропадёт. Стоимость карты не может опуститься ниже 0.

**058. Метаформа:** получите из запаса 1 неизученное яйцо того же типа, который указан на последней разыгранной вами мгновенной карте.

**059. Метаморфа:** см. № 058.

**060. Грибузырь:** выберите в руке 1 карту с начальной стоимостью 2 ресурса или меньше. Разыграйте её в ваш заповедник, не оплачивая её стоимость. Это не считается базовым действием. Пример: разыграть таким образом Грибожуя (№ 004) нельзя, так как его начальная стоимость равна 4.

**061. Гриботяга:** см. № 060.

**062. Калламандра:** см. № 057.

**063. Багрлот:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы взять из запаса 1 яйцо любого типа и положить на эту карту, таким образом добавив символ нового типа. В дальнейшем эта карта будет обладать как символом рептилий, так и символом нового типа. Нельзя добавить символ того типа, которым карта уже обладает. Яйца, лежащие на карте, служат для напоминания и не считаются яйцами в вашем заповеднике. Вы не можете изучить их, перевернуть или использовать для объявления о достижении. Пример: вы использовали 1 жетон энергии, чтобы добавить символ раков. Используя второй жетон энергии, вы можете добавить к карте любой символ, кроме рептилий и раков.

**064. Иглолот:** см. № 063.

**065. Щедрозавр:** выберите 1 награду за маркер достижений, которую вы уже получили ранее, и получите её повторно. Если вы ещё не объявили ни об 1 достижении, способность не срабатывает.

**066. Кактуру:** каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенную карту, вы получаете 1 ПО.

**067. Террапаха:** см. № 015.

**068. Ахмурилля:** выполняя сбор, возьмите 1 карту из колоды и получите 1 ресурс её ареала. Пример: взяв карту с символом фруктового ареала, получите 1 фрукт.

**069. Искрена:** выполняя сбор, возьмите 1 карту из колоды и получите из запаса 1 яйцо того типа, который указан на карте. Поместите его в инкубатор неизученной стороной вверх. Если

на карте есть 2 символа разных типов, возьмите яйцо 1 из них.

**070. Кормигуру:** возьмите 1 карту из колоды и получите из запаса 1 яйцо того же типа, который указан на карте. Если на карте есть 2 символа разных типов, получите яйцо 1 из них.

**071. Индигуру:** см. № 070.

**072. Полипуза:** получите 1 сачок из запаса.

**073. Спруц:** откройте 3 карты из колоды, возьмите 1 из них в руку и сбросьте 2 другие. Немедленно получите столько ПО, сколько итоговых очков указано на взятой карте. Если это карта конца игры, вы получаете 0 ПО. Очки, которые приносит способность карты, не учитываются.

**074. Картомант:** возьмите 3 карты из колоды, потом сбросьте 1 карту из руки (необязательно из тех, которые вы только что взяли).

**075. Картомен:** см. № 074.

**076. Келпирог:** каждый раз, когда вы берёте карту из колоды, вы получаете 1 ПО. Обратите внимание, что в случае со Спруцом (№ 073), Водоротнем (№ 082) и Болотником (№ 084) вы берёте открытую карту, а не карту из колоды, следовательно, способность Келпирага не срабатывает. Пример: взяв 3 карты с помощью Картоманта (№ 074), вы получите 3 ПО.

**077. Тусклоглаз:** возьмите 1 карту из колоды и получите по 1 ПО за каждую карту в руке, включая только что взятую. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 10 ПО.

**078. Гиблофин:** возьмите 1 карту из колоды. Если у вас в руке 5 или более карт, включая только что взятую, получите 1 сачок.

**079. Розофин:** см. № 078.

**080. Магмарп:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы взять 1 карту из колоды. Выберите любые 2 из 3 следующих опций: 1) получите 1 яйцо того же типа, который указан на взятой карте; 2) получите 1 ресурс ареала взятой карты; 3) получите столько ПО, сколько итоговых очков указано на карте. Выбрать 1 опцию дважды нельзя. Если на взятой карте есть 2 символа типов, вы можете получить яйцо любого из этих типов. Карты конца игры приносят вам 0 ПО. Очки, которые приносит способность карты, не учитываются. Пример: вы взяли из колоды Русалова (№ 081). Вы можете выбрать 2 опции из 3: яйцо рыб, 1 коралл, 4 ПО.

**081. Русалов:** получите 2 сачка из запаса.

**082. Водоротень:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы открыть 3 карты из колоды, взять 1 из них в руку и сбросить 2 другие. Вы также получаете 1 ресурс ареала взятой карты.

**083. Барракхан:** см. № 015.

**084. Болотник:** см. № 073.

**085. Барханожка:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы перевернуть до 2 яиц в вашем инкубаторе и получить 2 ПО. Перевернуть 1 яйцо дважды нельзя. При желании вы можете не переворачивать яйца.

**086. Жуквица:** переверните до 2 яиц в вашем инкубаторе и немедленно получите по 2 ПО за каждое из этих яиц. Перевернуть 1 яйцо дважды нельзя. При желании вы можете не переворачивать яйца.

**087. Поплыгун:** изучите 1 яйцо в инкубаторе, чтобы получить 1 любое яйцо из запаса. Если у вас нет неизученных яиц, способность не срабатывает.

**088. Угленосик:** см. № 087.

**089. Кристалида:** см. № 015.

**090. Бусеница:** изучите до 5 яиц в вашем инкубаторе и немедленно получите по 2 ПО за каждое из этих яиц.

- 091. Шелештень:** изучите 1 неизученное яйцо в вашем инкубаторе, чтобы получить 2 ресурса 1 любого вида.
- 092. Шушшалица:** см. № 091.
- 093. Шелкопуд:** выполняя сбор, получите 1 любой ресурс и переверните до 2 яиц в вашем инкубаторе. Перевернуть 1 яйцо дважды нельзя. При желании вы можете не переворачивать яйца.
- 094. Лунантула:** каждый раз, когда вы изучаете или переворачиваете 1 или несколько яиц в вашем инкубаторе, вы получаете 1 ПО, вне зависимости от числа яиц. Пример: перевернув 2 яйца благодаря способности Шелкопуда (№ 093), вы получаете 1 ПО. Если в тот же ход вы изучаете 1 из ваших яиц благодаря способности Шелештени (№ 091), вы получаете ещё 1 ПО. Если вы выполняете достижение и переворачиваете 8 яиц за 1 раз, вы получаете 1 ПО.
- 095. Магылёк:** получите из запаса 1 яйцо насекомых.
- 096. Богопард:** выполняя сбор, получите по 1 ПО за каждые 2 изученных яйца в вашем инкубаторе.
- 097. Блоховица:** см. № 086.
- 098. Фонарник:** получайте по 1 ПО каждый раз, когда вы получаете яйцо. Если ваш инкубатор заполнен, то вместо яйца вы получаете 3 ПО, а не 2, как обычно (см. стр. 14). Учтите, что яйца на картах Багроглота (№ 063) и Иглоглота (№ 064) не учитываются для этой способности.
- 099. Ветреница:** см. № 090.
- 100. Пчелектра:** получите из запаса 1 яйцо любого типа.
- 101. Ведымалёк:** см. № 095.
- 102. Птеромур:** сбросьте до 2 карт из руки. Получите по 2 ПО за каждую из сброшенных карт.
- 103. Хохламон:** сбросьте 1 карту из руки. Получите по 1 ПО за каждый символ типа в вашем заповеднике, совпадающий с символом на сброшенной карте. Учитываются как изученные, так и неизученные яйца. Если на сброшенной карте есть символы 2 разных типов, выберите 1 из них. Пример: если вы сбросили карту с символом птиц, посчитайте все символы птиц на всех картах существ и всех яйцах.
- 104. Лазутерикс:** сбросьте до 5 карт из руки, чтобы уменьшить стоимость этой карты на 1 за каждую только что сброшенную карту. Получите 5 ПО. Пример: если вы скинули 4 карты, вам достаточно потратить 1 коралл или 1 гриб, чтобы разыграть Лазутерикса (как изученных, так и нет).
- 105. Листварь:** сбросьте 1 карту из руки, чтобы получить 2 ресурса ареала сброшенной карты.
- 106. Камнекрошка:** вы получаете 1 ПО каждый раз, когда сбрасываете карту из руки. Выполняя сбор, вы получаете ПО, если сбрасываете лишние карты. Обратите внимание, что в случае со Спруцом (№ 073), Водоротнем (№ 082) и Болотником (№ 084) вы сбрасываете карты не из руки, следовательно, способность Камнекрошки не срабатывает. Пример: если вы сбросили 4 карты, разыгрывая Лазутерикса (№ 104), вы получаете 4 ПО.
- 107. Листавр:** см. № 105.
- 108. Фафгор:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 1 жетон энергии и поместите на эту карту. Если у вас в руке нет карт, вы можете использовать 1 жетон энергии с этой карты, чтобы взять 4 карты из колоды и получить по 1 ресурсу их ареалов. Таким образом, вы получаете 4 карты и 4 ресурса. Эту способность нельзя активировать, если у вас в руке есть хотя бы 1 карта.
- 109. Златерикс:** см. № 104.
- 110. Асклепид:** сбросьте до 3 карт из руки, чтобы уменьшить стоимость этой карты на 1 за каждую сброшенную карту. Получите 1 сачок. Пример: если вы сбросили 2 карты, вам достаточно потратить 1 коралл, чтобы разыграть Асклепида.
- 111. Цезавр:** см. № 015.
- 112. Меладон:** сбросьте 1 карту из руки, чтобы получить из запаса 2 яйца того типа, который указан на сброшенной карте. Если на карте указаны символы 2 разных типов, выберите 1 из них и получите 2 яйца выбранного типа.
- 113. Азурадон:** см. № 112.
- 114. Бурелов:** сбросьте 1 карту из руки, чтобы взять в руку 2 карты из диких земель.
- 115. Панацепид:** см. № 110.
- 116. Ползень:** см. № 103.
- 117. Фоборос:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 1 жетон энергии и поместите на эту карту. Если вам необходимо сбросить карту с начальной стоимостью 3 или меньше, вы можете вместо этого бесплатно разыграть её в ваш заповедник, использовав 1 жетон энергии с карты Фобороса. Это не считается базовым действием. Обратите внимание, что в случае со Спруцом (№ 073), Водоротнем (№ 082) и Болотником (№ 084) вы сбрасываете карты не из руки, следовательно, способность Фобороса не срабатывает. Пример: во время сбора у вас в руке 6 карт, 1 из них необходимо сбросить. Вы решаете сбросить Ползня (№ 116), чья стоимость равняется 2 (1 коралл + 1 гриб). Вместо того чтобы сбрасывать его, вы можете использовать 1 жетон энергии с карты Фобороса и разыграть Ползня, не оплачивая его стоимость и не тратя базовое действие. Однако разыграть таким образом Грибожужя (№ 004) нельзя, так как его начальная стоимость равна 4.
- 118. Умборос:** см. № 117.
- 119. Нерейд:** разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту. Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы сбросить 1 карту из руки и получить 2 ресурса ареала сброшенной карты.
- 120. Брутозавр:** в конце игры выберите 1 карту конца игры в вашем заповеднике и повторно получите очки, которые приносит эта карта. Пример: если способность Уткайзера (№ 121) принесла вам 12 ПО, вы можете ещё раз получить 12 ПО благодаря способности Брутозавра.
- 121. Уткайзер:** в конце игры вы получаете по 1 ПО за каждую мгновенную карту в вашем заповеднике. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 12 ПО.
- 122. Яйцепряд:** в конце игры вы получаете по 1 ПО за каждое яйцо в вашем инкубаторе, как изученное, так и нет. Учтите, что яйца на картах Багроглота (№ 063) и Иглоглота (№ 064) не учитываются для этой способности.
- 123. Шаромандра:** в конце игры вы получаете по 4 ПО за каждый полный набор символов ареала в вашем заповеднике (1 фруктовый, 1 коралловый, 1 цветочный и 1 грибной). Пример: в вашем заповеднике есть 4 символа фруктового ареала, 3 – кораллового, 5 – цветочного и 6 – грибного, итого 3 полных набора. Вы получаете 4 ПО за каждый из них, всего 12 ПО. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 12 ПО.
- 124. Цаплеон:** в конце игры вы получаете по 3 ПО за каждую карту сбора в вашем заповеднике. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 12 ПО.
- 125. Грифолк:** в конце игры подсчитайте оставшиеся сачки и ресурсы. Вы получаете по 1 ПО за каждый сачок и каждый ресурс. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 12 ПО. Пример: если у вас осталось 3 фрукта, 1 коралл, 0 цветков, 3 гриба и 1 сачок, вы получаете 8 ПО.
- 126. Ёрмуриф:** в конце игры вы получаете по 3 ПО за каждую карту энергии в вашем заповеднике. За 1 активацию этой карты можно получить не больше 12 ПО.

## КАРТЫ ОСНОВНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ



Вы можете объявить об этом достижении, если в вашем заповеднике 14 или более карт существ.



Вы можете объявить об этом достижении, если в вашем инкубаторе 8 или более неизученных яиц. После объявления о достижении изучите все 8 яиц.



Вы можете объявить об этом достижении, если в вашем заповеднике 6 или более карт существ с одинаковым видом ареала. То есть, если в вашем заповеднике есть 6 карт с символом фруктового ареала, вы можете объявить об этом достижении.



Вы можете объявить об этом достижении, если в вашем заповеднике 10 или более символов одного типа. Изученные яйца не учитываются. После объявления о достижении изучите все использованные яйца.



Вы можете объявить об этом достижении, если в вашем заповеднике есть хотя бы по 2 карты каждого из 5 видов. (Минимум 2 многократных карты, 2 карты энергии, 2 карты сбора, 2 мгновенных карты, 2 карты конца игры.)

## НАГРАДЫ ЗА МАРКЕРЫ ДОСТИЖЕНИЙ

Вы можете отказаться от указанной награды и получить вместо неё 2 ПО.



Получите 2 любых ресурса (по 1 разных видов или 2 одного вида).



Возьмите 2 карты из диких земель (см. стр. 10).



Возьмите 1 сачок из запаса.



Немедленно получите 3 ПО (см. стр. 7).



Выберите 1 карту энергии в вашем заповеднике и восстановите её предел энергии. Если у вас нет таких карт, ничего не происходит. Восстановить энергию на планшете капитана нельзя.



Активируйте все карты сбора в вашем заповеднике в любом порядке. Если у вас нет таких карт, ничего не происходит.

## НАГРАДЫ ИНКУБАТОРА



Возьмите 1 карту из диких земель (см. стр. 10).



Немедленно получите X ПО (см. стр. 7).



Получите 1 любой ресурс.

## НАГРАДЫ ШКАЛЫ ОЧКОВ/ВРЕМЕНИ



Получите 1 сачок из запаса.



Совершите разведку (см. стр. 11).



**Полная очистка:** сбросьте все карты из диких земель, выложите на их место новые.



Возьмите 1 приз с игрового поля.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ



Получите 1 фрукт.



Получите 1 цветок.



Получите 1 коралл.



Получите 1 гриб.



Получите 3 ПО.



Переверните 1 яйцо в вашем инкубаторе (см. стр. 14).



Получите 1 яйцо из мешочка.



Проведите очистку (см. стр. 11) и возьмите 1 карту из диких земель.



Возьмите 2 карты существ из колоды (см. стр. 10).



Возьмите 1 карту из диких земель и получите 1 ресурс её ареала.



Сбросьте 1 карту из руки. Получите 2 ресурса её ареала (см. стр. 13).



Активируйте 1 карту сбора в вашем заповеднике. Если у вас нет таких карт, эффект не срабатывает.



Переверните до 2 яиц в вашем инкубаторе (см. стр. 14). Нельзя перевернуть 1 яйцо дважды.



Разыграйте 1 карту из руки, оплатив её стоимость. Это не считается базовым действием.