

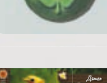
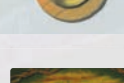
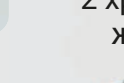
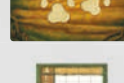
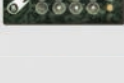
ДИКАЯ ПРИРОДА
АМАЗОНИИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АМАЗОНИЮ

Тропические леса Амазонии составляют более половины всех оставшихся на Земле тропических лесов, и это настоящий приют для дикой природы. Обладая одной из самых богатых и биологически разнообразных экосистем в мире, тропические леса Амазонии служат домом для 10 % известных видов животных Земли. Чтобы ещё больше обогатить местную природу, крупнейшая и влиятельнейшая некоммерческая научная организация «Общество доброй кометы» отправила вас в буйные джунгли амазонских тропических лесов. Возглавьте собственную природоохранную организацию, и пусть джунгли Амазонии процветают! Восстанавливайте тропические леса, сажайте деревья и водную растительность и помогайте окружающей среде. В зависимости от предпринятых действий ваши джунгли могут стать биомом, в котором все живут в гармонии, а могут стать средой, в которой обитают конкретные виды. Создайте самые преуспевающие джунгли и получите главный приз «Общества доброй кометы». А теперь за работу!

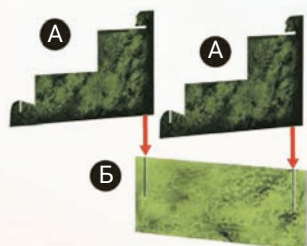
СОСТАВ ИГРЫ

	5 ягуаров		5 гигантских выдр		6 красных ара		6 кайманов		12 дятлов
	12 древесных лягушек		12 тамаринов		8 туканов		1 муравьед		1 амазонский дельфин
	1 анаконда		1 гоацин		1 ленивец		1 тартаруга		1 игуана
	1 броненосец		16 фишек игроков		4 мешочка для ресурсов		4 фрагмента начальной местности		36 фрагментов местности
	21 фрагмент особой местности		42 дерева		42 водных цветка		16 семечек		5 жетонов завершения
	8 жетонов «1 лист»		12 жетонов «1 монета»		8 жетонов «1 вода»		8 жетонов автомы		1 жетон награды
	14 жетонов «2 листа»		20 жетонов «2 монеты»		14 жетонов «2 воды»		18 жетонов «2 фрукта»		4 лодки
	12 жетонов «3 листа»		12 жетонов «3 монеты»		12 жетонов «3 воды»		12 жетонов «3 фрукта»		2 хранилища жетонов
	10 жетонов «4 листа»		8 жетонов «4 монеты»		10 жетонов «4 воды»		10 жетонов «4 фрукта»		1 водопад жизни
	16 карт основных животных		8 карт уникальных животных		1 карта автомы		48 карт насекомых		
	4 памятки		1 блокнот для подсчёта очков		42 карты окружения				

ИНСТРУКЦИИ ПО СБОРКЕ

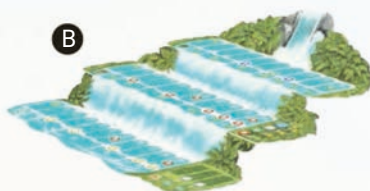
Сборка водопада жизни

1



Соедините 2 боковые опоры **А** с задней опорой **Б**.

2



Аккуратно извлеките водопад **В**, согните его по линиям внутрь и наружу, придав ему форму лестницы.

3



Совместите зацепы на опорах **1** с четырьмя отверстиями в водопаде и зафиксируйте конструкцию.

4



Готово!

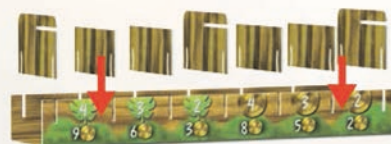
Сборка хранилища жетонов

1



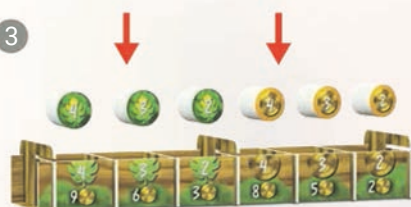
Согните боковые стенки хранилища жетонов, как показано на рисунке.

2



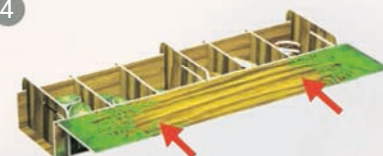
Вставьте три большие перегородки в крайние прорези и в самую середину. Вставьте небольшие перегородки в оставшиеся четыре прорези.

3



Разложите жетоны ресурсов по ячейкам, как указано на передней стороне хранилищ.

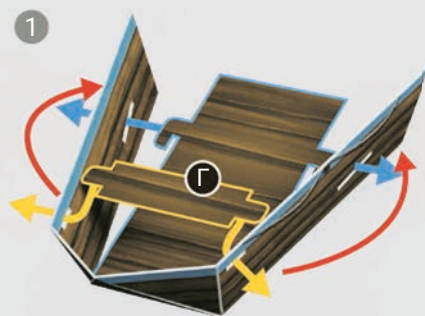
4



Убирая хранилище в коробку игры, закрывайте его крышкой. Перед игрой снимайте эту крышку.

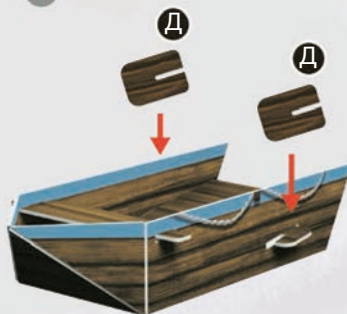
Сборка лодки

1



Согните лодку так, чтобы изображённые верёвки оказались снаружи. Вставьте опору **Г** в 2 отверстия в носовой части лодки. Вставьте зацепы на дне лодки в 2 отверстия в задней части лодки.

2



Закрепите фиксаторы **Д** на зацепах.

3



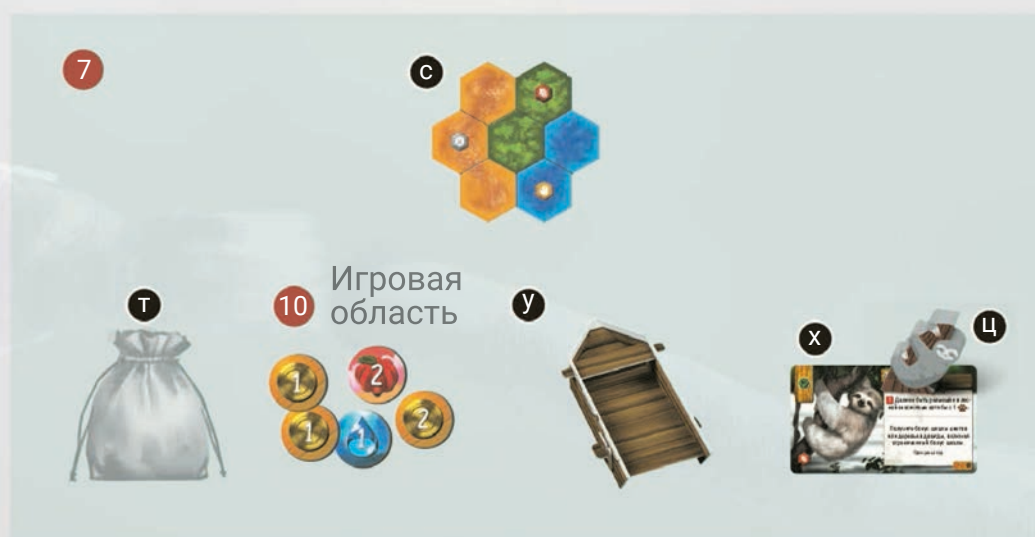
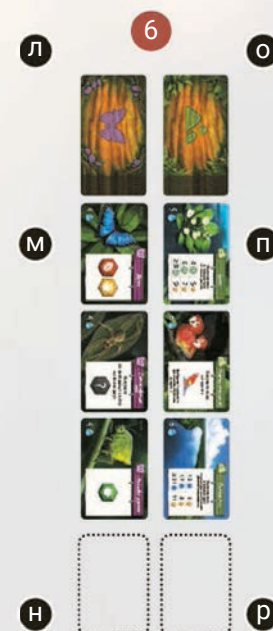
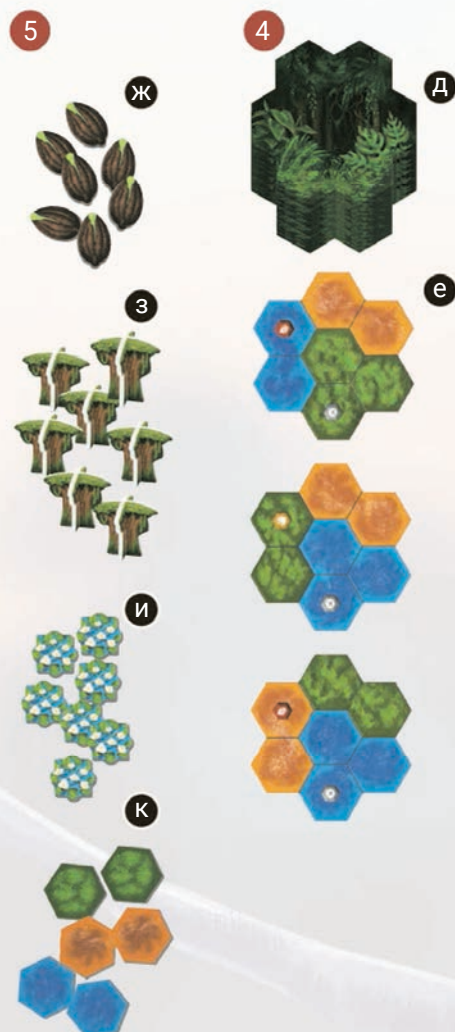
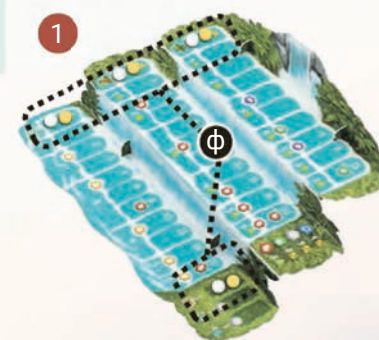
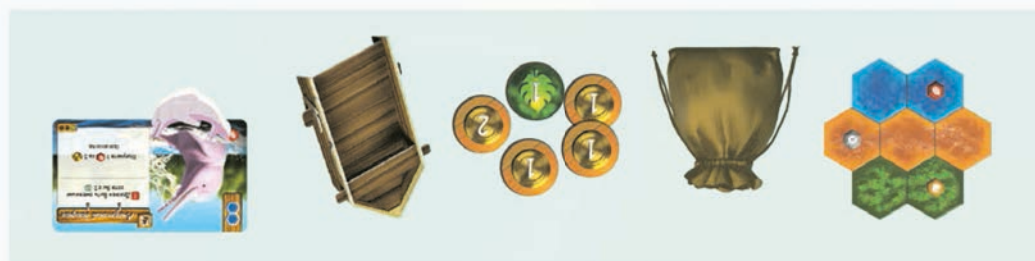
Готово!



Использование во время игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пример подготовки для 2 игроков



I. ВВЕДЕНИЕ

- 1 Разместите водопад жизни так, чтобы его видели все игроки.
- 2 Разместите 2 хранилища жетонов так, чтобы они были в пределах досягаемости всех игроков. Убедитесь, что все жетоны разложены по правильным ячейкам.
- 3 Расположите питомник так, чтобы его видели все игроки.

а Карты основных животных: выберите из четырёх наборов карт основных животных один (А, Б, В, Г). Тип набора указан в правом нижнем углу. Поместите все 8 карт выбранного набора туда, где они будут хорошо видны всем игрокам. Оставшиеся карты основных животных уберите в коробку.

- Если вы играете в первый раз, рекомендуем выбрать набор А.
- Если вы поиграли всеми наборами, попробуйте создать набор случайным образом. Выберите по одной карте основного животного для всех 8 видов.

Примечание Существует более 60 000 вариантов комбинаций животных, взятых случайным образом. Но имейте в виду, что в некоторых случаях игра может пойти не так, как задумывал её автор.

б Фишки животных: возьмите нужное количество фишек, ориентируясь на число в нижнем правом углу карт основных животных, и поместите эти фишки рядом с соответствующими картами. Число фишек зависит от числа игроков. Оставшиеся фишки животных не используются в игре, поэтому уберите их в коробку.

Число игроков	Дятел	Древесная лягушка	Тамарин	Тукан	Красный ара	Кайман	Выдра	Ягуар
		3 ×		2 ×	+ 2			+ 1
1–2		6 шт.		4 шт.	4 шт.			3 шт.
3		9 шт.		6 шт.	5 шт.			4 шт.
4		12 шт.		8 шт.	6 шт.			5 шт.

Примечание Если вы хотите сыграть короткую партию, см. на странице 18 правила быстрого режима (хорошо подходит начинающим и/или юным игрокам).

- в Жетоны завершения:** положите эти жетоны рядом с картами животных.
- г Жетон награды:** положите этот жетон рядом с картами животных.

4 Разместите фрагменты местности, как описано ниже.

д Стопка фрагментов местности: перемешайте все фрагменты местности (заранее убрав фрагменты начальной местности) и положите их стопкой лицевой стороной вниз.



Фрагменты начальной местности



Фрагменты местности

е Ряд фрагментов местности: возьмите 3 фрагмента местности из стопки и положите их лицевой стороной вверх.

5 Положите семечки, деревья, водные цветы и фрагменты особой местности в пределах досягаемости всех игроков. Эта область называется **запасом**.

Ж Семечки З Деревья И Водные цветы К Фрагменты особой местности

6 Разместите карты природы, как описано ниже.

- л Колода карт насекомых:** перемешайте все карты насекомых и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз.
- м Ряд карт насекомых:** возьмите 3 карты из колоды карт насекомых и положите их лицевой стороной вверх.
- н Сброс карт насекомых:** оставьте место для сброшенных карт насекомых.
- о Колода карт окружения:** перемешайте все карты окружения и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз.
- п Ряд карт окружения:** возьмите 3 карты из колоды карт окружения и положите их лицевой стороной вверх.
- р Сброс карт окружения:** оставьте место для сброшенных карт окружения.

7 Каждый игрок выполняет следующие этапы:

с Фрагмент начальной местности: возьмите 1 случайный фрагмент начальной местности и поместите его перед собой. Оставшиеся фрагменты начальной местности уберите в коробку.

Примечание В процессе игры к фрагменту начальной местности будут присоединяться дополнительные фрагменты, поэтому убедитесь, что у каждого игрока достаточно места для этого.

т Мешочек для ресурсов: выберите цвет, возьмите соответствующий мешочек для ресурсов и поместите его перед собой. Положите в него следующие 10 жетонов ресурсов:



Жетон «1 монета»



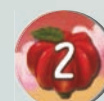
Жетон «2 монеты»



Жетон «1 лист»



Жетон «1 вода»



Жетон «2 фрукта»

- у Лодка:** возьмите лодку того же цвета, что и ваш мешочек для ресурсов, и поместите её перед собой.
- ф Фишки игроков:** возьмите 4 фишки игрока того же цвета, что и ваш мешочек для ресурсов, и положите их в первые (крайние левые) ячейки каждой из четырёх шкал на водопаде жизни.
- х Карта уникального животного:** возьмите 2 случайные карты уникальных животных, выберите из них одну и положите перед собой лицевой стороной вверх. Если на ней изображено начальное семечко, немедленно возьмите его из запаса (см. подробности на с. 11). Оставшиеся карты уникальных животных уберите в коробку.
- ц Фишка уникального животного:** возьмите фишку, соответствующую выбранной карте уникального животного, и поместите её на эту карту.

- 8 Первым игроком становится тот, кто последним смотрел документальный фильм о природе. Игроки ходят по очереди, ход передаётся по часовой стрелке.
- 9 В партии на троих и на четверых 3-й и 4-й игроки получают по 1 семечку.
- 10 Каждый игрок вытягивает 5 жетонов ресурсов из личного мешочка и кладёт их перед собой. Место, куда он кладёт жетоны ресурсов и откуда берёт их для использования, называется **игровой областью**. Теперь можно начинать игру!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который наберёт больше всех очков природоохраны ★.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДЖУНГЛЕЙ

Для получения очков природоохраны нужно создавать экологически богатые джунгли, и для этого вы будете помещать в них разнообразных животных. Каждое животное приносит очки по-своему, поэтому важно располагать их так, чтобы они хорошо сочетались друг с другом. Кроме того, не менее важно размещать новые деревья и водные цветы, а также приобретать подходящие карты природы.



Джунгли: фрагменты местности, лежащие перед каждым игроком, с разнообразными компонентами на них.

УЛУЧШЕНИЕ МЕШОЧКА

Для восстановления Амазонии и создания самых экологически богатых джунглей важно улучшать содержимое мешочка для ресурсов, чтобы он соответствовал выбранной стратегии. Игра начинается с полупустыми мешочками, которые на протяжении партии пополняются приобретёнными жетонами ресурсов. Вы будете использовать эти жетоны для выполнения разнообразных действий, направленных на восстановление Амазонии.

Жетоны ресурсов

- Жетоны ресурсов каждого игрока хранятся в его мешочке. Дополнительные жетоны приобретаются из хранилища жетонов во время действия «Покупка жетона ресурса» (см. с. 8).
- Есть 4 типа жетонов ресурсов: монеты, листья, вода и фрукты. Номинал жетонов варьируется от 1 до 4. Чем больше номинал, тем более ценен этот жетон.



Жетоны монет



Жетоны листьев



Жетоны воды



Жетоны фруктов

ХОД ИГРЫ

- Игроки делают ходы по часовой стрелке, пока не будут выполнены условия конца партии (см. с. 14).
- Каждый ход состоит из фазы действий и фазы обновления.
 - Фаза действий** (см. с. 7–13): заплатите требуемое количество жетонов ресурсов, чтобы выполнить желаемые действия. Всего есть 8 типов действий, которые можно выполнять в этой фазе.
 - Покупка жетона ресурса.
 - Размещение фрагмента местности.
 - Размещение дерева.
 - Размещение водного цветка.
 - Размещение животного.
 - Покупка карты природы.
 - Расширение склада.
 - Покупка бонуса.
 - Фаза обновления** (см. с. 14): жетоны ресурсов, которые вы не использовали во время фазы действий, можно сохранить в игровой области, а можно сбросить в лодку. После этого для подготовки к следующему ходу вытяните из мешочка 5 новых жетонов и положите их в свою игровую область.
- Когда один из игроков опустошает 5-ю из 8 карт основных животных, все остальные игроки делают ещё по 1 ходу, после чего партия завершается (см. с. 14).
- Все подсчитывают свои очки природоохраны, и игрок с наибольшим результатом становится победителем (см. с. 14–17).

Примечание В конце партии джунгли игроков будут отличаться. Исследуйте джунгли друг друга и обсудите все стратегии, которые вы придумали!

Автор игры: Джейми Блум • **Художник:** София Канг
Руководитель проекта: Гунхо Ким • **Арт-директор:** Хани Чанг
Редактор: Лусия Ли • **Игру тестировали:** Брэд Тейлор, Бретт Томасон, Брайан Симингтон, Грег Шерман и Элли Просковец, Х. Ч. Харрингтон, Ян Адам, Йен Кобрик, Лола и Шон О'Брайен, Мэтт Хиллман и HP GAMING, Мэтт Ниммерволл, Роберт Поллок, Роберто Морено

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Заместитель главного редактора: Александр Петрунин
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова
Переводчик: Алексей Белов
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



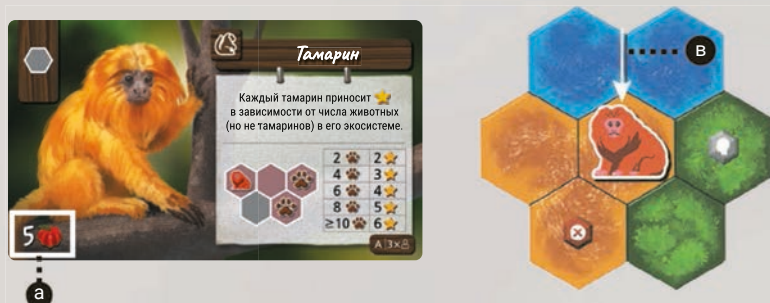
ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- Во время фазы действий игроки используют жетоны ресурсов для оплаты желаемых действий.
- В свой ход вы можете выполнить поочерёдно сколько угодно действий, оплачивая каждое из них ресурсами. Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз.
- Для оплаты действия переложите жетоны ресурсов из игровой области в свою лодку.
 - Мешочек для ресурсов:** мешочек, в котором хранятся жетоны ресурсов.
 - Игровая область:** место, в которое кладутся жетоны ресурсов, вытянутые из мешочка. Жетоны ресурсов, вытянутые каждым игроком, — это открытая информация, доступная для всех.
 - Лодка:** когда вы тратите жетоны ресурсов из игровой области, переносите их в лодку. Если из мешочка нужно вытянуть новые жетоны, но он пуст, жетоны ресурсов из лодки возвращаются в мешочек. Это называется **восстановлением мешочка** (см. с. 8).

Пример



- Вы собираетесь выполнить действие «Размещение животного». Чтобы разместить тамаина в джунглях, вам нужно 5 фруктов.
- Вы переносите 1 жетон «3 фрукта» и 1 жетон «2 фрукта» из личной игровой области в лодку.
- Теперь вы можете разместить тамаина в своих джунглях.



- Если вы больше не можете или не хотите выполнять действия, закончите свою фазу действий и перейдите к фазе обновления (см. с. 14).

5 ПРАВИЛ О ДЕЙСТВИЯХ

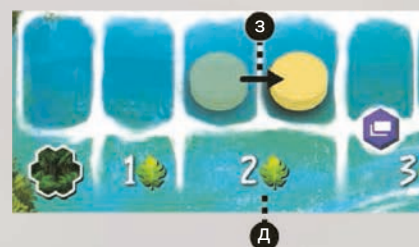
- Вы можете использовать несколько жетонов ресурсов для выполнения одного или нескольких действий.
- Если вы потратите жетоны ресурсов большего номинала, чем того требует действие, излишек не возвращается. Все лишние ресурсы мгновенно сгорают.
- Сколько бы жетонов вы ни потратили, выполнить за один раз можно только один тип действия. Вы **не можете** разделить номинал одного жетона ресурса на выполнение нескольких **типов** действий. Однако за одну трату жетонов вы можете выполнить **одно и то же** действие несколько раз, если суммарного номинала потраченных жетонов на это хватает.

Пример

Вы хотите два раза подряд выполнить действие «Размещение водного цветка». Стоимость размещения первого цветка — **а** 1 , а второго — **б** 2 . Вы можете потратить жетон «4 воды» **в**, чтобы последовательно разместить 2 водных цветка **г**. Несмотря на то, что вы потратили 4  за действия, которые суммарно стоили 3 , излишек вам не возвращается: оставшаяся 1  сгорает.



В качестве другого примера предположим, что вы хотите выполнить действие «Размещение фрагмента местности», стоящее **д** 2 , и «Размещение дерева», стоящее **е** 2 . Вы не вправе выполнить оба действия, потратив **ж** 1 жетон «4 листа», потому что за одну трату жетонов можно выполнять только один тип действий. Поэтому вы тратите **ж** жетон «4 листа», чтобы **з** разместить фрагмент местности, и **и** жетон «2 листа», чтобы **к** разместить дерево. Оставшиеся 2  сгорают после размещения фрагмента местности.



- Если вы выполняете одно и то же действие несколько раз в рамках **одной траты** жетонов, вы должны сразу оплатить полную стоимость выполнения всех этих действий. Только после этого все эти действия выполняются одно за другим.

- 5 При оплате стоимости какого-либо действия **любые** 2 жетона ресурсов могут заменить **один** другой ресурс с номиналом «1». Номинал обмениваемых жетонов при этом не имеет значения. Такой обмен можно выполнять сколько угодно раз.

Пример

- а Для того чтобы разместить древесную лягушку, нужно потратить 3 🍎 и 1 💧.
- б В вашей игровой области есть требуемое количество жетонов фруктов, но нет жетонов воды. Благодаря тому, что 2 любых жетона ресурсов могут заменить один ресурс с номиналом «1», вы сбрасываете жетон «1 монета» и жетон «2 монеты» вместо 1 💧, чтобы выполнить действие.
- в Теперь вы можете разместить древесную лягушку в своих джунглях.



Игровая область

Лодка



8 ТИПОВ ДЕЙСТВИЙ

1. ПОКУПКА ЖЕТОНА РЕСУРСА

Игрокам нужно улучшать свои мешочки, приобретая новые жетоны для более эффективного восстановления джунглей.

- 1 **Оплата:** потратьте указанное количество ресурсов, чтобы получить желаемый жетон ресурса из хранилища жетонов.

Хранилище жетонов



Стоимость

- Если какие-то жетоны закончились в хранилище жетонов, их больше нельзя приобрести.
 - Игроки всегда могут просматривать свои жетоны, находящиеся в лодке и/или в мешочке для ресурсов, за исключением тех случаев, когда они вытягивают жетоны ресурсов случайным образом.
- 2 **Получение:** положите приобретённый жетон ресурса в свою лодку для будущего использования. Приобретённые жетоны можно будет использовать позже, когда вы восстановите свой мешочек.

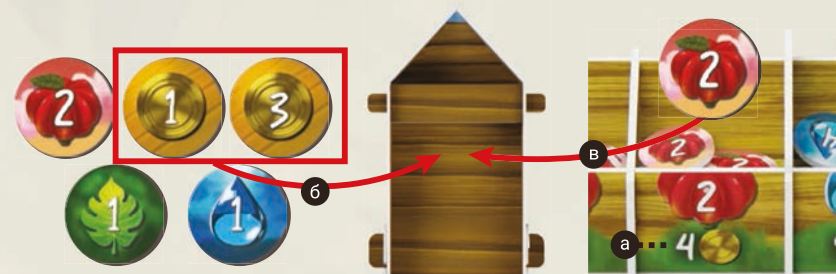
Пример

- а Вы хотите приобрести жетон «2 фрукта», который стоит 4 🍌.
- б Вы помещаете жетон «1 монета» и жетон «3 монеты» из игровой области в лодку.
- в После этого вы берёте купленный жетон «2 фрукта» из хранилища жетонов и кладёте его в лодку для использования в будущем.

Игровая область

Лодка

Хранилище жетонов



! Восстановление мешочка

- Восстановление мешочка:** если вам нужно вытянуть из мешочка жетон ресурса, а мешочек пуст, поместите все жетоны ресурсов из лодки в мешочек и продолжайте вытягивать жетоны. Это означает, что все сброшенные жетоны ресурсов постоянно возвращаются в мешочек.
- Не восстанавливайте мешочек сразу же после того, как он опустел. Делайте это только тогда, когда вам **нужно** вытянуть жетон ресурса, а мешочек пуст.
- В очень редких случаях, когда жетонов нет ни в лодке, ни в мешочке, вы не вытягиваете новые жетоны ресурсов.

2. РАЗМЕЩЕНИЕ ФРАГМЕНТА МЕСТНОСТИ

Возьмите новый фрагмент из ряда фрагментов местности и разместите его в своих джунглях. Для восстановления жизни в джунглях добавление фрагментов местности имеет наивысший приоритет.

- Оплата:** продвиньте свою фишку по шкале местности на 1 ячейку вправо и оплатите **а** указанную стоимость. Если в ячейке, где оказалась ваша фишка, указан бонус, немедленно получите его (см. с. 13). Шкала местности находится на самом верхнем ярусе водопада жизни.



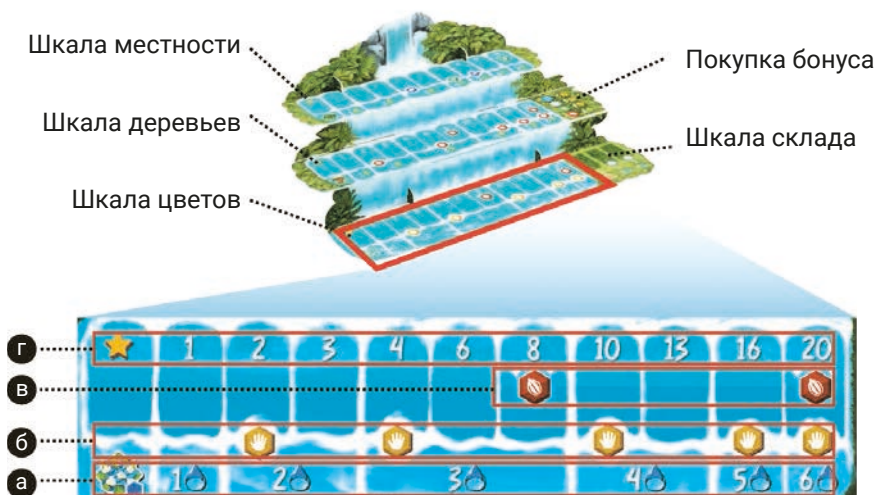
- Размещение:** возьмите любой из трёх лежащих лицевой стороной вверх фрагментов из ряда фрагментов местности и разместите его в джунглях по следующим правилам:

- Перед размещением фрагмент местности можно вращать.
- Фрагменты местности не должны накладываться друг на друга.
- Фрагмент местности должен касаться джунглей **хотя бы 2** шестиугольными клетками.



- Пополнение:** возьмите новый фрагмент местности из стопки и положите его лицевой стороной вверх в ряд фрагментов местности.

! Водопад жизни



- Стоимость:** для того чтобы продвинуть свою фишку по шкале, вы должны оплатить указанную стоимость.
- Бонус шкалы:** эти бонусы указаны снизу ячеек шкалы. Если ваша фишка игрока перемещается в ячейку, в которой указан бонус, немедленно получите этот бонус. Подробнее про бонусы см. на с. 13.

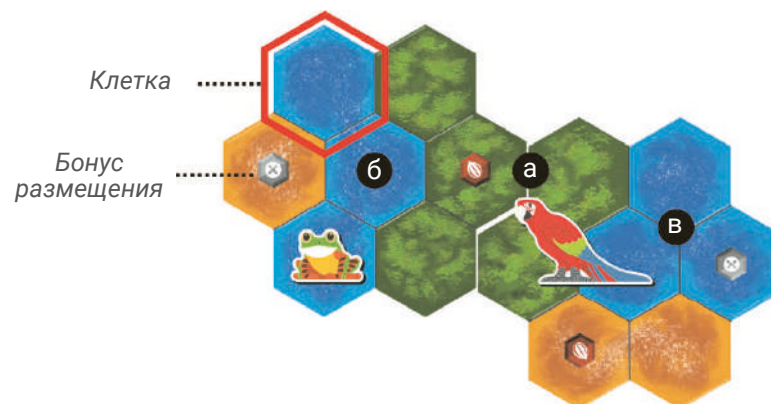
- Ограниченный бонус шкалы:** эти бонусы находятся внутри ячеек шкалы и помечены сверкающей рамкой. Ограниченный бонус шкалы получает только игрок, первым достигший такой ячейки. В партиях на четверых ограниченные бонусы шкалы получают два игрока, достигшие их раньше остальных.



- Очки природоохраны:** когда партия закончится, каждая шкала принесёт игрокам определённое количество очков природоохраны в зависимости от положения их фишек.

- Фишки разных игроков могут одновременно находиться в одной и той же ячейке шкалы.
- Если фишка достигла последней ячейки шкалы, это действие выполнять больше нельзя.

! Термины фрагментов местности



- Клетка:** фрагмент местности состоит из 7 маленьких шестиугольников. Каждый такой шестиугольник называется клеткой.

- На каждой клетке может находиться только один организм. Термин «**организм**» относится ко всему, что можно разместить на фрагментах местности: основные и уникальные животные, деревья и цветы.
- Есть клетки 3 типов местности: лес, река и болото.



Лес



Река



Болото

- Бонус размещения:** на фрагментах местности есть клетки с бонусами размещения. Если вы размещаете организм на такой клетке, немедленно получите соответствующий бонус (см. с. 13).

- Экосистема:** это группа смежных клеток с одинаковой местностью. Экосистема, как и местность, бывает лесной, речной и болотной. При определении размера экосистемы посчитайте, сколько клеток в неё входит. Экосистема может состоять и из одной клетки.

Таким образом, в примере выше показаны 14 клеток, разделённых на 5 экосистем. **а** — это лесная экосистема из 5 клеток, её нельзя считать 2 разными лесными экосистемами из 2 и 3 клеток. **б** и **в** — это речные экосистемы, но они не соединены, поэтому считаются 2 разными экосистемами.

- Экосистема животного:** этот термин относится к экосистеме, в которой размещено животное. Маленькие животные размером в 1 клетку населяют 1 экосистему, а крупные животные размером в 2 клетки могут населять 1 или 2 экосистемы (см. таблицу на с. 11).

Таким образом, в примере выше экосистема древесной лягушки — это речная экосистема из 3 клеток **б**. Красный ара же населяет и лесную экосистему из 5 клеток **а**, и речную экосистему из 3 клеток **в**.

3. РАЗМЕЩЕНИЕ ДЕРЕВА / 4. РАЗМЕЩЕНИЕ ВОДНОГО ЦВЕТКА

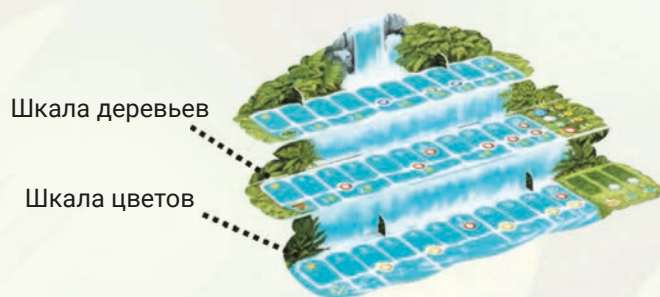
! Это два разных действия, но выполняются они одинаково, поэтому и описание для них одно.

Возьмите дерево или водный цветок из запаса и разместите его на свободной клетке джунглей. Деревья и водные цветы сами по себе приносят очки природоохраны, но их можно также комбинировать с животными и картами окружения, чтобы получить ещё больше очков.

1 **Оплата:** продвиньте свою фишку по шкале деревьев/цветов на 1 ячейку вправо и оплатите **а** указанную стоимость. Если в ячейке, где оказалась ваша фишка, указан **б** бонус, немедленно получите его.



Шкала деревьев находится на среднем ярусе водопада жизни, а шкала цветов — на нижнем.

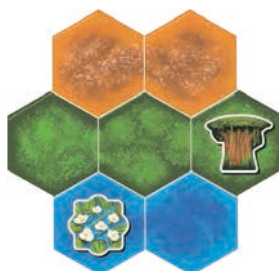


2 **Размещение:** возьмите из запаса дерево или водный цветок в зависимости от выбранного действия, после чего разместите его в своих джунглях.

! Требования к местности для дерева и водного цветка

- Деревья можно размещать только на свободных клетках лесной местности.
- Водные цветы можно размещать только на свободных клетках речной местности.
- Если в джунглях нет пригодной местности для размещения дерева или цветка, это действие выполнить нельзя.

Примечание Для удобства мы иногда сокращаем «водные цветы» до просто «цветы».



5. РАЗМЕЩЕНИЕ ЖИВОТНОГО

Возьмите фишку животного из питомника или с карты уникального животного и разместите её в джунглях. Когда игра закончится, все получают очки природоохраны за животных в своих джунглях.

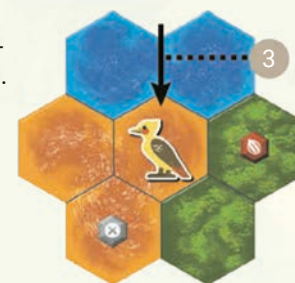


1 **Выберите животное:** выберите одно из основных животных или уникальное животное.

- **Основные животные:** 8 видов животных в питомнике. Размещать этих животных могут все игроки.
- **Уникальные животные:** животные, размещать которых могут только игроки, у которых есть соответствующая карта. У каждого игрока только 1 уникальное животное.

2 **Оплата:** оплатите **а** стоимость, указанную в левом нижнем углу карты выбранного животного.

3 **Размещение:** возьмите фишку соответствующего животного из питомника или с карты уникального животного и разместите её в джунглях. При размещении нужно учитывать требования к местности **б**.



! Карты животных

а Стоимость: ресурсы, которые нужно потратить, чтобы разместить это животное в джунглях.

б Требования к местности: требования, которые нужно учитывать при размещении животного в джунглях.

- В требованиях к местности никогда нет направления. Игроки могут вращать и размещать фишки в любом направлении.
- У одного и того же животного могут быть разные требования к местности в разных наборах карт животных.
- Животных можно размещать только на **свободных клетках**, и на одной клетке не может находиться более 1 организма.
- В зависимости от размера животные делятся на маленьких (с требованием к местности в 1 клетку) и крупных животных (с требованием к местности в 2 клетки).

	Должно быть размещено на клетке указанного типа местности. В данном случае на речной клетке	Маленькое животное
	Должно быть размещено на клетке одного из двух указанных типов местности. В данном случае на болотной или речной клетке	
	Может быть размещено на клетке любого типа: лесной, речной или болотной	
	Должно быть размещено на клетках двух указанных типов местности. В данном случае оно должно быть размещено на 2 речных клетках	Крупное животное
	Должно быть размещено на 1 клетке указанного типа местности и 1 клетке любого типа местности. В данном случае животное должно находиться на 1 речной клетке и 1 клетке любого типа местности	
	Может быть размещено на 2 клетках любого типа местности, но одинакового	

В Класс: все животные поделены на 3 класса: птицы, млекопитающие и пресмыкающиеся.



Птицы



Млекопитающие



Пресмыкающиеся

Примечания

- Пресмыкающиеся включают в себя амфибий и рептилий.
- В этой игре карты насекомых не считаются животными. Поэтому насекомые не учитываются в этой классификации.

Г Способности животного: все животные по-своему приносят очки природоохраны в конце игры. Смотрите информацию о том, как получать очки за карты животных, на с. 14–17.

Д Подготовка к игре: набор животного и количество фишек этого животного в игре. Используется во время подготовки к игре (см. с. 5).

Примечание Для быстрого режима игры смотрите количество фишек на с. 18, а не на карте.

Количество животных

- Когда на любой карте основного животного в питомнике закончатся фишки, положите на эту карту жетон завершения. Закончившихся животных больше нельзя размещать.
- Когда фишки закончатся на 5 картах основных животных и в питомнике будут лежать 5 жетонов завершения, оставшиеся игроки, за исключением того, кто забрал последнюю фишку с 5-й карты основного животного, делают ещё по 1 ходу, после чего партия завершается.

Жетон завершения



Совет Количество фишек основных животных ограничено, поэтому, если вы хотите разместить какое-то животное, важно сделать это, пока оно ещё есть в питомнике.

Уникальные животные

Каждый игрок может разместить только 1 уникальное животное, выбранное им в начале партии. В отличие от основных животных, уникальное животное можно разместить в джунглях в любой момент своего хода **без оплаты стоимости**, если вы выполняете его требования к местности и уникальные требования к размещению.



Е Уникальные требования к размещению: при размещении уникального животного нужно учитывать не только требования к местности, но и его уникальные требования, помеченные символом

- После размещения уникального животного игрок не обязан поддерживать требования его размещения. Способность гоацина можно будет использовать, даже если смежное дерево и/или цветок переместятся и требования к размещению гоацина перестанут выполняться.
- После размещения в джунглях уникальное животное нельзя переместить бонусом «Перемещение» (см. с. 13).

Ж Способности: у каждого уникального животного есть особая способность, позволяющая восстанавливать джунгли более эффективно (см. с. 26).

- Вы можете использовать **Ж** способности уникального животного только тогда, когда оно размещено в джунглях.
- Все способности уникальных животных можно **использовать только один раз за ход**. Например, если игрок за один ход размещает и дерево, и цветок, только одно из этих действий может стать дешевле благодаря способности гоацина. В этом случае игрок сам решает, к какому действию применить эффект способности.

Совет Придумайте стратегию по оптимальному использованию своего уникального животного и размещайте растения и основных животных согласно этой стратегии.

З Начальное семечко: некоторые уникальные животные приносят семечко в самом начале игры. Если вы выбрали такое уникальное животное во время подготовки к игре, немедленно возьмите из запаса 1 семечко. Если в левом нижнем углу карты ничего нет, это означает, что ваше уникальное животное не приносит начальное семечко.

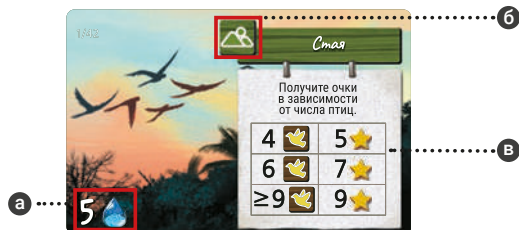
И Сложность: уникальные животные поделены на 3 уровня сложности в соответствии с их способностями. Сложность 1 () самая низкая, а сложность 3 () самая высокая.

Совет Уникальные животные с высокой сложностью могут не подойти новичкам. Не рекомендуем использовать этих животных тем, кто ещё не знаком с игрой.

6. ПОКУПКА КАРТЫ ПРИРОДЫ

Возьмите карту природы из соответствующего ряда. Карты природы помогают игрокам получить ещё больше очков природоохраны или приносят одноразовые бонусы.

! Карты природы



а **Стоимость:** ресурсы, которые нужно потратить, чтобы получить эту карту природы.

б **Тип:** карты природы бывают двух описанных ниже типов.

Карты окружения: эти карты приносят очки природоохраны в конце игры.



- У вас не может быть больше **4 карт окружения**.
- Если у вас уже 4 карты окружения, то для того, чтобы получить новую, вы должны поместить одну из имеющихся карт в сброс карт окружения.

Карты насекомых: одноразовые карты, которые используются сразу после приобретения и помещаются в сброс карт насекомых.



- Вы не оставляете себе карты насекомых, поэтому их можно приобретать и использовать даже после накопления максимального количества карт окружения.
- Вы можете приобретать карты насекомых, даже если их эффекты невозможно применить.

Примечание Для того чтобы показать биологическое разнообразие Амазонии, среди карт насекомых есть пауки и сколопендры, которые на самом деле относятся к членистоногим, а не насекомым.

в **Способности карты природы:** все способности карт природы применяются только к вашим личным джунглям. Подробнее описания способностей карт природы см. на с. 27–28.

1 Выберите карту: выберите одну из 6 карт в ряду окружения или насекомых.

Примечание Покупка карт окружения и покупка карт насекомых — это одно и то же действие, поэтому игроки могут покупать несколько карт одновременно (даже разных типов).

2 Оплата: оплатите **а** стоимость, указанную в нижнем левом углу карты природы, которую хотите получить.

3 Получение: выбрав карту окружения, положите её перед собой для подсчёта очков в конце игры. Выбрав карту насекомого, немедленно примените эффекты её способности и поместите в сброс насекомых.

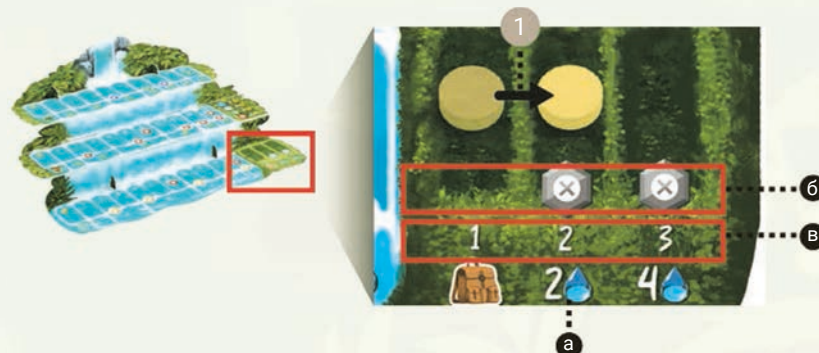
4 Пополнение: пополните ряды из соответствующих колод. Если в колоде закончатся карты, перемешайте стопку сброса — она станет новой колодой.

7. РАСШИРЕНИЕ СКЛАДА

Это действие увеличивает число жетонов ресурсов, которые можно оставлять в игровой области во время фазы обновления. Расширяя склад, игрок начинает более эффективно тратить жетоны ресурсов.

1 Оплата: продвиньте свою фишку по шкале склада на 1 ячейку вправо и оплатите **а** указанную стоимость. Если в ячейке, где оказалась ваша фишка, указан **б** бонус, немедленно получите его.

- Шкала склада находится на нижнем ярусе водопада жизни.
- в** обозначает количество жетонов ресурсов, которое можно оставлять в игровой области во время фазы обновления (см. с. 14).



- Изначально вы можете оставлять только 1 жетон ресурса в игровой области. Действие «Расширение склада» позволяет оставлять в игровой области до 3 жетонов.

8. ПОКУПКА БОНУСА

Игроки могут покупать бонусы, их стоимость указана на среднем ярусе водопада жизни. Описание бонусов смотрите на следующей странице.

1 Оплата: потратьте указанное количество ресурсов и получите бонус.



- Каждый тип бонуса можно приобрести только **один раз за ход**.
- Например, вы можете купить бонус «Перемещение» и бонус «Компост», одновременно потратив 9. Однако вы не можете за один ход купить 2 бонуса «Перемещение», потратив 8.

! Бонусы

- В ходе игры вы будете получать бонусы, облегчающие процесс восстановления джунглей. Их можно получить за счёт бонусов размещения, бонусов шкал, ограниченных бонусов шкал, действия «Покупка бонуса», карт насекомых и некоторых карт уникальных животных.
- Бонус можно получить только после полной оплаты действия, которое привело к получению бонуса.
- Если одно действие приносит несколько бонусов, порядок, в котором они будут получены, вы выбираете сами.
- Вы можете отказаться от получения бонуса.**
- Вы не можете отложить получение бонуса на потом.

1. **Перемещение:** выберите организм в джунглях и переместите его в другое место.



- Организмы можно перемещать только на клетки, удовлетворяющие их требованиям к местности.
- Фрагменты местности и фрагменты особой местности нельзя перемещать.
- Нельзя перемещать уникальных животных.
- Перемещение организма — это не размещение организма. Таким образом, **перемещением нельзя получить бонус размещения**, а способности уникальных животных, связанные с размещением животных, не применяются.
- Бонус размещения, вновь открывшийся после перемещения организма, можно получить ещё раз, разместив на нём новый организм.

Примечание Этим бонусом нельзя поменять местами 2 организма.

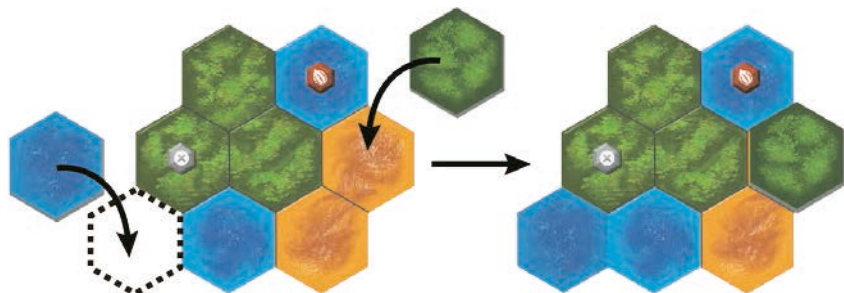
2. **Компост:** выберите жетон ресурса из лодки или игровой области и уберите его из игры. Жетон ресурса возвращается в хранилище жетонов (жетоны с номиналом «1» возвращаются в коробку).



- Таким образом, нежелательные жетоны ресурсов перестанут приходить из мешочка.
- Жетоны ресурсов, находящиеся в мешочке для ресурсов, нельзя компостировать, если не сказано иное.

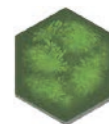
Совет Для получения эффективного мешочка важно вовремя компостировать жетоны ресурсов с низким номиналом.

3. **Размещение фрагмента особой местности:** возьмите фрагмент особой местности на свой выбор из запаса и немедленно его разместите. Фрагмент особой местности можно



использовать для изменения типа уже существующей клетки или для расширения джунглей.

- Фрагмент особой местности **нельзя** класть на уже занятую клетку.
- Если вы размещаете фрагмент особой местности на свободной клетке с бонусом размещения, вы **не получаете** этот бонус.



Фрагмент
особой
местности

Примечание Бонусы размещения можно получить только при размещении организма на такой клетке.

- Фрагментами особой местности можно расширять джунгли, а не только накрывать ими существующие клетки джунглей. В этом случае фрагмент особой местности должен быть **смежен хотя бы с 2 уже существующими клетками джунглей**, как в случае с размещением фрагментов местности.
- Если вы хотите поместить фрагмент особой местности поверх другого фрагмента особой местности, верните этот уже выложенный фрагмент в запас и добавьте на его место новый.
- В редком случае, если в запасе не осталось фрагментов особой местности, вы не получаете его этим бонусом.

4. **Получение семечка:** немедленно получите семечко из запаса.



- Семечко:** оплачивая действие, вы можете использовать семечко вместо любого ресурса с номиналом «1».
- Семечко используется только один раз. После использования семечко возвращается в запас, а не в лодку.
- Семечко — это не жетон ресурса, следовательно, на него не распространяется ограничение размера склада, указанное на шкале склада.
- У вас может быть **максимум 4 семечка** одновременно. Если у вас уже есть 4 семечка и вы должны получить ещё одно, вы его не получаете.
- При оплате действия можно использовать более 1 семечка.



Семечко

5. **Ресурс:** вытяните жетон ресурса из мешочка и положите его в игровую область.



6. **Замена:** выберите **не более 2 карт и/или фрагментов местности** из рядов насекомых, окружения и/или местности и сбросьте их. Пополните ряд(ы), взяв новые компоненты из соответствующих колод и/или стопки. Например, вы можете обновить 1 карту насекомого и 1 фрагмент местности.



- Сбрасывайте фрагменты местности лицевой стороной вниз под стопку.
- При желании вы можете обновить только 1 карту/фрагмент из любого ряда или вообще не пользоваться этим бонусом.

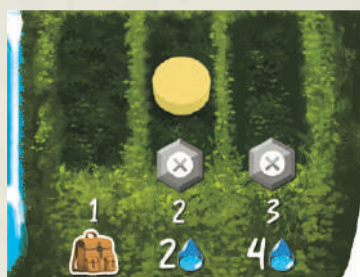
ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Если вы больше не можете или не хотите выполнять действия, закончите фазу действий и начните фазу обновления в следующем порядке:

- 1 Сохраните жетоны ресурсов, оставшиеся в игровой области.
 - Если вы использовали не все жетоны из игровой области во время фазы действий, вы можете сохранить столько из них, сколько показывает ваша фишка на шкале склада на водопаде жизни, или меньше.
 - Все несохранённые жетоны ресурсов сбрасываются в лодку.
 - Если вы использовали все жетоны во время фазы действий, пропустите этот этап.
- 2 Вытяните 5 новых жетонов ресурсов из мешочка и положите их в игровую область.
 - В зависимости от количества жетонов, сохранённых на предыдущем этапе, у вас во время фазы обновления в игровой области может оказаться максимум 8 жетонов.
 - Эти жетоны вы используете во время следующей фазы действий.
- 3 Если фаза обновления завершена, следующий игрок начинает свою фазу действий.

Примечание Если все знакомы с игровым процессом, во время фазы обновления следующий участник может начинать свою фазу действий.

Пример



Если ваша фишка находится во 2-й ячейке шкалы склада, вы можете сохранить максимум 2 жетона ресурсов в игровой области. Если у вас осталось 3 неиспользованных жетона после фазы действий, вам надо выбрать, какой из них сбросить в лодку и какие 2 жетона оставить в игровой области. После этого вы вытягиваете 5 жетонов из мешочка и заканчиваете ход.

Во время вашего следующего хода у вас будет 7 жетонов ресурсов в игровой области.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только на 5 (из 8) картах основных животных, участвующих в игре, закончатся фишки, вы завершаете партию в следующем порядке:

- 1 Тот, кто забрал последнюю фишку с пятой карты основного животного, становится «последним игроком» и берёт жетон награды. Этот жетон приносит последнему игроку **5 очков природоохраны**.
- 2 Когда последний игрок заканчивает свой ход, все остальные игроки делают по одному ходу. После этого игра заканчивается.

Примечание Разместив фишку животного, последний игрок не обязан заканчивать свою фазу действий. Если у него остались ресурсы, он может выполнять новые действия и только потом завершить фазу.
- 3 Все игроки подсчитывают свои очки природоохраны, и тот, у кого этих очков больше, побеждает! В случае ничьей выигрывает тот, у кого в джунглях больше животных. Если и тут ничья, то побеждают все претенденты.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Очки природоохраны можно получить 7 разными способами. Игроки записывают полученные очки в блокноте для подсчёта очков в следующем порядке:

1. Основные животные, размещённые в джунглях.
2. Полученные карты окружения.
3. Положение фишки игрока на шкале местности.
4. Положение фишки игрока на шкале деревьев.
5. Положение фишки игрока на шкале цветов.
6. 1 очко за каждое оставшееся семечко.
7. 5 очков за жетон награды.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ОСНОВНЫХ ЖИВОТНЫХ

Размещение основных животных — самый важный способ получения очков в этой игре. Все основные животные приносят очки по-своему, и в разных наборах у одних и тех же животных разные условия. В этом разделе будут объяснены понятия и символы, которые игрокам нужно знать при подсчёте очков за основных животных.

КРИТЕРИИ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ОСНОВНЫХ ЖИВОТНЫХ

У основных животных есть 4 критерия подсчёта очков: «каждое животное», «каждая группа», «каждое сообщество» и «джунгли». С критерия подсчёта очков начинается описание всех основных животных.



- **Каждое животное:** каждое соответствующее животное приносит очки согласно условиям, описанным на карте. Если вы разместили несколько таких животных, каждое из них приносит очки отдельно по условиям на карте.
- **Каждая группа:** указанная группа (см. с. 15) приносит очки согласно условиям, описанным на карте.
- **Каждое сообщество:** указанное сообщество (см. с. 16) приносит очки согласно условиям, описанным на карте.
- **Джунгли:** очки начисляются за животных, находящихся в ваших джунглях.

! Символы



Животные: относится к животным, и к основным, и к уникальным.



Организм(ы): все животные, деревья и водные цветы.



Растения: деревья и водные цветы.



Бонус размещения: относится к любому бонусу размещения, изображённому на фрагменте местности.



Немедленный эффект: если на карте животного есть символ ⚡, способность этого животного применяется сразу после его размещения в джунглях. Такая способность применяется только при размещении, а не при смене местоположения или перемещении на новую клетку.

ГРУППА

Группа — это комбинация определённых организмов, размещённая в определённом порядке, как показано на карте. Некоторые основные животные приносят очки в зависимости от формы группы. Группа показана на карте зелёной рамкой.



- 1 Форма группы — это границы клеток, на которых находятся организмы, составляющие группу.



В примере ниже группа **а** (кайман, туканы и дятел) соответствует 3-й форме с карты и потому приносит 10 очков. Формы, которую составляют кайман и 2 выдры справа, нет на карте, поэтому она не приносит очков. Однако группа **б** (кайман и выдра) соответствует 2-й форме с карты, и потому группа **б** приносит 7 очков.



- 2 Формы можно вращать и зеркально отображать. Порядок расположения организмов определяется игроком.

- 3 Если группа состоит из комбинации 2 и более организмов, в ней должно быть хотя бы по одному такому организму.

В примере ниже группа **в** (кайман, туканы и дятел) соответствует 3-й форме с карты и потому приносит 10 очков. Группа **г**, состоящая из 2 выдр и 1 дятла, тоже соответствует 3-й форме, но не приносит очков, так как в ней нет главного элемента группы, каймана.

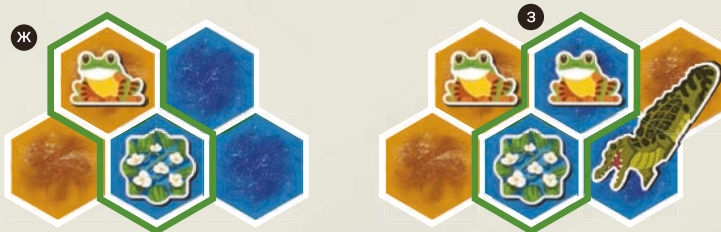


- 4 Один организм **не может** учитываться несколько раз и принадлежать более чем к 1 группе при подсчёте очков по одной и той же карте животного. Однако его можно учитывать вновь для других карт животных. Игроки сами определяют состав своих групп.



В этом примере группой будет 1 древесная лягушка и смежный с ней цветок, и каждая группа будет приносить 4 очка. Внизу слева группа **ж** приносит 4 очка, потому что цветок и лягушка размещены рядом друг с другом. Внизу справа 1 цветок смежен с 2 лягушками. В этом случае 1 цветок нельзя использовать сразу в двух группах, чтобы получить 8 очков. Для каждой карты животного 1 организм может учитываться только в одной группе. Таким образом, в правом

примере группа **з** приносит только 4 очка. Для этой группы можно использовать любую из двух лягушек. И лягушки, и цветы, ставшие группами для карты древесной лягушки, могут учитываться в новых группах при подсчёте очков за других животных. Таким образом, лягушка в примере **з** может принести 5 очков за группу с кайманом, когда вы будете подсчитывать очки за карту каймана.



СООБЩЕСТВО

Сообщество — это **объединение смежных организмов**, указанных на карте, в одну непрерывную цепочку. В отличие от групп, для сообщества форма не имеет значения.



Эта карта красного ара приносит очки за сообщество из одного или нескольких красных ара и хотя бы 2 растений. В примере внизу показаны 2 разных сообщества, **а** и **б**. Из-за того, что сообщества **а** и **б** не смежны, они считаются отдельными сообществами. Игрок не может считать сообщество **а** 2 разными сообществами. Сообщество **а** состоит из 1 красного ара и 4 растений. Следовательно, красный ара из этого сообщества приносит 7 очков **в** за 4 растения.



Сообщество **б** состоит из 1 красного ара и 1 дерева, следовательно, красный ара в сообществе **б** не приносит очков.



Если бы на клетке **д** был цветок, сообщества **а** и **б** стали бы смежными и слились в 1 большое сообщество **е**. В сообществе **е** 6 растений, так что каждый красный ара в этом сообществе приносит 8 очков **г**. Таким образом, за счёт 2 красных ара игрок получает 16 очков.

! Таблицы

2	6
4	7
6	8
8	9
10	10
≥12	11

В левой части таблицы указано число организмов или клеток, за которые начисляются очки. Таблица слева приносит:

- 0 очков за менее чем 2 растения.
- 6 очков за 2–3 растения.
- 7 очков за 4–5 растений.
- ...
- 11 очков за 12 и более растений.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Рассмотрим конкретный пример по подсчёту очков природоохраны. Допустим, у игрока получились такие джунгли. Он использовал набор основных животных **А** и игуану в качестве уникального животного.



1 Очки за основных животных

Дятлы: 8 очков

В джунглях есть 2 группы с карты дятла, поэтому дятлы приносят 8 очков.

Примечание Дерево **а** смежно с 2 дятлами, но составить группу можно только с одним из них. Несмотря на то, что в джунглях есть 3 дятла, только 2 из них составляют группы из дятла и дерева, приносящие очки.



Тамарины: 12 очков

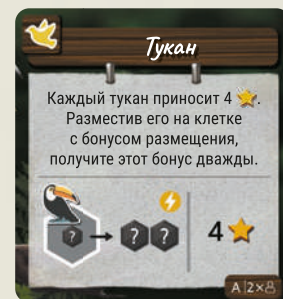
Все 3 тамарина живут в одной экосистеме, и если не считать тамаринов, в ней живут 6 других животных. В этом случае игрок получает 4 очка за каждого тамарина, что в сумме приносит 12 очков. Крупные животные, частично находящиеся в болоте тамаринов, такие как красный ара **б**, тоже учитываются.



Туканы: 8 очков

В джунглях размещены 2 тукана. Каждый тукан приносит 4 очка, что в сумме даёт 8 очков.

Примечание Тукан не только приносит очки в конце игры, но и обладает способностью ⚡, которая применяется, как только тукан размещается в джунглях.



III. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Красные ара: 10 очков

2 красных ара заселяют одну и ту же лесную экосистему с 5 деревьями. В этом случае каждый красный ара приносит 5 очков за 5 деревьев, что в сумме составляет 10 очков.

Примечание Дерево **а** уже учитывалось при подсчёте очков для дятлов. При подсчёте очков для разных карт животных организмы можно учитывать повторно.

Каждый красный ара приносит ★ в зависимости от числа деревьев в его лесной экосистеме.

2	3
4	5
6	7
8	9
≥10	11

Каждая выдра приносит ★ в зависимости от числа клеток в её экосистеме.

8	7
12	9
16	11
20	13
≥24	15

Выдры: 18 очков

Обе выдры в этом примере живут в одной лесной экосистеме. Размер леса — 13 клеток. Каждая выдра приносит 9 очков, что в сумме составляет 18 очков.

Ягуары: 24 очка

Ягуар **В** смежен с 3 животными: выдрой, дятлом и красным арой. Каждое из них приносит 3 очка, итого 9 очков. Ягуар **Г** смежен с 6 животными, но принести может максимум 15 очков. Таким образом, ягуар **Г** приносит 15 очков. Ягуары **В** и **Г** смежны, но не учитывают друг друга при подсчёте смежных животных.

Каждый ягуар приносит 3 ★ за каждое смежное животное (но не ягуара).

→ 3
(макс. 15 ★)

2 Очки за карты окружения

Предположим, у игрока 2 следующие карты окружения:

1343

Стая

Получите очки в зависимости от числа птиц.

4	5
6	7
≥9	9

5

Стая: 7 очков

Эта карта приносит очки в зависимости от количества птиц в джунглях. В джунглях игрока 7 птиц. Таким образом, эта карта приносит игроку 7 очков.

Детёныши ягуаров: 15 очков

Выберите одного из ягуаров в джунглях и получите за него очки ещё раз. Если игрок выберет ягуара **Г**, эта карта принесёт 15 очков.

2342

Детёныши ягуаров

Получите очки за одного

Выберите 1 ягуара и снова получите за него ★

10

3, 4, 5 Очки за шкалы

Игрок получает очки природоохраны в зависимости от положения его фишек на шкалах местности, деревьев и цветов.

★						4	9	15
1	2	3	4	5	6	7		

★	1	2	3	4	6	8	10	13	16	20
1	2	3	4	5	6					

★	1	2	3	4	6	8	10	13	16	20
1	2	3	4	5	6					

Шкала местности: 0 очков

Шкала местности не приносит очков за текущую позицию игрока, но принесла бы, если бы его фишка продвинулась дальше. В этом примере очки не начисляются, так как они не указаны в ячейке, в которой находится фишка игрока.

Шкала деревьев: 6 очков.

Шкала цветов: 2 очка.

6 Очки за оставшиеся семечки

Игрок получает 1 очко за каждое семечко, оставшееся у него. Если он заканчивает игру с 2 семечками, он получает 2 очка.

7 Очки за завершение игры

Тот, кто опустошил пятую карту основного животного в питомнике, получает жетон награды. Он кладёт его в свою игровую область. Жетон награды приносит 5 очков.

	A	B
★	8	4
★	0	16
★	12	6
★	8	4
★	10	0
★	0	18
★	18	11
★	24	9
★	22	9
★	0	0
★	6	3
★	2	13
★	2	1
★	0	5
★	112	99

IV. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

БЫСТРЫЙ РЕЖИМ (2-4 ИГРОКА)

Это более короткий вариант игры для новичков и тех, кому нравятся быстрые партии. Быстрый режим невозможен при игре в одиночку.

Примечание В быстром режиме игра может закончиться до того, как полностью раскроется.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Вместо числа фишек, указанного на картах животных, используйте числа из приведённой ниже таблицы.

Число игроков	 Дятел	 Древесная лягушка	 Тамарин	 Тукан	 Красный ара	 Кайман	 Выдра	 Ягуар
2		5 шт.		3 шт.	3 шт.		3 шт.	3 шт.
3		7 шт.		5 шт.	4 шт.		4 шт.	3 шт.
4		9 шт.		6 шт.	5 шт.		4 шт.	4 шт.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

В конце партии, непосредственно перед подсчётом очков, каждый игрок берёт из запаса 1 дерево, 1 цветок и 1 фрагмент особой местности и размещает их в своих джунглях в любой последовательности.

- При этом игроки не получают бонусы размещения и не используют способности уникальных животных.
- Этот этап не влияет на шкалы деревьев и цветов.
- Если у вас нет свободных клеток для размещения дерева и/или цветка, не добавляйте это дерево и/или цветок.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме игра проходит с воображаемым противником Чёрной Кометой. Одиночный режим состоит из 9 сценариев, и у каждого сценария есть дополнительные правила и/или ограничения.

ЦЕЛЬ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

В каждом сценарии есть 3 контрольных результата. В зависимости от своих достижений игрок может получить золотую, серебряную или бронзовую медаль. Если ему не хватает очков для получения медали, сценарий считается проваленным. Постарайтесь получить золотую медаль в каждом сценарии!

! Сценарии

Название **5. Заблудившиеся животные** Сложность

Вступление Недавно животные покинули свою среду обитания из-за изменений климата и теперь бродят по джунглям. Ваша задача — найти экосистему для 2 уникальных животных и с помощью их способностей создать ещё более процветающие джунгли.

Набор основных животных Г Карта автомы Б

Дополнительная подготовка

Во время подготовки к игре возьмите 5 карт уникальных животных вместо 2 и оставьте себе 2 из них. Если на выбранных картах есть начальные семечки, возьмите их из запаса. Оба уникальных животных будут доступны для использования.



160



120



90

..... Контрольный результат

Совет Сценарии необязательно играть в представленном порядке. Однако если вы новичок в игре, рекомендуем несколько раз пройти сценарий 1, прежде чем переходить к другим.

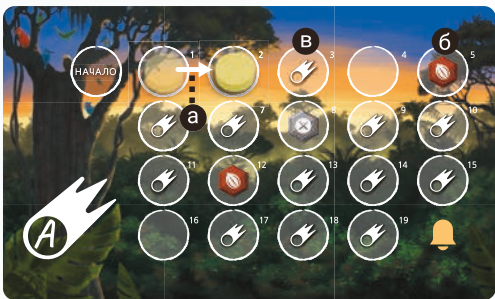
ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре на двоих. Подготовка к игре воображаемого противника Чёрной Кометы проходит следующим образом:

- 1 Выберите один из сценариев со с. 20–21.
- 2 Положите карту автомы той стороной вверх, что указана в сценарии.
- 3 Положите рядом карты основных животных, указанные в выбранном сценарии.
- 4 Выберите мешочек для ресурсов и положите в него 8 жетонов автомы. Это будет **мешочек автомы**.
- 5 Положите рядом лодку того же цвета, что и мешочек автомы.
- 6 Возьмите фишку игрока того же цвета, что и мешочек автомы, и положите её на карту автомы в ячейку «Начало». Это будет фишка Чёрной Кометы.
- 7 Положите фишки игрока того же цвета в первые ячейки шкал деревьев и цветов на водопаде жизни. Чёрная Комета не использует шкалу местности и шкалу склада, поэтому уберите оставшиеся фишки в коробку.
- 8 Чёрная Комета не создаёт свои джунгли, поэтому ей не нужны фрагмент начальной местности и уникальное животное.
- 9 Некоторые сценарии требуют дополнительной подготовки. Проведите её, если требуется.

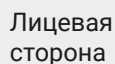
IV. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВЫХ ПРОЦЕССЕ



- Вы делаете 20 ходов. Когда вы заканчиваете фазу обновления, перемещайте фишку на карте автомы в следующую ячейку **а**.
- На карте автомы есть ячейки с символами бонуса **б**. Когда фишка Чёрной Кометы продвигается в такую ячейку, **вы** немедленно получаете указанный бонус.
- Когда фишка останавливается в ячейке с символом кометы  **в**, вытягивайте жетон автомы из мешочка автомы и применяйте его эффект в описанном ниже порядке.

! Жетоны автомы

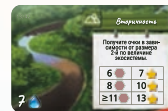
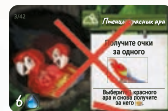
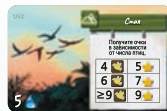


- На обеих сторонах жетона автоматы разные эффекты. На лицевой стороне изображены животные **а**, а на обороте — указатель карты природы **б** и символ продвижения по шкале **в**.
- Вытянув жетон автоматы, примените эффекты лицевой стороны, а **после** — эффекты оборота.

- 1** В зависимости от того, какие животные **а** изображены на жетоне автоматы, уберите указанное количество соответствующих животных из питомника. В этом примере вы должны убрать 2 тамарина.
- Если в питомнике недостаточно нужных животных для применения эффекта жетона автоматы, уберите столько, сколько есть.
 - Если животных недостаточно, чтобы убрать даже 1, не применяйте эффект обратной стороны жетона, уберите его из игры, вернув в коробку. После этого вытяните новый жетон из мешочка автоматы и примените его эффекты.

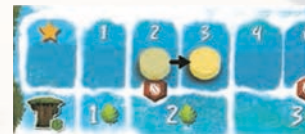


- 2** Сбросьте карту природы, указанную на обороте жетона автома **6**. Цифра на жетоне показывает, какую по счёту карту надо сбросить, если считать слева направо. В этом примере сбросьте вторую слева карту окружения. После сброса карты возьмите новую из колоды и положите её лицевой стороной вверх, чтобы пополнить ряд.



На обороте жетонов с ягуаром и выдрой указан бонус «Замена». Вытянув такой жетон, вы можете использовать этот бонус. Вы можете не делать этого, если не хотите.

- 3** На указанной на жетоне автомы шкале **В** продвиньте фишку Чёрной Кометы. В этом примере продвиньте фишку Чёрной Кометы на 1 ячейку по шкале деревьев.



- Чёрная Комета не получает бонусы шкалы, но вы можете не получить ограниченный бонус шкалы, если фишка Чёрной Кометы обгонит вашу.
- В редких случаях фишка Чёрной Кометы не может продвинуться дальше по шкале. В этом случае не перемещайте её фишку.

- 4** Когда все эффекты жетона автоматы будут применены, сбросьте его в лодку Чёрной Кометы.

- 5** Если после этого в лодке Чёрной Кометы находятся 3 жетона автомы, переместите все жетоны из лодки обратно в мешочек автомы.

Примечание Вы можете в любое время посмотреть, какие жетоны автомы лежат в лодке.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Когда фишка на карте автомы достигает последней ячейки (в форме колокольчика), игра немедленно завершается. Больше никто не делает ходы.
- В отличие от партий с 2–4 игроками, одиночный режим не заканчивается, когда пустеют 5 карт основных животных. Кроме того, в этом режиме нет награды в 5 очков тому, кто выполнит условия окончания игры.
- Когда игра завершится, подсчитайте итоговой результат. **Итоговый результат — это сумма набранных вами очков минус очки Чёрной Кометы за шкалу деревьев и шкалу цветов.** Сравните итоговый результат с контрольным, чтобы узнать, получили ли вы медаль.
- Например, вы выбрали сценарий 2 «Крохотные друзья» и в конце игры набрали 140 очков. Ваш итоговый результат — это 140 минус очки Чёрной Кометы за шкалы. Допустим, если Чёрная Комета получила 8 очков за шкалу деревьев и 8 очков за шкалу цветов, вы вычитаете из своего результата 16 и у вас остаётся $140 - 16 = 124$ очка. В описании сценария вы узнаете, что получаете за это серебряную медаль!

IV. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

1. Первое задание

Добро пожаловать в одиночный режим! Ознакомьтесь с правилами этого режима, выполнив первое задание.

Набор основных животных Любой **Карта автомы** А

В этом сценарии нет дополнительных правил. Выберите любой набор основных животных и постарайтесь получить как можно больше очков!



140★



100★



70★

Дополнительные правила

При подсчёте очков вычитайте 20 очков за каждый вид основных животных, которого нет в ваших джунглях.



140★



100★



70★

2. Крохотные друзья

На территории, куда вы сегодня отправляетесь, самая большая популяция насекомых во всех джунглях Амазонии. Создайте самые процветающие джунгли за счёт изобилия насекомых.

Набор основных животных В **Карта автомы** Б

Дополнительная подготовка

- Перед началом первого хода возьмите из колоды 3 карты насекомых. Сбросьте карты со стоимостью 5 💧 и больше и возьмите вместо них другие. Оставьте одну из 3 карт и сбросьте остальные.
- Повторите этот процесс ещё 3 раза и начните игру с 4 картами насекомых.

Дополнительные правила

Один раз за ход вы можете в любой момент бесплатно использовать 1 любую карту насекомого. Убирайте использованные карты насекомых в стопку сброса карт насекомых.



160★



120★



90★

4. Прекрасный вид

Вас ждёт несколько ключевых миссий. Учитывая экосистему ближайших мест обитания, вам понадобится более продуманный план восстановления, чем обычно. Во время планирования найдите время, чтобы полюбоваться окрестностями.

Набор основных животных А **Карта автомы** А

Дополнительная подготовка

- Перед началом первого хода возьмите из колоды 3 карты окружения и бесплатно оставьте себе одну. Если вы выбрали карту со стоимостью 6 💧 или меньше, возьмите 1 семечко. Сбросьте 2 оставшиеся карты.
- Повторите этот процесс ещё 2 раза и начните игру с 3 картами окружения.
- Карты окружения, полученные этим способом, не учитываются ограничением на ваше максимальное количество карт окружения.



180★



130★



100★

5. Заблудившиеся животные

Недавно животные покинули свою среду обитания из-за изменений климата и теперь бродят по джунглям. Ваша задача — найти экосистему для 2 уникальных животных и с помощью их способностей создать ещё более процветающие джунгли.

Набор основных животных Г **Карта автомы** Б

Дополнительная подготовка

Во время подготовки к игре возьмите 5 карт уникальных животных вместо 2 и оставьте себе 2 из них. Если на выбранных картах есть начальные семечки, возьмите их из запаса. Оба уникальных животных будут доступны для использования.



160★



120★



90★

3. Первозданный лес

Одна из основных причин того, почему джунгли Амазонии настолько ценны, в том, что это дом для самых разнообразных форм жизни на Земле. Создайте гармоничные джунгли, в которых смогут процветать самые разные животные.

Набор основных животных Г **Карта автомы** А

IV. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

6. Тесная связь



Взаимодействие между разными организмами очень важно не только с точки зрения пищевой цепочки, но и с точки зрения генетического обмена между видами. Вам предстоит оживить местность, в которой взаимодействие между обитателями джунглей утихло.

Набор основных животных Б

Карта автомы Б

Дополнительная подготовка

Перед началом первого хода возьмите ягуара из коробки (не из питомника) и разместите его на фрагменте начальной местности, учитывая его требования к местности. Этот ягуар не приносит бонус размещения.

Примечание Считайте его обычным ягуаром. В этом сценарии вы сможете разместить до 4 ягуаров.

Дополнительные правила

Животные в ваших джунглях должны **всегда** размещаться так, чтобы быть смежными друг с другом. Животное нельзя добавлять или перемещать так, чтобы рядом с ним никого не было.



160★



110★



80★

8. Зброшенное пастбище



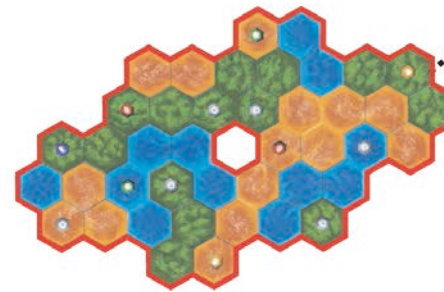
Место, которое вы посетите на этот раз, — заброшенное пастбище. Здесь не хватает пищи и ресурсов, чтобы местные животные вновь заняли эти земли. Похоже, что в самом центре ресурсы вообще отсутствуют. Приступайте к выполнению восстановительного проекта с учётом этих факторов.

Набор основных животных В

Карта автомы Б

Дополнительные правила

Получите 3 очка за каждое животное, размещённое на клетках, образующих границу джунглей.



Граница джунглей

Примечание При создании джунглей у вас может получиться отверстие. Оно тоже создаёт границу джунглей.



150★



110★



80★

7. Переизбыток



Благодаря нашим усилиям количество обитателей джунглей значительно увеличилось. Однако переизбыток одних и тех же видов в экосистемах приводит к различным экологическим проблемам. Эти проблемы необходимо учитывать при выполнении этой миссии.

Набор основных животных А

Карта автомы А

Дополнительные правила

- Если одинаковые организмы смежны друг с другом, вы теряете 5 очков за каждый такой организм. Таким образом, при вычитании очков вы будете терять как минимум по 10 очков.
- Например, если 3 цветка разместить в ряд, вы потеряете 15 очков.



140★



100★



70★

9. Исчерпанный бюджет



Проект по восстановлению тропических лесов Амазонии подходит к концу, и его бюджет практически исчерпан. В связи с ограниченными средствами мы не сможем активно заниматься восстановлением территорий в рамках этой миссии. Создайте максимально процветающие джунгли в условиях ограниченных ресурсов!

Набор основных животных Б

Карта автомы Б

Дополнительная подготовка

Во время подготовки к игре поместите свою фишку в 3-ю ячейку (слева) шкалы местности, а не в 1-ю.

Дополнительные правила

При подсчёте очков вычитайте 1 очко за каждую свободную клетку в ваших джунглях.



130★



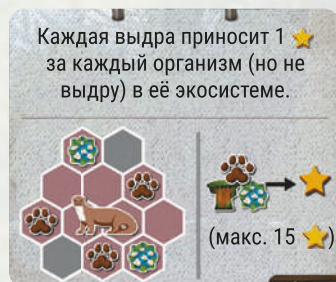
90★



60★

КАРТЫ ОСНОВНЫХ ЖИВОТНЫХ

- Далее идёт приложение к правилам. Его необязательно читать перед игрой. Вы можете обратиться к нему, когда понадобится разъяснение или примеры.
- Способности древесной лягушки и дятла похожи, поэтому описывается только одно из этих животных.
- Способности красного ара и каймана похожи, поэтому описывается только одно из этих животных.
- Подробное описание набора основных животных А см. на с. 16–17.



ГИГАНТСКАЯ ВЫДРА Б

- В примере показаны 2 выдры, размещённые в одной и той же экосистеме. В ней обитают ✓ 6 организмов (2 цветка, 1 красный ара, 2 каймана и 1 тукан), поэтому каждая выдра приносит 6 очков. 2 выдры × 6 очков = 12 очков.
- При подсчёте организмов, размещённых в экосистеме выдр, сами выдры не учитываются.
- Если крупное животное, такое как красный ара или кайман, выполняет условие размещения в экосистеме лишь частично, оно всё равно учитывается.
- Гигантская выдра Б может принести не больше 15 очков. Даже если организмов будет 16 или больше, выдра приносит максимум 15 очков.



ЯГУАР Б

- С ягуаром а смежны ✓ 4 разных организма: цветок, дерево, кайман и тукан. Ягуар а приносит 4 × 3 очка = 12 очков.
- Ягуар а смежен с 2 туканами, но условие на карте исключает повторы, поэтому учитывается только 1 из 2 туканов.
- Ягуар б смежен с ягуаром а, но условие карты исключает ягуаров, поэтому ягуар б не учитывается при подсчёте очков для ягуара а и наоборот.
- С ягуаром б смежны ✓ 3 разных организма: цветок, дерево и красный ара. Ягуар б приносит 3 × 3 очка = 9 очков.
- Ягуар может принести не больше 15 очков. Даже если смежными будут 6 и больше разных организмов, ягуар приносит максимум 15 очков.



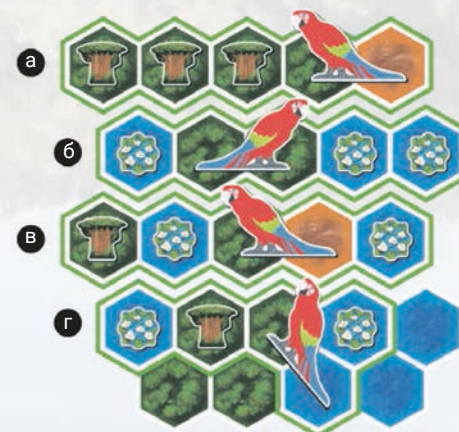
ДРЕВЕСНАЯ ЛЯГУШКА Б

- Форму группы можно вращать, поэтому группа а соответствует 3-й форме и приносит 9 очков.
- ✓ отмечает 1 лягушку и 3 цветка, которые образуют 3-ю форму, но они не приносят очки, так как не выполнено условие «В группе лягушек ≥ цветов».
- Вместо этого группа б выполняет все условия для 1-й формы и приносит 3 очка.



КРАСНЫЙ АРА Б

- Направление красного ара и порядок размещённых организмов не имеют значения.
- Группа должна состоять из 1 красного ара и растения(-й). Таким образом, группа может состоять из красного ара и деревьев, из красного ара и цветов или из всех трёх сразу.
- В составе одной группы учитывается только 1 красный ара.
- Группы а, б и в соответствуют 3-й форме и приносят 10 очков каждая.
- Форма группы г, напротив, отсутствует на карте, поэтому эта группа не приносит очков.



Каждый тамарин приносит 1 ★ за каждый смежный организм (но не тамарина).



Каждый тукан приносит 4 ★. Разместив его смежно хотя бы с 1 деревом или цветком, получите 1 семечко или бонус «Ресурс» соответственно.

Оба бонуса можно получить сразу.



ТАМАРИН Б

- Тамарин **а** смежен с 4 организмами, включая ✓ 1 каймана, 1 дерево и 2 дятлов, поэтому приносит 4 очка. Условие на карте исключает самих тамаринов, поэтому, хоть тамарин **б** и смежен с тамаином **а**, тамарин **б** не учитывается.
- Тамарин **б** смежен с ✓ 1 кайманом, 2 деревьями, 1 цветком и 1 туканом, поэтому приносит 5 очков. Тамарин **а** тоже не учитывается.



ТУКАН Б

- Если тукана разместить смежно с одним или несколькими деревьями, он принесёт 1 семечко. Если разместить его смежно с одним или несколькими цветами, он принесёт 1 бонус «Ресурс». Если он смежен и с деревом, и с цветком, получите и семечко, и бонус «Ресурс».
- Даже если тукан размещён смежно с 2 деревьями, игрок получает только 1 семечко.
- Если вы размещаете тукана так, как в примере, немедленно получите 1 семечко и 1 бонус «Ресурс».
- В конце игры каждый тукан приносит 4 очка.



Каждый кайман приносит ★ в зависимости от числа пар из 1 животного (но не каймана) и 1 цветка в его экосистеме(-ах).

3	★	6
4	★	7
5	★	8
6	★	9
7	★	10
≥ 8	★	11

КАЙМАН В

- Кайман в примере обитает в речной и болотной экосистемах. В них 4 цветка и 5 животных. Это даёт 4 пары цветов и животных, следовательно, кайман приносит 7 очков **а**.
- Если крупное животное лишь частично размещено в той же экосистеме, что и кайман, оно всё равно учитывается. Таким образом, считается, что красный ара находится в той же экосистеме, что и кайман.

Примечание Животное и цветок из пары могут не быть смежными друг с другом.



Каждая выдра приносит 2 ★ за каждый неповторяющийся организм (но не выдру) в её экосистеме.



ГИГАНТСКАЯ ВЫДРА В

- В одной речной экосистеме с выдрой обитает ✓ 5 разных организмов: цветок, тамарин, тукан, кайман и броненосец. Таким образом, выдра приносит 2 очка × 5 организмов = 10 очков. Несмотря на то, что в этой речной экосистеме обитают 2 тукана, условие на карте исключает повторы, поэтому учитывается только один из 2 туканов.
- При подсчёте разных организмов в экосистеме сами выдры не учитываются.



Каждый ягуар приносит 4 ★ за каждую смежную с собой пару из 1 животного (но не ягуара) и 1 растения.



ЯГУАР В

- С ягуаром **а** смежны ✓ 4 растения и ✓ 3 животных (2 тамарина и 1 кайман). Другими словами, 3 пары растений и животных. Таким образом, ягуар приносит 3 пары × 4 очка = 12 очков.
- Сами ягуары не учитываются при подсчёте смежных животных для этой карты. Поэтому ягуар **б** не приносит очки за ягуара **а** и наоборот.



Каждый тама́рин приносит 3 ★ в зависимости от числа смежных животных (но не тама́ринов).

1	3 ★
2	4 ★
≥3	5 ★

ТАМАРИН В

- Тама́рин **а** смежен с 1 кайманом и приносит 3 очка. Среди смежных животных сами тама́рины не учитываются, поэтому, хоть тама́рин **б** и смежен с тама́рином **а**, тама́рин **б** не учитывается при подсчёте очков.
- Тама́рин **б** смежен с 1 кайманом и 2 лягушками, поэтому приносит 5 очков. Тама́рин **а** тоже не учитывается.



Каждый тука́н приносит 4 ★. Разместив его, получите бонус в зависимости от типа местности.

4 ★

ТУКАН В

- Разместив тукана на показанной клетке, игрок получает бонус размещения «Ресурс», а также 1 семечко благодаря способности ⚡ тукана за то, что добавил его в лесную местность.
- В конце игры каждый тукан приносит 4 очка.

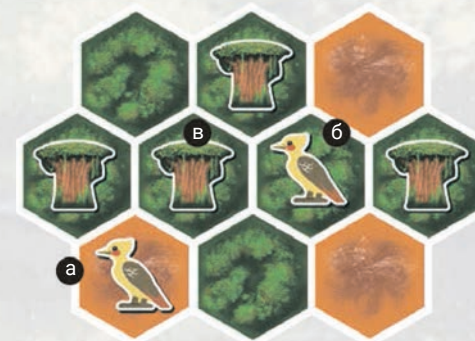


Каждый дятел приносит 4 ★ в зависимости от числа смежных деревьев.

1	3 ★
2	4 ★
≥3	5 ★

ДЯТЕЛ В

- Дятел **а** приносит 4 очка, так как смежен с 2 деревьями. Дятел **б** приносит 5 очков, так как смежен с 3 деревьями.
- Эта карта приносит очки не за группы, так что одни и те же деревья можно учитывать несколько раз при подсчёте очков. В этом примере дерево **в** смежно с обоими дятлами и учитывается для обоих.



Каждая выдра приносит 3 ★ за каждую смежную со своей экосистемой, состоящую хотя бы из 4 клеток.

→ 3 ★ (макс. 15 ★)

ГИГАНТСКАЯ ВЫДРА Г

- Выдра в примере обитает в болотной экосистеме, смежной с 6 другими экосистемами. Из этих 6 ✓ 4 экосистемы состоят из 4 клеток или больше. Таким образом, выдра приносит 3 очка × 4 экосистемы = 12 очков.
- Гигантская выдра Г может принести не больше 15 очков. Даже если смежными будет 6 или больше экосистем, состоящих хотя бы из 4 клеток, выдра принесёт максимум 15 очков.



Каждый ягуар приносит 15 ★, если все 8 смежных с ним клеток заняты и он не смежен с другим ягуаром.

15 ★

ЯГУАР Г

- Все клетки, смежные с ягуаром **а**, заняты, и он не смежен с другими ягуарами. Таким образом, ягуар **а** приносит 15 очков.
- Рядом с ягуаром **б** есть пустая область **в**. В этом случае нельзя сказать, что все 8 смежных с ягуаром клеток заняты, поэтому он не приносит очков.
- Если один ягуар смежен с другим, эти ягуары не приносят очков.

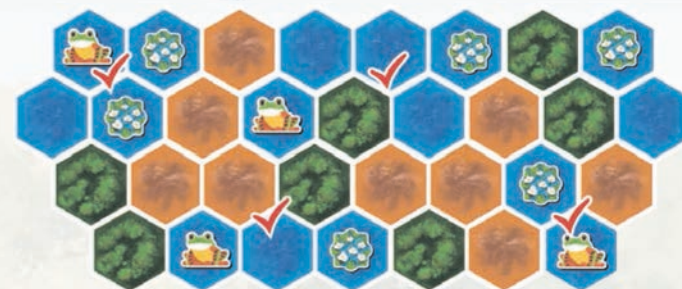


Джунгли приносят 4 ★ за каждую речную экосистему хотя бы с 1 цветком и 1 древесной лягушкой.



ДРЕВЕСНАЯ ЛЯГУШКА Г

- В примере показаны ✓ 4 речные экосистемы, в которых есть и лягушки, и цветы. В этом случае игрок получает 4 очка × 4 экосистемы = 16 очков.
- Даже если в одной речной экосистеме будет 2 и больше пары из лягушек и цветов, каждая река учитывается только один раз.



Каждый красный ара приносит ★ в зависимости от числа растений в сообществе из хотя бы 1 красного ара и 2 растений.



КРАСНЫЙ АРА Г

2 красных ара, 4 дерева и 4 цветка, смежные друг с другом, составляют сообщество. Суммарно в нём 8 деревьев и цветов, так что каждый красный ара приносит а 9 очков. 2 красных ара × 9 очков = 18 очков за всех красных ара.

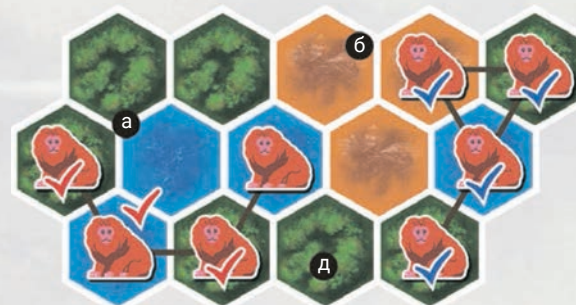


Каждое сообщество тамаринов приносит ★ в зависимости от числа занимаемых им экосистем.



ТАМАРИН Г

- Сообщество тамаринов а занимает ✓ 3 экосистемы и приносит б 12 очков. Сообщество тамаринов б занимает ✓ 4 экосистемы и приносит г 20 очков.
- Одна и та же экосистема может учитываться для разных сообществ тамаринов. В приведённом примере лесная экосистема д учитывается и для сообщества тамаринов а, и для сообщества б.
- Если не смотреть на пример справа и предположить, что сообщество тамаринов занимает 7 экосистем, игрок получил бы 30 + 6 + 6 = 42 очка.



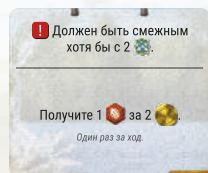
ТУКАН Г

- При размещении тукана так, как показано в примере, игрок может немедленно выбрать не более двух из 3 смежных бонусов.
- Если можно получить сразу несколько бонусов размещения, игрок сам выбирает порядок их получения.
- Если тукан смежен только с 1 бонусом размещения, игрок может получить лишь его.
- В конце игры каждый тукан приносит 4 очка.

Каждый тукан приносит 4 ★. Разместив его, получите не более 2 бонусов размещения со смежных свободных клеток.

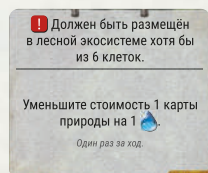


КАРТЫ УНИКАЛЬНЫХ ЖИВОТНЫХ



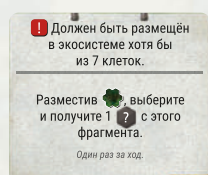
АМАЗОНСКИЙ ДЕЛЬФИН

- После размещения дельфина вы можете один раз за ход получать 1 семечко за 2.
- Жетоны, потраченные на получение семечка, кладутся в лодку.



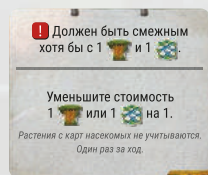
МУРАВЬЕД

- После размещения муравьеда вы можете один раз за ход покупать карту насекомого или карту окружения по уменьшенной на 1 стоимости. Например, вы можете купить карту окружения «Мир великанов» стоимостью 7 за 6.
- Если за один ход вы покупаете сразу несколько карт природы, вы снижаете стоимость только одной из них.



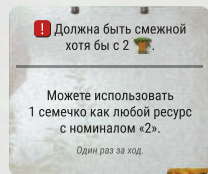
БРОНЕНОСЕЦ

- После размещения броненосца, выполняя действие «Размещение фрагмента местности», немедленно получаете 1 из бонусов размещения, изображённых на этом фрагменте местности.
- Например, если вы размещаете новый фрагмент местности, изображённый справа, можете немедленно получить бонус «Компост» или «Ресурс».
- Если за один ход вы размещаете сразу несколько фрагментов местности, получаете только 1 бонус с одного из фрагментов.



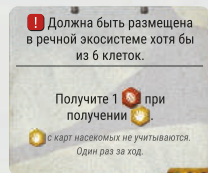
ГОАЦИН

- После размещения гоацина вы сможете выполнять действие «Размещение дерева» или «Размещение водного цветка» по уменьшенной на 1 или 1 стоимости соответственно.
- Если вы размещаете дерево или цветок за счёт способности карты насекомого, вроде той, что изображена справа, вы не можете использовать способность гоацина для получения скидки для этой карты насекомого.
- Если за один ход вы размещаете сразу несколько растений, вы снижаете стоимость только одного из них.



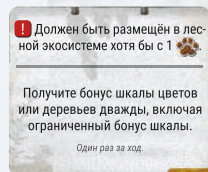
ИГУАНА

- После размещения игуаны вы можете использовать семечко вместо любого ресурса с номиналом «2», а не «1».
- Например, благодаря способности игуаны вы можете разместить красного ара стоимостью 6 и 2 за 4, 2 и 1 семечко, заменив им 2.
- Если вы используете несколько семечек в течение одного хода, вы можете применить эту способность только к одному семечку.



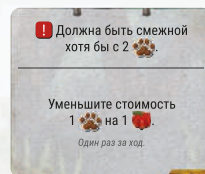
ТАРТАРУГА

- После размещения тартаруги, получая бонус «Ресурс» благодаря бонусу размещения, бонусу шкалы, ограниченному бонусу шкалы или способности тукана, также дополнительно получаете семечко. Способность тартаруги не применяется к бонусам «Ресурс», полученным благодаря картам насекомых. Например, если вы используете карту насекомого «Обезьяний кузнечик» для повторного использования способности тукана и получения бонуса «Ресурс», вы не получите семечко за счёт способности тартаруги.
- Способность уникального животного можно использовать только после его размещения в джунглях. Даже если вы получили бонус размещения «Ресурс» при добавлении тартаруги, вы не получаете семечко за счёт её способности.



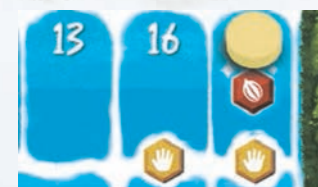
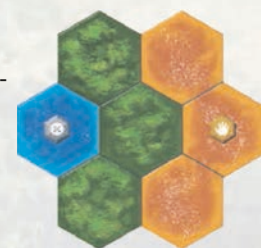
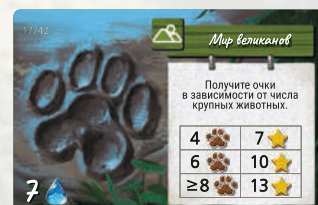
ЛЕНИВЕЦ

- Способность ленивца распространяется и на ограниченные бонусы шкал цветов и деревьев.
- Если вы получаете несколько бонусов за один ход, только один из них можно получить два раза.
- Например, если вы стали первым, кто продвинул свою фишку в последнюю ячейку шкалы цветов, вы можете выбрать, какой бонус — «Семечко» или «Ресурс» — вы хотите получить два раза. Выбрав бонус «Семечко», вы получите 2 семечка и 1 бонус «Ресурс».



АНАКОНДА

- После размещения анаконды вы можете выполнять действие «Размещение животного», тратя на 1 меньше. Например, тукана стоимостью 5 и 2 можно разместить за 4 и 2.
- Если за один ход вы размещаете в джунглях сразу несколько животных, вы снижаете стоимость только одного из них.



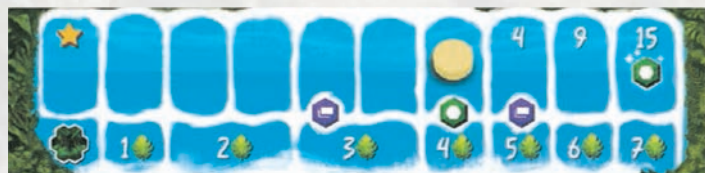


КАРТЫ ОКРУЖЕНИЯ

- Все карты окружения приносят очки за личные джунгли игрока.
- Примеры карт из этого раздела относятся к джунглям ниже.



- 1. Стая:** получите очки в зависимости от количества птиц в джунглях. В примере размещено 6 птиц, так что карта приносит 7 очков.
- 2. Детёныши кайманов:** выберите 1 каймана в ваших джунглях. Получите столько очков, сколько он приносит.
- 3. Птенцы красных ара:** выберите 1 красного ара в ваших джунглях. Получите столько очков, сколько он приносит.
- 4. Детёныши тамаинов:** получите 2 очка за каждого тамарина в джунглях. В примере в джунглях 3 тамарина, так что они приносят 6 очков.
- 5. Птенцы туканов:** получите 2 очка за каждого тукана в джунглях. В примере в джунглях 2 тукана, так что они приносят 4 очка.
- 6. Шумные джунгли:** получите очки в зависимости от количества животных в джунглях. В примере их 16, и они приносят 7 очков.
- 7. Холоднокровные:** получите очки в зависимости от количества пресмыкающихся в джунглях. В примере их 3, и они приносят 5 очков.
- 8. Компактные джунгли:** получите 3 очка за каждую ячейку на шкале местности, которой вы не достигли. Другими словами, чем меньше размер ваших джунглей, тем больше очков вы получите. Как показано на примере шкалы местности ниже, недостижимыми остались 3 ячейки, это 9 очков.



- 9. Плотный лес:** получите очки в зависимости от количества деревьев в джунглях. В примере их 5, и они приносят 5 очков.
- 10. Разнообразие:** получите 2 очка за каждый вид животных в джунглях. В примере в джунглях размещено 8 видов животных, включая уникальное животное, так что карта приносит 16 очков.
- 11. Пернатые друзья:** каждая пара дятла и красного ара приносит 3 очка. В примере 2 таких пары, так что карта приносит 6 очков.
- 12. Флора:** получите очки в зависимости от количества цветов в джунглях. В примере размещено всего 2 цветка, поэтому карта не приносит очков.

13. Вторичность: получите очки в зависимости от размера второй по величине экосистемы в джунглях. В примере болотная экосистема **а** — вторая по величине. Её размер 10 клеток, и она приносит 10 очков.

14. Фрагменты: получите очки в зависимости от числа экосистем в джунглях размером 4 клетки или больше. В примере есть 4 экосистемы, удовлетворяющие этому требованию, поэтому карта приносит 7 очков.

15. Лягушата: получите 2 очка за каждую древесную лягушку в джунглях. В примере их 2, и они приносят 4 очка.

16. Заполненные джунгли: чем меньше число свободных клеток без организмов, тем больше очков приносит эта карта. В примере 13 свободных клеток, так что карта приносит 10 очков.

17. Мир великанов: получите очки в зависимости от количества крупных животных в джунглях. В примере их 6, и они приносят 10 очков.

18. Наседки: каждая пара птицы и пресмыкающегося приносит 2 очка. В примере 3 такие пары (3 пресмыкающихся и 6 птиц), так что карта приносит 6 очков.

19. Птенцы: получите 2 очка за каждого дятла в джунглях. В примере их 2, и они приносят 4 очка.

20. В лесу: получите очки в зависимости от количества животных в лесной местности во всех джунглях. В примере в лесной местности 6 животных, так что карта не приносит очков. Крупные животные, такие как красный ара **б**, учитываются, даже если только половина их фишки размещена в лесу, а другая половина находится в другой местности.

21. В болоте: см. карту 20 «В лесу».

22. В реке: см. карту 20 «В лесу».

23. Детёныши ягуаров: выберите ягуара в ваших джунглях. Получите столько очков, сколько он приносит.

24. Пристальный взгляд: выберите 1 экосистему в джунглях и получите 2 очка за каждый вид организмов в этой экосистеме. Например, если выбрать болотную экосистему **а**, вы получите 10 очков за 5 неповторяющихся организмов, занимающих её.

25. Млекопитающие: получите очки в зависимости от количества млекопитающих в джунглях. В примере их 7, и они приносят 8 очков.

26. У цветка: выберите цветок в ваших джунглях. Получите 2 очка за каждый неповторяющийся организм, смежный с этим цветком. В примере, если выбрать цветок **в**, смежный с 3 организмами без учёта повторов (тамарин, ягуар и лягушка), он принесёт 2 очка × 3 организма = 6 очков.

27. У дерева: выберите дерево в ваших джунглях. Получите 2 очка за каждый неповторяющийся организм, смежный с этим деревом. В примере, если выбрать дерево **г**, смежное с 4 неповторяющимися организмами (дерево, дятел, выдра и тамарин), оно принесёт 2 очка × 4 организма = 8 очков.

28. Детёныши выдр: выберите выдру в ваших джунглях. Получите столько очков, сколько она приносит.

29. Лапы и когти: каждая пара млекопитающего и пресмыкающегося приносит 2 очка. В примере 3 такие пары (3 пресмыкающихся и 7 млекопитающих). В этом случае карта приносит 3 пары × 2 очка = 6 очков.

30. Живописный маршрут: получите 2 очка за каждую вашу карту окружения. При подсчёте карт окружения учитывайте и эту карту. Поскольку максимальное число карт окружения, которое может быть у игрока, равно 4, за эту карту можно получить максимум 8 очков.

31. Семена: получите 3 очка за каждое неиспользованное семечко. Получите эти очки вдобавок к 1 очку за каждое оставшееся семечко в конце игры.

32. Мир малюток: получите очки в зависимости от количества маленьких животных в джунглях. В примере их 10, и они приносят 7 очков.

33. Водные приятели: каждая пара из 1 лягушки и 1 каймана приносит 3 очка. В примере 2 лягушки, но нет кайманов, поэтому карта не приносит очков.

V. ПРИЛОЖЕНИЕ

34. Окрестности: выберите животное в ваших джунглях и получите 2 очка за каждый неповторяющийся организм, смежный с этим животным. В примере, если выбрать тамарина , смежного с 5 организмами без учёта повторов (дерево, ягуар, дятел, лягушка и цветок), он принесёт 10 очков.

35. Великая река: получите очки в зависимости от размера самой большой речной экосистемы. В примере размер наибольшей речной экосистемы — 5 клеток, поэтому карта не приносит очков.

36. Вязкое болото: см. карту 35 «Великая река».

37. Просторный лес: получите очки в зависимости от размера самой большой лесной экосистемы. В примере лес  — самый крупный в джунглях, он приносит 6 очков, так как его размер 13 клеток.

38. Древесные приятели: каждая пара из тамарина и тукана приносит 3 очка. В примере 2 пары тамарина и тукана, так что карта приносит 6 очков.

39. Трио: получите 3 очка за каждый набор из млекопитающего, птицы и пресмыкающегося в ваших джунглях. В примере 3 таких набора (7 млекопитающих, 6 птиц и 3 пресмыкающихся). Следовательно, карта приносит 9 очков.

40. Цветение: получите 2 очка за каждую пару из дерева и цветка. В примере 2 такие пары (5 деревьев и 2 цветка), так что карта приносит 4 очка.

41. Теплокровные: получите 2 очка за каждую пару из птицы и млекопитающего в ваших джунглях. В примере 6 таких пар (6 птиц и 7 млекопитающих). Следовательно, карта приносит 2 очка × 6 пар = 12 очков.

42. Водопад: получите 3 очка за каждую из четырёх шкал на водопаде жизни, на которой ваша фишка продвинулась дальше всех. Ничья тоже учитывается.

В одиночном режиме фишка противника добавляется только на шкалу деревьев и шкалу цветов. На остальных шкалах ваша фишка автоматически будет первой.



КАРТЫ НАСЕКОМЫХ

Все карты окружения учитывают лишь личные джунгли игрока.

1–2. Странствующий паук: выберите не более 2 бонусов размещения на свободных клетках и получите эти бонусы в любом порядке. Если в джунглях есть только 1 свободная клетка с бонусом размещения, получить можно только его.

3. Хищнец: разместите 1 дерево и 1 водный цветок из запаса в джунглях. Деревья можно размещать только на свободных лесных клетках, а цветы — только на свободных речных клетках. Это размещение не влияет на шкалы деревьев и цветов на водопаде жизни.

4. Цитерия румяная: при использовании приносит 1 семечко за каждый класс животных (птицы, млекопитающие, пресмыкающиеся) в джунглях. В игре есть только 3 класса животных, поэтому эта карта может принести максимум 3 семечка.

5–6. Муравей-пуля: возьмите 1 жетон ресурса с номиналом «4» из хранилища и положите его в лодку.

7–8. Шмель: немедленно получите 1 семечко из запаса.

9. Диэтрия климена: за каждые 2 дерева в джунглях немедленно получите 1 семечко. Например, если в джунглях 7 деревьев, получите 3 семечка.

10–11. Жук-носорог: выберите 1 жетон ресурса в лодке и верните его в игровую область. Если в лодке нет жетонов ресурсов, эта карта не оказывает никакого эффекта.

12–13. Фланелевая моль: получите 2 бонуса «Ресурс».

14. Гигантская сколопендра: выберите и получите 2 разных бонуса из трёх («Семечко», «Ресурс», «Компост») в любом порядке.

15. Палочник: разместите 1 дерево из запаса на свободной клетке с лесной местностью. Это размещение не влияет на шкалу деревьев.

16. Сенокосец: выберите 1 маленькое животное из питомника и разместите его на свободной клетке, учитывая его требования к местности. Уникальных животных этой картой размещать нельзя.

17–18. Жук-геркулес: получите 1 бонус «Компост».

19–20. Мармеладная гусеница: используйте бонус «Компост», после чего возьмите из хранилища такой же жетон, но с номиналом на 1 больше, и положите его в лодку. Например, если вы убрали из игры жетон «2 воды», возьмите из хранилища жетон «3 воды» и положите его в лодку. Если у жетона был номинал «4», примените лишь бонус «Компост», так как более ценных жетонов нет.

21–22. Муравей-листорез: возьмите из хранилища жетонов 1 жетон ресурса с номиналом «3» и положите его в лодку.

23–24. Листоногий клоп: уменьшите стоимость размещения 1 животного в этом ходу на 2 . Этот эффект теряется, если до конца хода вы не размещаете ни одно животное.

25–27. Листовой кузнечик: возьмите из запаса фрагмент особой местности и разместите его в джунглях.

28. Ликория клеоба: за каждые 2 цветка в джунглях немедленно получите 1 семечко. Например, если в джунглях 5 цветков, получите 2 семечка.

29–30. Обезьяний кузнечик: выберите 1 тукана, уже размещённого в джунглях, и примените его эффект  ещё раз. Этот эффект учитывает текущую ситуацию в джунглях, а не ту, что была при размещении этого тукана. Поскольку игрок не размещает нового тукана в джунглях, он не получает и бонусы размещения.

31–32. Морфо: получите 1 семечко и 1 бонус «Ресурс».

33–34. Орхидная пчела: немедленно получите 2 семечка из запаса.

35–36. Иглистый дьявол: уменьшите стоимость размещения 1 фрагмента местности в этом ходу на 3 . Этот эффект теряется, если до конца хода вы не размещаете ни один фрагмент местности.

37–38. Богомол: выберите любое число жетонов ресурсов из игровой области и сбросьте их в лодку. После этого вытяните из мешочка такое же число новых жетонов ресурсов.

39. Зенитоптера: разместите 1 водный цветок из запаса на свободной клетке с речной местностью. Это размещение не влияет на шкалу цветов на водопаде жизни.

40. Тарантул: выберите 1 крупное животное из питомника и разместите его на свободных клетках, учитывая его требования к местности. Уникальных животных этой картой размещать нельзя.

41–42. Горбатка: используйте бонус «Перемещение». Если на клетке, куда вы перемещаете животное, есть бонус размещения, получите его, несмотря на то, что обычно бонус «Перемещение» этого не позволяет. Вы не можете переместить животное на ту же клетку, где оно находилось, чтобы получить её бонус размещения. Обратите внимание, что эффект  тукана не действует при перемещении.

43–44. Заммара: возьмите 1 любой жетон на свой выбор из мешочка. Если в мешочке нет жетонов, используйте этот эффект после восстановления мешочка.

45–46. Скрытоглаз: выберите 1 любой жетон ресурса из мешочка и уберите его из игры. Если в мешочке нет жетонов, эта карта не оказывает никакого эффекта.

47–48. Оса: получите 2 семечка, а все остальные игроки получают по 1 семечку. Игроки, у которых уже есть 4 семечка, не могут получить больше. В одиночном режиме вы получаете 2 семечка, а противник ничего не получает.