

## Ослы (3 светло-коричневые фишки)



Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)

Переместите 1 фишку ослы.

- Осёл может перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов и равнин.



## Единорог (1 розовая фишка)



Карты: «3» (×2), «4» (×2), «5» (×2), «6» (×2), «7» (×2)

Переместите фишку единорога.

- Единорог может перемещаться только по клеткам баз отдыха, холмов, равнин, гор и мостов.



- За ход можно разыграть только 1 карту единорога.



## Крокодилы (2 зелёные фишки)

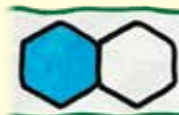


Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)

Переместите 1 фишку крокодила.



- При этом вы добавляете 1 к сумме ваших очков движения.

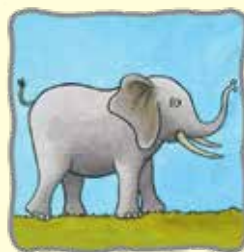


- Крокодил может перемещаться только по клеткам реки и соседним с ними клеткам баз отдыха, лесов и равнин.

- Крокодил не может пересекать границу побережья, т. е. границу между двумя клетками, которая не соприкасается с клетками реки.



## Слоны (2 серые фишки)



Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)

Переместите 1 фишку слона.



- При этом вы отнимаете 1 от суммы ваших очков движения.

- Слон может перемещаться только по клеткам равнин и реки.



- Закончив перемещение, слон забрасывает вас на расстояние в 3 клетки или меньше от своей клетки (но не может перебрасывать вас через клетки гор).



## Орёл (1 голубая фишка)



Карты: «2» (×3), «3» (×4), «4» (×3)

Переместите фишку орла.

- Орёл может приземляться и находиться только на клетках баз отдыха, лесов, холмов, равнин, гор и мостов.

- Чтобы переместить орла на вашу или соседнюю клетку, вам нужно получить не меньше



- 6 очков движения, разыгрывая карты орла. После этого орёл подбирает вас и переносит в полёте на 6 клеток или меньше через клетки любых типов местности. Затем он приземляется и высаживает вас на свою или соседнюю клетку.



## Муравьи (10 тёмно-красных фишек)



Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)

Сначала переместите любое число фишек муравьёв.

- Муравьи могут перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов, равнин и мостов.



Затем муравьи переносят вас.

- Каждая цепочка может за 1 очко движения перенести вас на любую клетку этой цепочки или соседнюю с ней клетку (но каждый муравей может перенести вас только 1 раз).



## Человек (1 светло-розовая фишка)



Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)

**Переместите фишку человека.**

- Человек может перемещаться только по клеткам баз отдыха, используя тропы между ними.



- За каждые 3 очка движения человек перемещается с одной клетки базы отдыха на другую, соединённую тропой с первой, не останавливаясь на клетках между ними.

- Человек может подобрать вас с клетки базы отдыха или с соседней с ней клетки, а также с любой клетки тропы, по которой перемещается, или с соседней с ней клетки. Человек может посадить вас на клетку базы отдыха или на соседнюю с ней клетку.



## Кролики (3 фиолетовые фишки)



Карты: «2» (×4), «3» (×4), «4» (×2)

**Переместите 1 фишку кролика.**



- При этом вы добавляете 2 к сумме ваших очков движения.

- Кролик может перемещаться только по клеткам равнин.



## Жирафы (2 жёлтые фишки)



Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)

**Переместите 1 фишку жирафа.**

- Жираф может перемещаться только по клеткам равнин и реки.

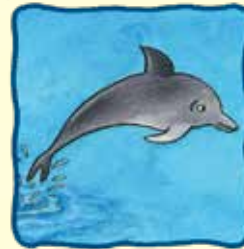


- Жираф может как подобрать, так и посадить вас на расстоянии в 2 клетки

- или меньше от своей клетки (но не может подбирать и высаживать вас через клетки гор).



## Дельфин (1 синяя фишка)



Карты: «3» (×2), «4» (×2), «5» (×2), «6» (×2), «7» (×2)

**Переместите фишку дельфина.**

- Дельфин может перемещаться только по клеткам реки.



## Орангутаны (6 коричневых фишек)



Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)



**Сначала переместите любое число фишек орангутанов.**

- Орангутаны могут перемещаться только по клеткам лесов и холмов.



**Затем орангутаны забрасывают вас дальше.**

- Каждый орангутан может за 2 очка движения подобрать вас и забросить на расстояние в 3 клетки или меньше от своей клетки (но не может перебрасывать вас через клетки гор).



## Горные козлы (2 светло-бежевые фишки)



Карты: «2» (×4), «3» (×3), «4» (×2), «5» (×1)

**Переместите 1 фишку горного козла.**

- Горный козёл может перемещаться только по клеткам

- баз отдыха, лесов, холмов, равнин, гор и мостов.

- Горный козёл не тратит очки движения, чтобы перемещаться на клетки гор.



- Если у вас закончились все очки движения, горный козёл больше не может перемещаться на соседние клетки гор.

