

ДИКАЯ ПРИРОДА АМАЗОНИИ

НОВЫЕ ОБИТАТЕЛИ



СОСТАВ ИГРЫ



1 капибара



1 ламантин



2 пираньи



1 тапир



1 крылан



1 ревун



1 маленький древолаз



1 ошейниковая котинга



8 карт основных животных



8 карт уникальных животных

0

Карты из этого дополнения помечены таким значком, чтобы их можно было отличить от карт базовой игры.

КАРТЫ ОСНОВНЫХ ЖИВОТНЫХ ИЗ ДОПОЛНЕНИЯ

Мы рекомендуем не смешивать наборы Д и Е из этого дополнения с наборами А–Г базовой игры. Это может нарушить игровой баланс, задуманный разработчиками.

НАБОР Д

Набор пустых карт основных животных предназначен для создания собственных способностей основных животных. Учитывайте стоимость каждого животного и требования к местности, чтобы создать свои собственные способности!

НАБОР Е

Набор Е состоит из карт основных животных с простыми и понятными способностями.

Правило для новичков (необязательное): вместо того чтобы использовать уникальных животных, каждый игрок начинает партию с 2 семечками.

Животные из набора Е при подсчёте очков не используют понятие «группа». Поэтому при подсчёте очков организмы могут быть учтены по несколько раз.



Например, дятлы **а** и **б** смежны с деревом **в**. В этом случае дерево **в** может быть использовано при подсчёте очков и для дятла **а**, и для дятла **б**. Поскольку способность дятла гласит: «Каждый дятел, смежный хотя бы с 1 деревом, приносит 3 очка», оба дятла **а** и **б** приносят по 3 очка.

УНИКАЛЬНЫЕ ЖИВОТНЫЕ ИЗ ДОПОЛНЕНИЯ

- При подготовке к игре вы можете смешивать карты уникальных животных из этого дополнения с соответствующими картами из базовой игры.
- В этом дополнении есть уникальные животные со сложностью 3. Эти уникальные животные с повышенной сложностью обладают мощными способностями, но могут быть сложны в применении, поэтому их **не рекомендуется использовать новичкам**, которые ещё не знакомы с игрой.
- Ниже приведены подробные описания всех уникальных животных, но **читать их не обязательно**. Обратитесь к описаниям способностей во время игры, если что-нибудь будет неясно.

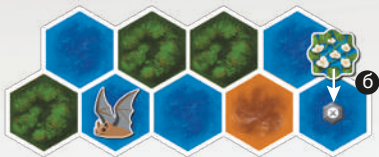
КАПИБАРА



- Способность капибары гласит, что за каждое размещённое животное вида, которого ещё нет в джунглях, игрок получает 1 семечко.
- Например, вы размещаете дятла **а**, после того как разместили в джунглях капибару. Если это первый дятел, размещённый в ваших джунглях, получите 1 семечко.
- Все способности уникальных животных можно использовать только один раз за ход. Поэтому, даже если за 1 ход вы разместите в джунглях 2 новых вида животных, вы получите только 1 семечко.

КРЫЛАН

- Крылан может быть размещён на любой клетке, смежной с птицей, но будьте внимательны, так как его способности зависят от типа местности его экосистемы.



- Если крылан размещён на клетке реки, как показано в примере, вы будете получать семечко каждый раз, когда будете получать бонус размещения с клетки реки. Даже если, как в примере 6, вы получаете бонус за размещение в речной экосистеме, не соединённой с речной экосистемой крылана, вы всё равно получите семечко, пользуясь способностью крылана.
- Способность уникального животного можно использовать только после того, как вы разместили его в джунглях. Даже если вы получили бонус размещения, поместив крылана в джунгли, вы не получаете семечко за его способность.

ЛАМАНТИН



- Если какое-либо животное размещается на клетке, смежной с ламантином, как в примере **в**, вы получаете 1 семечко. Даже если будет размещено крупное животное, занимающее 2 клетки **г**, вы всё равно получите только 1 семечко.
- Если животное, размещённое в другом месте джунглей, перемещается на клетку, смежную с ламантином, с помощью бонуса «Перемещение», способность ламантина не может быть использована.
- Однако, если тамарин, размещённый на клетке **в**, будет перемещён на другую клетку, а клетка **в** снова станет свободной, вы сможете разместить на ней другое животное и снова использовать способность ламантина для той же смежной клетки.

МАЛЕНЬКИЙ ДРЕВОЛАЗ



- Если маленький древолаз находится в джунглях и на клетке **д** размещается цветок, вы можете получить один из соседних **свободных** бонусов размещения **е** или **ж**. В этом случае нельзя выбирать клетку с занятым бонусом размещения, например **з**.
- Бонус размещения, полученный благодаря способности маленького древолаза, можно получить снова, поместив организм на его клетку. Кроме того, вы можете получить тот же бонус размещения ещё раз, разместив ещё один цветок на смежной клетке, если клетка с бонусом остаётся свободной.

ОШЕЙНИКОВАЯ КОТИНГА

См. способность маленького древолаза.

ПИРАНЬИ



- Это уникальное животное представлено сразу двумя фигурками, которые добавляются в джунгли двумя разными действиями «Размещение животного».
- Пираньи должны быть отнесены к рыбам, но для баланса игры отнесены к пресмыкающимся.
- Пиранья приносит семечки в зависимости от количества смежных животных сразу после её размещения. Если вы размещаете пиранью, как показано на рисунке **И**, вы немедленно получаете 3 семечка.
- Каждый игрок может одновременно иметь не более 4 семечек, поэтому с помощью способности пираньи можно получить максимум 4 семечка.
- Способности уникальных животных можно использовать только один раз за ход. Поэтому, даже если обе пираньи будут размещены в один ход, вы сможете получить семечки только от одной пираньи.

ТАПИР

- Сразу после размещения тапира выберите из запаса 2 фрагмента особой местности и положите их на карту тапира. Рекомендуем тщательно выбирать эти фрагменты, так как их нельзя обменять.



- Тапир — уникальное животное с 2 способностями. Вы можете бесплатно разместить в своих джунглях фрагмент особой местности с карты тапира **или** выполнить действие «Размещение фрагмента местности», потратив на 1 🌿 меньше. Способности уникальных животных могут быть использованы только один раз за ход, поэтому вы не сможете применить сразу 2 способности на одном ходу.
- Добавляя фрагменты особой местности на карту тапира, вы можете выбрать лицевую или оборотную сторону.
- При размещении фрагментов особой местности необходимо соблюдать все соответствующие правила (см. с. 13 правил базовой игры).
- Если оба фрагмента особой местности с карты тапира были размещены в джунглях, вы можете использовать только скидку на выполнение действия «Размещение фрагмента местности».