

ЦАРСТВО ЖИВОТНЫХ

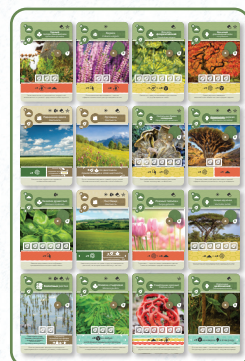
От непроходимых лесов до высочайших горных вершин пёстрая фауна Земли не уступает в разнообразии своей среде обитания. Каждое творение – настоящее чудо эволюции. Каждое создание, большое или малое, играет роль в хитросплетениях жизни, своим существованием формируя мир вокруг и делая Землю поистине невероятным местом для всех удивительных животных, считающих её своим домом.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры в «Царстве животных» остаётся прежней – опередить соперников, набрав как можно больше победных очков 🏆 (ПО). Для этого вы будете размещать карты, создавая свой остров из 16 карт, разложенных в виде поля размером 4 карты в ширину на 4 карты в высоту.

Игра заканчивается **в конце раунда**, в котором один из игроков размещает 16-ю карту на своём поле.

Игроки будут получать победные очки за карты флоры и событий, за ростки и побеги, размещённые на картах флоры, за карты в компосте, а также бонусные победные очки за карты местности, фауны, экосистемы и животных.



Игрок, первым разместивший на своём поле 4 x 4 шестнадцать карт, объявляет о завершении игры и получает бонусные ПО, количество которых зависит от дополнений, используемых в игре.

«Царство животных» позволяет играть составом не более 5 игроков. Для игры вшестером используйте правила и компоненты дополнения «Изобилие».

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

© Inside Up Games 2025

Автор игры: Максим Тардиф

Развитие: Конор Макгой, Картер Мораш

Графический дизайн: Дэвид Шоу, Райли Лем, Кэти Хонг, M81 Studio & Юлия Созоник

Редактор: Дэниэл Мэнсфилд

Сопроводительный текст: Дженна Мьюр

Ведущие тестировщики: Изабель Тушетт, Фрэнсис Бержерон, Сильвен Лакруа, Франсуа-Венсан Тальбо, Филипп Гру

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз»

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Владимира Сахно, Елену Даценко, Марию Гольскую-Диас, Евгению Акбашеву, Светлану Жолобову, Александра Абрамовича за помощь в подготовке игры к изданию.

ВИДЕО-
ИНСТРУКЦИЯ



СПРАВОЧНИК
ПО ИГРЕ



insideupgames.com/earth-how-to-play-video/
insideupgames.com/earth-rules-faq-and-card-index/

КОМПОНЕНТЫ

- 1 блокнот для подсчёта очков
- 20 верхушек (ростки)
- 1 36 двусторонних карт животных
- 1 книга правил
- 50 побегов
- 2 56 фигурок животных (36 форм)



Добавьте побеги и верхушки в общий запас.

Следуйте правилам подготовки базовой игры для выбранного режима.

- **Если вы используете дополнение «Изобилие»**, сперва подготовьтесь к основной игре, затем подготовьте дополнение «Изобилие» (см. с. 2 книги правил «Изобилия»), а затем подготовьте «Царство животных».
- **Если вы НЕ используете «Изобилие»**, прежде чем продолжать подготовку, уберите в коробку карты животных «Носач» и «Азиатский бурундук» (2 карты с буквой «И» под названием).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ

1. Перемешайте все карты дополнения «Царство животных», чтобы сформировать колоду животных.

2. Возьмите верхнюю карту из колоды животных и положите её стороной с общей способностью вверх между первым игроком и его соседом справа (последним игроком).

Все игроки должны ознакомиться с этой картой, прежде чем продолжать подготовку.

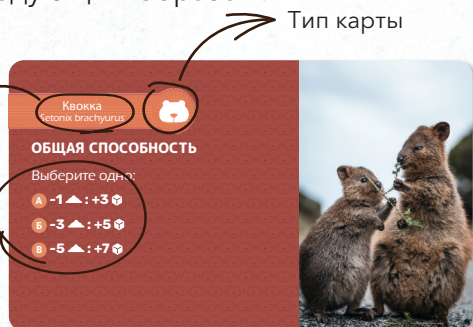
Подробнее об общих способностях см. на с. 9.

3. Выберите свою карту(-ы) животного следующим образом:

- Положите колоду животных стороной с общей способностью вверх.
- Раздайте каждому игроку по 4 карты из колоды животных.

Научное
название
животного

Общая
способность



Тип карты

- Изучите сторону с изображением фигурки животного каждой полученной карты, чтобы разобраться со сложностью и способностью животного.

Сложность зависит от частоты требуемых элементов, производства ресурсов и условий перемещения по вашему полю.

Наименьшая сложность помечена символом , а наибольшая сложность — .



- Каждый участник оставляет 1 или 2 из своих карт в зависимости от выбранного режима игры:

Режим игры	Количество карт животных у каждого игрока
Упрощённый/Стандартный	1
Продвинутый	2

- Каждый игрок размещает выбранную карту(-ы) животного в своей игровой зоне стороной с фигуркой животного вверх, оставив место для поля. Поставьте соответствующую фигурку(-и) на карту(-ы).
- Обратите внимание!** У некоторых животных по 5 фигурок (капибара, обыкновенная индейка, гофер, индийский панголин и тайваньский термит) — не забудьте взять все 5!
- Верните в коробку все остальные карты животных вместе с их фигурками: в текущей партии они не понадобятся.

Подробнее о способностях животных см. на с. 4-9.



НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ЭФФЕКТЫ

При активации животных и общих способностей вам могут встретиться новые символы.



**Использованный
лист**

Жетон листа, который вы сбросили
или разместили на планшете фауны.



Верхушки

Верхушки на вашем поле.



Только **другие** игроки
могут получить бонусы



Пример: игрок, активировавший эту способность,
получает бонус слева, а каждый другой игрок
может получить бонус справа.



Остров

Карта острова.

*Этот символ используется в эффектах некоторых общих
способностей. Следуя указаниям, кладите обозначенные
ресурсы на свою карту острова, где они останутся до конца игры.*



Семя

Жетон семени.
Используется только при игре
с дополнением «Изобилие».

ХОД ИГРЫ

В этом дополнении появляются способности животных (см. с. 8) и общие способности (см. с. 9), которые меняют ход игры следующим образом:

Способности животных: каждый раз, используя жетон листа (см. ниже), вы можете активировать способность своего животного(-ых).

Общие способности: общая способность активируется в конце каждого раунда, когда жетон активного игрока переходит от последнего игрока к первому.

СПОСОБНОСТИ ЖИВОТНЫХ

Активация

Игрок может активировать способность своего животного сразу после использования жетона листа для одного из следующих действий:

А. Разместить жетон листа на планшете фауны: чтобы либо объявить о достижении цели фауны, либо претендовать на бонус завершения поля.

Обратите внимание! Используя жетоны листьев, вы можете активировать животных не более 5 раз, поскольку в игре 4 цели фауны и 1 бонус завершения поля.

ЛИБО

Б. Сбросить жетон листа. Сброшенные листья не могут вернуться в игру, поэтому, если вы сбрасываете жетоны листьев для активации способностей животных, у вас останется меньше листьев, доступных для размещения при достижении целей фауны и/или получении бонуса за завершение поля.

При игре с дополнением «Изобилие»: сбросив жетон листа, вы можете активировать способности своих животных И всё равно получить 1 семя.

- Активировать способности своих животных может только игрок, использовавший жетон листа.
- Активировать способности животных необязательно. Активировать способность животного можно, только если вы полностью выполнили требования активации. Для того, чтобы активировать способности, вам может понадобиться переместить фигурку животного и/или заплатить определённые ресурсы.

- **При игре в продвинутом режиме** вы можете применить способности одного или обоих своих животных в любом порядке за одну активацию. Полностью разыграйте способность одного животного, прежде чем активировать второе.

Первичное размещение

Не размещайте фигурки животных на поле, пока не активируете своё животное(-ых) в первый раз, используя жетон листа.

Это первичное размещение считается 1 перемещением с точки зрения способностей и требований к перемещению (см. ниже).

- Выполните условия размещения, если они есть на карте животного (указаны курсивом перед описанием способности). Если у животного есть несколько фигурок, выполняйте условия размещения для каждой фигурки, помещаемой на поле.

Пример

Малая панда
Ailuurus fulgens



Банановые листья составляют около 95% рациона малой панды, и она может заводить обмен веществ, чтобы экономить энергию.

При первой активации разместите малую панду на ♣, на котором она останется до конца игры.

СПОСОБНОСТЬ
С каждого ♣, которое занимает малая панда: -1 ♣ : +3 ♣



Разместить фигурку малой панды можно только на ♣.

Если способность животного ограничивает его перемещение (например: «перемещается только на карту флоры с указанным типом ♣♣♣♣ или на карту местности с указанной средой обитания ☀☁☔☘»), следуйте этим указаниям при первичном размещении фигурки животного. Если подобных ограничений нет, разместите фигурку на любой карте поля.

Пример

Долгопят
Tarsius



Каждый глаз долгопята весит почти столько же, сколько его мозг, а голову он способен поворачивать на 180 градусов.

СПОСОБНОСТЬ
Перемещается не более 4 раз.
+1 ♣ на каждую карту флоры, на которую долгопят переместился при текущей активации.



На карте долгопята нет особых требований к размещению или перемещению, поэтому его фигурку можно разместить на любой карте поля.

Сернобык
Oryx gazelle



СПОСОБНОСТЬ
Перемещается не более чем на 1/♣, только на карты с ☘.
Уберите не более 2 ♣ с каждой карты флоры, на которую переместился сернобык при текущей активации, и поместите сюда: +2 ♣ ☘

На карте сернобыка нет условий размещения, но его способность перемещаться ограничена ☘. Разместите его фигурку на любой карте поля с ☘.

Перемещение фигурки животного

Условия размещения некоторых животных требуют оставить фигурку животного на карте, на которой она была размещена, а другие животные могут перемещаться согласно своей способности. Вы не обязаны перемещать фигурку животного, однако это частое условие для активации способности.

Пример

Гофер
Geomyidae



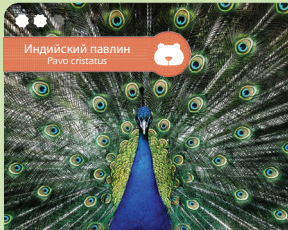
Гоферы могут смывать гуды подолы резцов, чтобы рыть почву, пубанж, не заглатывая землю.

СПОСОБНОСТЬ
Каждый раз, активируя гофера, помещайте его новую фигурку на ♣ (но не более 1 ♣), где она останется до конца игры.
За каждого гофера на вашем поле: -1 ♣ : +2 ♣



При активации поместите гофера на указанный тип местности, где он останется до конца партии.

Индийский павлин
Pavo cristatus



У самца индийского павлина могут достигать 1,5 м — это примерно 60% от общей длины тела птицы.

СПОСОБНОСТЬ
Перемещается не более 2 раз.
Активируйте любую ♣ на которую индийский павлин переместился при текущей активации, затем +1 ♣



При активации можете переместить индийского павлина согласно тексту его способности.

Фигурка животного перемещается, следуя одному из следующих правил:

А. Перемещается не более чем X раз.

Б. Перемещается на определённую карту.

В. Перемещается строго X раз.

- Перемещаясь не более чем или строго X раз, фигурка животного может переместиться с карты, на которой она находится, прямо (вверх, вниз, влево или вправо) или по диагонали на любую соседнюю карту, соответствующую условиям, указанным на карте животного.

Обратите внимание! «Обогнуть» поле нельзя: крайние слева карты не считаются соседними с крайними справа, а карты верхнего ряда не считаются соседними с картами нижнего ряда.

- Фигурка животного не может вернуться на карту, которую уже занимала при текущей активации, пересечь её или завершить перемещение на ней (включая карту, на которой она находилась в начале текущей активации).

Тем не менее при дальнейших активациях фигурки животных смогут перемещаться на карты, на которых они находились при предыдущей активации (если вы использовали или сбросили больше 1 жетона листьев, это можно будет сделать уже в тот же ход).

Пример



Игрок активирует шотландскую горную корову, используя жетон листа. Она может переместиться не более 3 раз прямо и/или по диагонали. С каждой карты, на которую перемещается корова, игрок может убрать по 1 ростку, чтобы отправить в компост не более 3 карт из колоды.

Игрок решает переместить фигурку с китайского пиона вправо на жёлтые побеги в качестве первого перемещения **1**, затем по диагонали на тополь горный в качестве второго перемещения **2**, а в качестве третьего и заключительного перемещения – вниз на тигровую орхидею **3**.

При текущей активации в качестве третьего перемещения корова **не смогла бы вернуться обратно** на китайский пион **3**, потому что с него она начала своё перемещение.

Используя **другой** лист, игрок снова активирует шотландскую горную корову. При повторной активации она **сможет** переместиться на подосиновик красный, тополь горный и китайский пион, хотя 2 последние карты корова занимала во время **предыдущей** активации.



- Фигурки животных нельзя перемещать на пустые ячейки поля или через них.
- **При игре в продвинутом режиме** фигурки разных животных могут занимать одну и ту же карту.

А. Перемещается не более чем Х раз

Вы можете переместить фигурку животного не более чем на Х карт от её стартовой позиции.

Пример



Игрок активирует снежную козу, перемещая её фигурку **не более 2 раз**: по диагонали с коричнечника цейлонского на землянику виргинскую **1**, а затем по диагонали на берёзу красную **2** (обе карты имеют символ ❄️). Игрок убирает 2 побега с земляники виргинской и 3 побега с берёзы красной и кладёт их в хранилище на карте снежной козы.



Пример



Игрок активирует белого медведя, который может переместиться **не более 1 раза за каждый использованный жетон листа** ❄️.

В предыдущих раундах игрок объявил о достижении 2 целей фауны. В этот ход он сбрасывает 1 жетон листа, чтобы активировать способность своего животного. Всего игрок использовал 3 жетона листьев, поэтому может переместить фигурку белого медведя не более 3 раз, но **только на карты с ❄️**.

Игрок может отправить в компост не более 2 карт с руки за каждую карту, на которую в этот ход переместится белый медведь (не более 6 карт, если медведь переместится на 3 карты).

Б. Перемещается на определённую карту

Переместите фигурку животного непосредственно на карту, соответствующую указанным требованиям.

- Если подходящих карт несколько, выберите любую из них.
- Если подходящих карт нет, фигурка не перемещается, а способность не имеет эффекта.

Пример



Использував жетон листа, игрок активирует ягуара. Он может переместить фигурку животного на карту (кроме той, на которой ягуар находится сейчас), если в её названии упоминается животное.

На поле у игрока 3 карты, соответствующие этому требованию: мухомор пантерный, конский каштан, серый олений мох. Хотя ягуар может переместиться на любую из этих карт, только у одной есть 1+ [flower symbol]. Игрок перемещает ягуара на мухомор пантерный и кладёт [flower symbol] из общего запаса в хранилище на карте ягуара.



В. Перемещается строго Х раз

Переместите фигурку животного строго на Х карт от его стартовой позиции. Частичное перемещение запрещено.

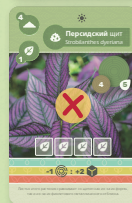
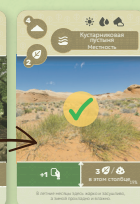
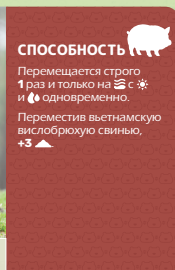
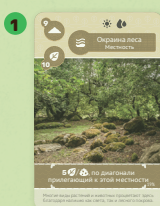
Пример

1 В предыдущий ход игрок использовал жетон листа, чтобы активировать вьетнамскую вислобрюхую свинью. При первом размещении игрок поместил фигурку свиньи на окраину леса с ☀ и 🌿 средой обитания одновременно. Поскольку условия на карте животного были выполнены, он получил 3 почвы.

2 В текущий ход, используя жетон листа, игрок решил снова применить способность свиньи.

Чтобы сработал эффект, ему требуется переместить фигурку свиньи, но ни персидский щит, ни бругмансия не соответствуют условиям перемещения свиньи, поэтому применить её способность нельзя.

3 В последующий ход, добавив на поле кустарниковую пустыню, игрок использует жетон листа и активирует вьетнамскую вислобрюхую свинью, чтобы строго 1 раз переместить её фигурку в кустарниковую пустыню и получить 3 почвы.



В игре есть 4 типа способностей животных:

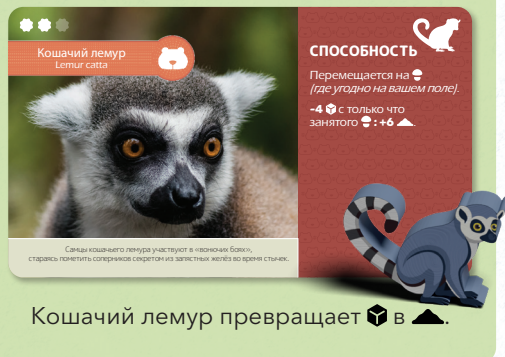
1. Производящие ресурсы в течение игры

Пример



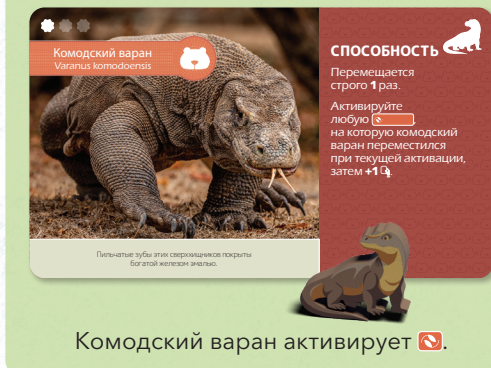
2. Превращающие одни ресурсы в другие в течение игры

Пример



3. Позволяющие игрокам активировать способности

Пример



4. Позволяющие в конце игры получить ПО

Пример



Производство ресурсов

Обычно ресурсы, произведённые с применением способности животного, добавляются на поле игрока. Эти ресурсы можно собирать как угодно (полностью или частично), пока на поле для них есть место.

При игре с дополнением «Изобилие»: победы, произведённые с помощью способностей животных, можно хранить, если условия их размещения (например, тип карты или соседство) не обозначены особо – в таком случае разместите их, как указано, либо сбросьте.

Возможности получения ПО в конце игры

На картах всех животных, способности которых позволяют в конце игры получить ПО, имеется хранилище.



В хранилище можно положить только те ресурсы, которые были произведены с помощью способности животного или на которые она повлияла.

Предела хранения нет, однако ресурсы остаются в хранилище до конца игры – потратить, обменять или переместить их на поле нельзя.

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Активация

В каждой игре используется только одна карта общей способности. Её эффект действует на всех игроков и срабатывает каждый раз, когда последний игрок передаёт жетон активного игрока первому игроку.

В игре 4 типа общих способностей:

1. Производящие ресурсы в течение игры

Пример

Газель Томсона
Eudorcas thomsoni

ОБЩАЯ СПОСОБНОСТЬ
Получите 🍌 в зависимости от количества карт флоры на вашем поле с 🍌 и 🍌, одновременно.
1 карта флоры = +2 🍌
2-3 карты флоры = +3 🍌
4+ карт флоры = +4 🍌

Общая способность газели Томсона производит 🍌.

2. Превращающие одни ресурсы в другие в течение игры

Пример

Утконос
Ornithorhynchus anatinus

ОБЩАЯ СПОСОБНОСТЬ
Выберите одно:
A -1 🍌 : +1 🍌
B -3 🍌 : +2 🍌
C -5 🍌 : +3 🍌

Общая способность утконоса превращает 🍌 в 🍌.

3. Позволяющие игрокам активировать способности

Пример

Гребнистый крокодил
Crocodilus porosus

ОБЩАЯ СПОСОБНОСТЬ
Выберите одно:
A Активируйте 1 🍌
B -1 🍌 : Активируйте 2 разных 🍌
C -1 🍌 -2 🍌 : Активируйте 3 разных 🍌

Общая способность гребнистого крокодила активирует 🍌.

4. Позволяющие в конце игры получить ПО

Пример

Индийский слон
Elephas maximus

ОБЩАЯ СПОСОБНОСТЬ
Уберите 1 🍌 с карты флоры с хотя бы 4 🍌 и поместите на свой 🍌.
+3 🍌 / 🍌 на вашем 🍌

Общая способность индийского слона позволяет вам переместить 🍌 с поля на свой 🍌, чтобы в конце игры получить ПО.

- Каждый игрок разыгрывает эффект общей способности независимо от других. Если вы не можете выполнить требования способности, либо не хотите этого делать, не применяйте этот эффект.
- Если общая способность предлагает варианты на выбор, каждый игрок самостоятельно выбирает свой вариант.
- На карту 🍌 можно положить только те ресурсы, которые были произведены с помощью общей способности или те, на которые она повлияла. Предела хранения нет, однако ресурсы остаются на 🍌 до конца игры – потратить, обменять или переместить их на поле нельзя.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Цель одиночной игры такая же, как и в базовой игре.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по правилам одиночной игры из основной книги правил «Земли».

При игре с дополнением «Изобилие» сперва подготовьтесь к обычной игре, затем подготовьте «Изобилие» (см. с. 2 книги правил «Изобилия») и только потом подготовьте «Царство животных». Если вы не используете «Изобилие», прежде чем приступить к выполнению следующих шагов, уберите 2 карты животных с буквой «И» под названием.

- Не берите карту общей способности животного – в одиночной игре общие способности не используются.
- Раздайте карты животных себе и Гее в зависимости от выбранного режима игры. По 1 для упрощённого и стандартного режимов и по 2 – для продвинутого.
Обратите внимание! Если Гее досталась любая из следующих карт животных: комодский варан, индийский павлин, гребнистый крокодил, королевский питон, северный олень, ягуар или белый гусь – выдайте ей другую (поскольку она не сможет использовать их).
- Положите карты животных Геи лицевой стороной вверх в её игровую область. Гея не использует фигурки животных, поэтому верните в коробку соответствующие фигурки.
- Верните в коробку все остальные карты животных вместе с их фигурками – в текущей партии они не понадобятся.

АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ ЖИВОТНЫХ

Вы активируете своих животных как обычно (см. с. 4). Для активации животных вы можете либо разместить жетон листа на планшете фауны (достигнув одной из целей фауны или завершив поле), либо просто сбросить жетон листа.

Сбросив жетон листа для активации животных, положите его на планшет Геи. В конце игры она получает по 5 ПО за каждый жетон листа на своём планшете. *При подсчёте очков вы можете записать ПО, полученные Геей за листья, в одной из неиспользуемых ею ячеек подсчёта ПО за экосистемы.*

Гея активирует своих животных, когда размещает жетон листа на планшете фауны (достигнув одной из целей фауны или отметив бонус за завершение поля).

Поскольку Гея не использует поле, она **игнорирует все правила размещения и условия перемещения животных, а также элементы карт и требования к соседству для получения ресурсов**. Если она может потратить все необходимые для розыгрыша способности ресурсы, она разыгрывает её и получает соответствующую награду. Гея **должна** применить любую способность, которую может себе позволить.

За каждую карту, которую Гея должна взять согласно эффекту способности животного, вместо этого она **отправляет в компост 2 карты из колоды** 🗑️.

РОЗЫГРЫШ СПОСОБНОСТЕЙ ЖИВОТНЫХ ГЕИ

- Если эффект способности производит ресурсы для другого игрока (вас), вы всё равно получаете их.
- Если эффект способности животного срабатывает в зависимости от итогового количества фигурок животных на поле (капибара, обыкновенная индейка, гофер, индийский панголин и тайваньский термит), Гея применяет эту способность по одному разу за каждый использованный ею жетон листа.

- Если животное запасает ресурсы для получения ПО в конце игры, Гейя всё равно должна потратить необходимые ресурсы, чтобы применить эту способность. Если она не может этого сделать, способность не имеет эффекта.

*Беркут и индийский слон: если требуется убрать росток, Гейя всегда убирает **последний росток, размещённый на её планшете**, даже если это не верхушка.*

- Поскольку Гейя не использует ни фигурки животных, ни поле, считайте, что при розыгрыше способностей животного она всегда выполняет **максимальное разрешённое или необходимое количество перемещений**.

Пример



При активации беркут убирает ♣ с ♣. Поскольку у Гейи нет поля, она берёт последний ♣ или ♠, размещённый на её планшете, и переносит его в область хранилища на карте.

Если способность позволяет переместить фигурку животного **не более чем** на определённое количество карт, Гейя разыгрывает эту способность столько раз, сколько может себе позволить, в пределах указанного.

Пример



Синяя мясная муха может переместиться не более 3 раз. Гейя применяет её способность максимально, убрав 3 карты из своего компоста, чтобы получить 6 ростков. Если у Гейи меньше 3 карт в компосте, она применяет способность столько раз, сколько будет возможно.

Если способность требует переместить фигурку животного на **строго определённое** количество карт, Гейя может применить её, только если в состоянии потратить все необходимые для розыгрыша ресурсы – частичная оплата невозможна.

Пример



Для активации способности канадской кукушки Гейя должна убрать 2 ♣ со своего планшета. Если это возможно, она получит 9 ♣, а вы получите 2 ♣. Если нет, способность «-2 ♣» останется без эффекта.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Играя командой, подготовьтесь по обычным правилам. Структура игры не меняется. Способности животных активирует только тот игрок, который разместил или сбросил жетон листа. **Члены команды не могут совместно активировать способность животного.**

КРАТКАЯ СПРАВКА

Используйте эту страницу, чтобы быстро уточнить основные принципы игры.

Когда активировать своих животных?

- Разместив или сбросив жетон листа , вы можете немедленно активировать своё животное(-ых).
 - На планшете фауны можно выполнить не более 5 активаций: 4 цели фауны и 1 бонус завершения поля.
- Вы также можете в любой момент **безвозвратно сбросить жетон листа**, чтобы активировать своих животных.
 - При игре с «Изобилием» получите +1 .

Как активировать своих животных? Активируйте их **по одному** в любом порядке.

Первая активация

- Следуйте всем **правилам размещения** (*выделено курсивом*) и **условиям перемещения** (*согласно тексту способности*).
- Если никаких ограничений нет, разместите фигурку животного на **любой карте своего поля**.

Правила перемещения

- Фигурки животных могут перемещаться на **соседние карты вправо, влево, вверх, вниз** или **по диагонали**.
- Нельзя перемещать фигурки в **пустые ячейки**, через них, либо **огibtать** поле.
- Нельзя перемещать фигурки **назад**, возвращая их на карты, на которые они перемещались или с которых начали своё перемещение в течение этой активации.
- Только фигурки животных **разных видов** могут одновременно находиться на одной и той же карте.

Типы перемещения

Если для активации способности животное должно переместиться, то вы можете активировать способность только в том случае, если выполните все условия перемещения.

- **Перемещается не более чем X раз:** переместите фигурку не более чем на указанное количество карт, соблюдая все условия перемещения.
- **Перемещается на определённую карту:** переместите фигурку непосредственно на любую подходящую карту.
- **Перемещается строго X раз:** переместите фигурку строго на указанное количество карт. Частичное перемещение невозможно.

Символом  обозначается итоговое количество жетонов листьев, которые вы разместили или сбросили в течение игры.

Способности животных

Разыгрывайте способность своего животного, следуя указаниям на его карте. Ресурсы, помещённые в **хранилище** на карте животного, остаются там **до конца игры**.

+2  

Активация общей способности

- Общая способность **немедленно активируется**, если жетон активного игрока переходит от последнего игрока к первому.
- Если эффект способности предполагает **выбор** из нескольких вариантов, каждый игрок делает свой выбор самостоятельно.
- Если эффект способности требует от вас разместить ресурсы на своём , они остаются там **до конца игры**.