



ОРДО CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

■ **ФАЗА РАЗВИТИЯ**

■ **ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ**

■ **ФАЗА ПИТАНИЯ**

■ **ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ**



ОРДО CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

■ **ФАЗА РАЗВИТИЯ**

■ **ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ**

■ **ФАЗА ПИТАНИЯ**

■ **ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ**



ОРДО CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

■ **ФАЗА РАЗВИТИЯ**

■ **ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ**

■ **ФАЗА ПИТАНИЯ**

■ **ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ**



ОРДО CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

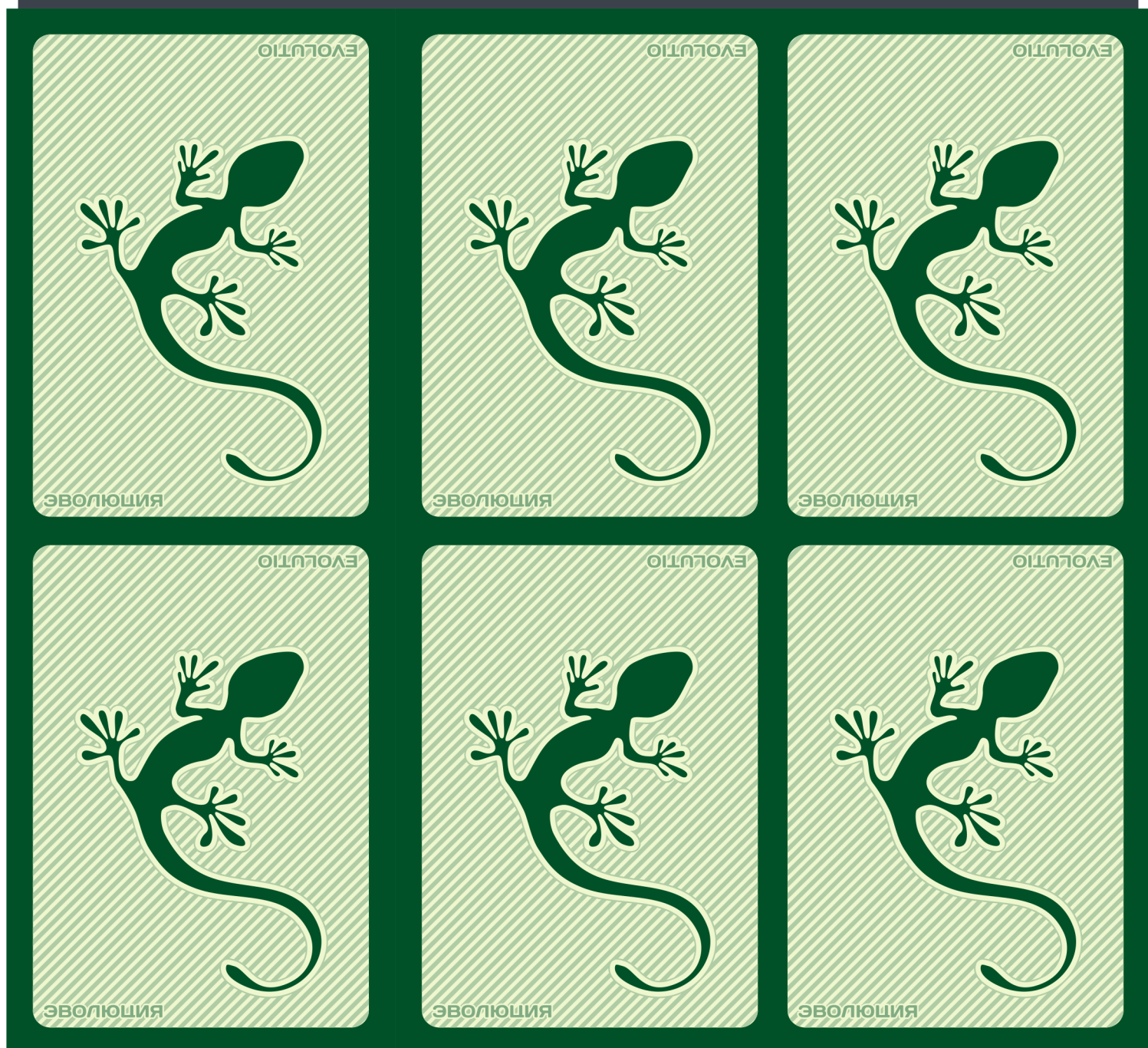
■ **ФАЗА РАЗВИТИЯ**

■ **ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ**

■ **ФАЗА ПИТАНИЯ**

■ **ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ**





VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

VIRTUS NATURALIS



СИЛЫ ПРИРОДЫ

GRANDIS
+1 БОЛЬШОЙ



Данное  может быть атаковано только **БОЛЬШИМ** хищником.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС
ADPEM SUBSIDII

CUNICULUS
НОРНОЕ



Когда  **НАКОРМЛЕНО**, оно не может быть атаковано хищником.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС
ADPEM SUBSIDII

IMITAMENTA
МИМИКРИЯ



Когда это  атаковано хищником, владелец  должен перенаправить атаку хищника на другое свое , которое этот хищник способен атаковать.

GRANDIS
+1 БОЛЬШОЙ



Данное  может быть атаковано только **БОЛЬШИМ** хищником.

ХИЩНИК
PAPTOR

SOMNUS
СПЯЧКА



Использовать в свою **фазу питания** -  считается **НАКОРМЛЕННЫМ**. Это свойство нельзя использовать два хода подряд и в последний ход.

ХИЩНИК
PAPTOR

SYMBIOSIS
СИМБИОЗ



Сыграть одновременно на пару . Одно из  указывается как **СИМБИОНТ**. Другое  не может быть атаковано хищником, пока жив **СИМБИОНТ**, но может получать /, только если **СИМБИОНТ** уже **НАКОРМЛЕН**.

CADAVERAESSE
ПАДАЛЬЩИК



Когда съедено другое ,  с этим свойством получает .  может получить только одно  на столе, начиная с  игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Это свойство нельзя сыграть на  со свойством **ХИЩНИК** и наоборот.

PIRATICA
ПИРАТСТВО



Использовать это свойство в свою **фазу питания**. Получить , забрав один / у другого  на столе, которое уже получало в этот ход /, но еще не **НАКОРМЛЕНО**.  может использовать это свойство только один раз за ход.

ABJICERE CAUDA
ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



Когда  атаковано хищником, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у  свойства.  остается в живых. Хищник получает только один .

DISSIMULATIO

КАМУФЛЯЖ



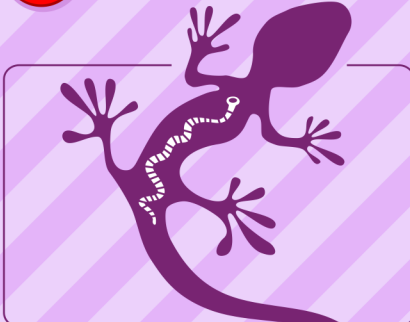
☚ может быть атаковано только хищником, имеющим свойство **ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ**.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

ADPEM SUBSIDIS

PARASITUS

+2 ПАРАЗИТ



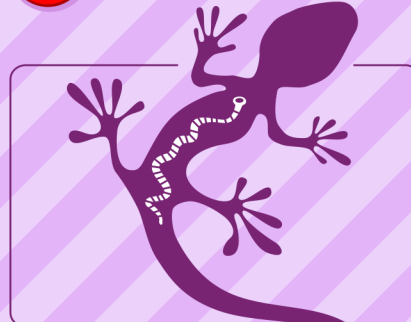
Может быть сыграно только на ☚ другого игрока.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

ADPEM SUBSIDIS

PARASITUS

+2 ПАРАЗИТ



Может быть сыграно только на ☚ другого игрока.

ХИЩНИК

RAPTOR

1+

VENENOSUS

ЯДОВИТОЕ



Хищник, съевший это ☚, в **фазу вымирания** текущего хода погибает.

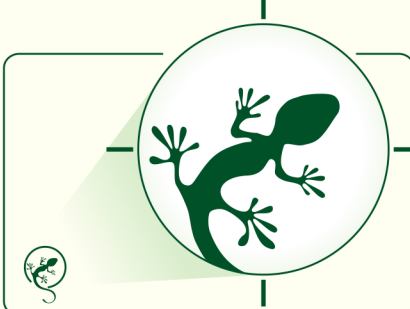
ХИЩНИК

RAPTOR

1+

ACUITAS VISUALIS

ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ



Хищник, имеющий это свойство, может атаковать ☚ со свойством **КАМУФЛЯЖ**.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

ADPEM SUBSIDIS

CONCULCABIS

ТОПОТУН



Можно использовать в каждую свою **фазу питания** - уничтожить один ■ из кормовой базы.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

ADPEM SUBSIDIS

COOPERATIO

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару ☚. Когда одно ☚ получает ■/■ - второе ☚ сразу же получает один ■.

ХИЩНИК

RAPTOR

1+

COOPERATIO

СОТРУДНИЧЕСТВО



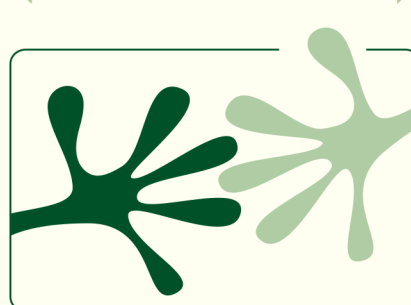
Сыграть одновременно на пару ☚. Когда одно ☚ получает ■/■ - второе ☚ сразу же получает один ■.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

ADPEM SUBSIDIS

INTERACTIO

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



Сыграть одновременно на пару ☚. Когда одно ☚ получает ■ из кормовой базы, другое ☚ получает ■ вне очереди.

ХИЩНИК

RAPTOR

1+

+1 RAPTOR
ХИШНИК

VENATOR
ОХОТНИК



Можно сыграть только как . Когда хищник атакует Ваше , на котором нет свойств, охотника можно перевернуть и вне очереди атаковать напавшего хищника, игнорируя одно из его свойств. При этом ОХОТНИК также не должен иметь каких-либо свойств.

СОТРУДНИЧЕСТВО
COOPERATIO

DIGENEA
+1 ТРЕМАТОДА **+1**



Паразит. Сыграть одновременно на пару  другого игрока. Не может быть сброшена с помощью свойств других карт.

СОТРУДНИЧЕСТВО
COOPERATIO

ARMENTUM
СТАДНОСТЬ





 не может быть атаковано, если в этой локации  с таким свойством больше или столько же, сколько хищников.

СОТРУДНИЧЕСТВО
COOPERATIO

MIGRATIO
МИГРАЦИИ



Один раз в ход в свою **фазу питания** переместить  в другую локацию. В эту фазу игрок не может получать / и использовать другие свойства.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ
AQUA NATATIO

MIGRATIO
МИГРАЦИИ



Один раз в ход в свою **фазу питания** переместить  в другую локацию. В эту фазу игрок не может получать / и использовать другие свойства.

ХИШНИК **+1**
RAPTOR

ATRAMENTUM NUBES
ЧЕРНИЛЬНОЕ ОБЛАКО



Один раз за **фазу питания**, когда атаковано хищником,  может выпустить чернила, и не будет съедено. Хищник может снова атаковать в следующую свою **фазу питания** текущего хода это или другое .

AQUA NATATIO
ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



 может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Хищник со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не может съесть  без свойства ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.

AQUA NATATIO
ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



 может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Хищник со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не может съесть  без свойства ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.

VELOX
БЫСТРОЕ



Когда Ваше  с этим свойством атаковано хищником, бросьте кубик. Если выпало **4, 5** или **6** -  не съедено. Нападавший хищник в этот ход не может атаковать другое .

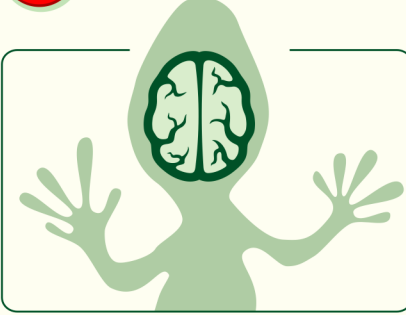
VOLATUS
ПОЛЕТ



☚ с этим свойством не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.

ХИЩНИК +1
PREDATOR

INTELLECTUS
ИНТЕЛЛЕКТ +1



Хищник с этим свойством один раз в ход может игнорировать одно из свойств ☚, которое он атакует.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС
ADIPEM SUBSIDII

VIVIPARUS
ЖИВОРОЖДЕНИЕ +1



☚, став НАКОРМЛЕННЫМ, рождает новое ☚ - поместить верхнюю карту с колоды на поле как новое ☚. Оно в этот ход тоже НАКОРМЛЕНО.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ
AQUA NATATIO

VOLATUS
ПОЛЕТ



☚ с этим свойством не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.

ТЕРМОСИНТЕЗ
THERMOSYNTHESIS

INTELLECTUS
ИНТЕЛЛЕКТ +1



Хищник с этим свойством один раз в ход может игнорировать одно из свойств ☚, которое он атакует.

ТЕРМОСИНТЕЗ
THERMOSYNTHESIS

VIVIPARUS
ЖИВОРОЖДЕНИЕ +1



☚, став НАКОРМЛЕННЫМ, рождает новое ☚ - поместить верхнюю карту с колоды на поле как новое ☚. Оно в этот ход тоже НАКОРМЛЕНО.

ФОТОСИНТЕЗ
PHOTOSYNTHESIS

VOLATUS
ПОЛЕТ



☚ с этим свойством не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.

ФОТОСИНТЕЗ
PHOTOSYNTHESIS

INSIDIAS
ЗАСАДА



Хищник с этим свойством может атаковать ☚, когда оно получает ■ из кормовой базы. Если атакованное ☚ съедено, ■ остается в кормовой базе.

ФОТОСИНТЕЗ
PHOTOSYNTHESIS

INSIDIAS
ЗАСАДА



Хищник с этим свойством может атаковать ☚, когда оно получает ■ из кормовой базы. Если атакованное ☚ съедено, ■ остается в кормовой базе.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ
AQUA NATATIO

TRANSFORMATIO

МЕТАМОРФОЗА



В свою **фазу питания** вместо взятия ■ из кормовой базы  может сбросить одну из своих, не приводящих к увеличению потребности в еде, карт свойств и получить ■.

ХИЩНИК 1+

PARTOR

DIGENEA

ТРЕМАТОДА +1



Паразит. Сыграть одновременно на пару  другого игрока. Не может быть сброшена с помощью свойств других карт.


ЖИРОВОЙ ЗАПАС

ADPEM SUBSIDIS

DIGENEA

ТРЕМАТОДА +1



Паразит. Сыграть одновременно на пару  другого игрока. Не может быть сброшена с помощью свойств других карт.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

INTERACTIO

TRANSFORMATIO

МЕТАМОРФОЗА



В свою **фазу питания** вместо взятия ■ из кормовой базы  может сбросить одну из своих, не приводящих к увеличению потребности в еде, карт свойств и получить ■.

ТЕРМОСИНТЕЗ

THERMOSYNTHESIS

RECOMBINATIO

РЕКОМБИНАЦИЯ




Парное свойство. Один раз в ход, в **свою фазу питания**,  могут обменяться друг с другом одним из своих непарных свойств.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

AQUA NATATIO

ADHAERERE

ПРИЛИПАЛА



Это  может переместиться из одной локации в другую вместе с , используя свойство МИГРАЦИИ.

СОТРУДНИЧЕСТВО

COOPERATIO

TIMIDUS

ПУГЛИВОЕ



Если  было атаковано хищником, то в этот ход хищники больше не могут его атаковать.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

AQUA NATATIO

RECOMBINATIO

РЕКОМБИНАЦИЯ



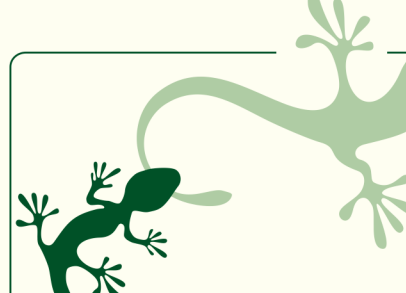
Парное свойство. Один раз в ход, в **свою фазу питания**,  могут обменяться друг с другом одним из своих непарных свойств.


ХИЩНИК 1+

PARTOR

ADHAERERE

ПРИЛИПАЛА



Это  может переместиться из одной локации в другую вместе с , используя свойство МИГРАЦИИ.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

AQUA NATATIO

AEDIFICATOR
ЭДИФИКАТОР



В начале фазы питания добавьте **■ ■** в кормовую базу за каждое  с таким свойством в локации.

ЖИПНИК **1+**

RAPTOR

NEOPLASIA
НЕОПЛАЗИЯ






Каждую фазу определения ресурсов у , на которое сыграно, перестает действовать одно из свойств; когда все свойства перестают действовать,  погибает.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ИНТЕРАКТИВ

NEOPLASIA
НЕОПЛАЗИЯ



Каждую фазу определения ресурсов у , на которое сыграно, перестает действовать одно из свойств; когда все свойства перестают действовать,  погибает.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

AQUA NATATIO

AEDIFICATOR
ЭДИФИКАТОР



В начале фазы питания добавьте **■ ■** в кормовую базу за каждое  с таким свойством в локации.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

AQUA NATATIO

TOXICUS
ТОКСИЧНЫЙ



 может быть съедено, но парализует атаковавшего его хищника, у которого до начала следующего хода перестают действовать все свойства.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ИНТЕРАКТИВ

TOXICUS
ТОКСИЧНЫЙ



 может быть съедено, но парализует атаковавшего его хищника, у которого до начала следующего хода перестают действовать все свойства.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

AQUA NATATIO

REGENERATIO
РЕГЕНЕРАЦИЯ



 может иметь еще только одно свойство, и оно не должно увеличивать потребность в еде. Если  съедено, свойства остаются в игре; в фазу вымирания карта  должна быть восстановлена.

ЖИПНИК **1+**

RAPTOR

REGENERATIO
РЕГЕНЕРАЦИЯ



 может иметь еще только одно свойство, и оно не должно увеличивать потребность в еде. Если  съедено, свойства остаются в игре; в фазу вымирания карта  должна быть восстановлена.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

AQUA NATATIO

REGENERATIO
РЕГЕНЕРАЦИЯ



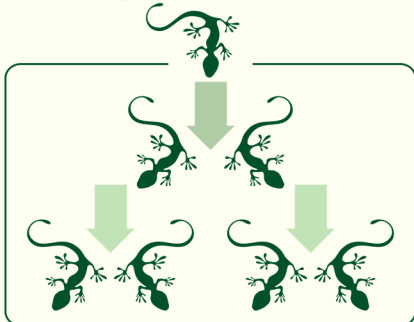
 может иметь еще только одно свойство, и оно не должно увеличивать потребность в еде. Если  съедено, свойства остаются в игре; в фазу вымирания карта  должна быть восстановлена.

СОТРУДНИЧЕСТВО

COOPERATIO

r-STRATEGIA

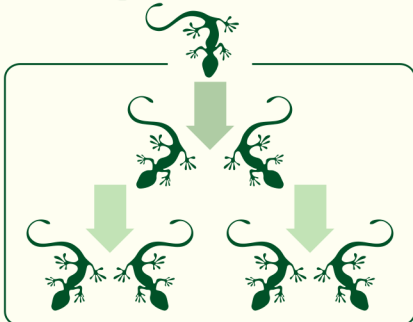
r-СТРАТЕГИЯ



Можно играть на любого игрока. Игрок не получает новых карт за с этим свойством. Вместо этого в начале хода две карты из колоды выкладываются как два новых игрока.

r-STRATEGIA

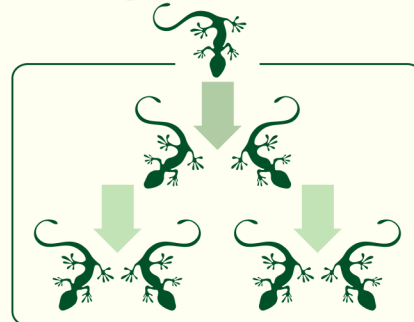
r-СТРАТЕГИЯ



Можно играть на любого игрока. Игрок не получает новых карт за с этим свойством. Вместо этого в начале хода две карты из колоды выкладываются как два новых игрока.

r-STRATEGIA

r-СТРАТЕГИЯ



Можно играть на любого игрока. Игрок не получает новых карт за с этим свойством. Вместо этого в начале хода две карты из колоды выкладываются как два новых игрока.

ARMENTUM

СТАДНОСТЬ



не может быть атаковано, если в этой локации с таким свойством больше или столько же, сколько хищников.

ХИЩНИК

1+

ARMENTUM

СТАДНОСТЬ



не может быть атаковано, если в этой локации с таким свойством больше или столько же, сколько хищников.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

АQUA NATATIO

TIMIDUS

ПУГЛИВОЕ



Если было атаковано хищником, то в этот ход хищники больше не могут его атаковать.

ХИЩНИК

1+

EDAX

1+ ПРОЖОРЛИВЫЙ



Можно использовать в каждую свою фазу питания. с этим свойством может получить дополнительно из кормовой базы.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

ADIPEM SUBSIDII

EDAX

1+ ПРОЖОРЛИВЫЙ



Можно использовать в каждую свою фазу питания. с этим свойством может получить дополнительно из кормовой базы.

ХИЩНИК

1+

EDAX

1+ ПРОЖОРЛИВЫЙ



Можно использовать в каждую свою фазу питания. с этим свойством может получить дополнительно из кормовой базы.

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ

АQUA NATATIO

KLEPTOPLASTY

КЛЕПТОПЛАСТИЯ



Каждый второй ход с этим свойством требует на ■ меньше, чтобы быть НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя сыграть на с этим свойством ХИЩНИК и наоборот. Вы можете иметь только одно с этим свойством. ☆

KLEPTOPARASITISM

КЛЕПТОПАРАЗИТИЗМ



Взять из колоды карту и положить ее другому игроку как новое (паразит) и связать его этой картой с другим этого игрока (донор). Донор может получить ■/■, только если паразит НАКОРМЛЕН. Для этого можно применять свойства донора. Пока он жив, паразит не может быть атакован или сброшен. ☆

IMMUNITAS

ИММУНИТЕТ



ХИЩНИК с этим свойством имеет иммунитет против яда. Кроме того, каждое с этим свойством игнорирует одно дополнительное ■, требуемое свойством ПАРАЗИТ или ТРЕМАТОДА. ☆

KLEPTOPLASTY

КЛЕПТОПЛАСТИЯ



Каждый второй ход с этим свойством требует на ■ меньше, чтобы быть НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя сыграть на с этим свойством ХИЩНИК и наоборот. Вы можете иметь только одно с этим свойством. ☆

KLEPTOPARASITISM

КЛЕПТОПАРАЗИТИЗМ



Взять из колоды карту и положить ее другому игроку как новое (паразит) и связать его этой картой с другим этого игрока (донор). Донор может получить ■/■, только если паразит НАКОРМЛЕН. Для этого можно применять свойства донора. Пока он жив, паразит не может быть атакован или сброшен. ☆

IMMUNITAS

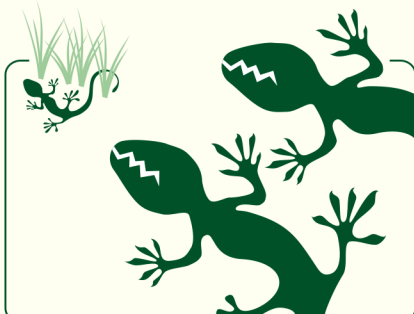
ИММУНИТЕТ



ХИЩНИК с этим свойством имеет иммунитет против яда. Кроме того, каждое с этим свойством игнорирует одно дополнительное ■, требуемое свойством ПАРАЗИТ или ТРЕМАТОДА. ☆

VENATOR CATERVA

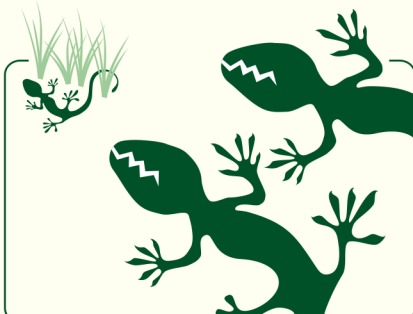
СТАЙНАЯ ОХОТА



Это свойство позволяет ХИЩНИКУ игнорировать свойства БОЛЬШОЙ и СТАДНОСТЬ атакуемого с этим свойством. Для того, чтобы использовать его, Вам нужно иметь два с этим свойством. Для этого можно скооперироваться с другим игроком. В случае удачной охоты каждый получает один ■. ☆

VENATOR CATERVA

СТАЙНАЯ ОХОТА



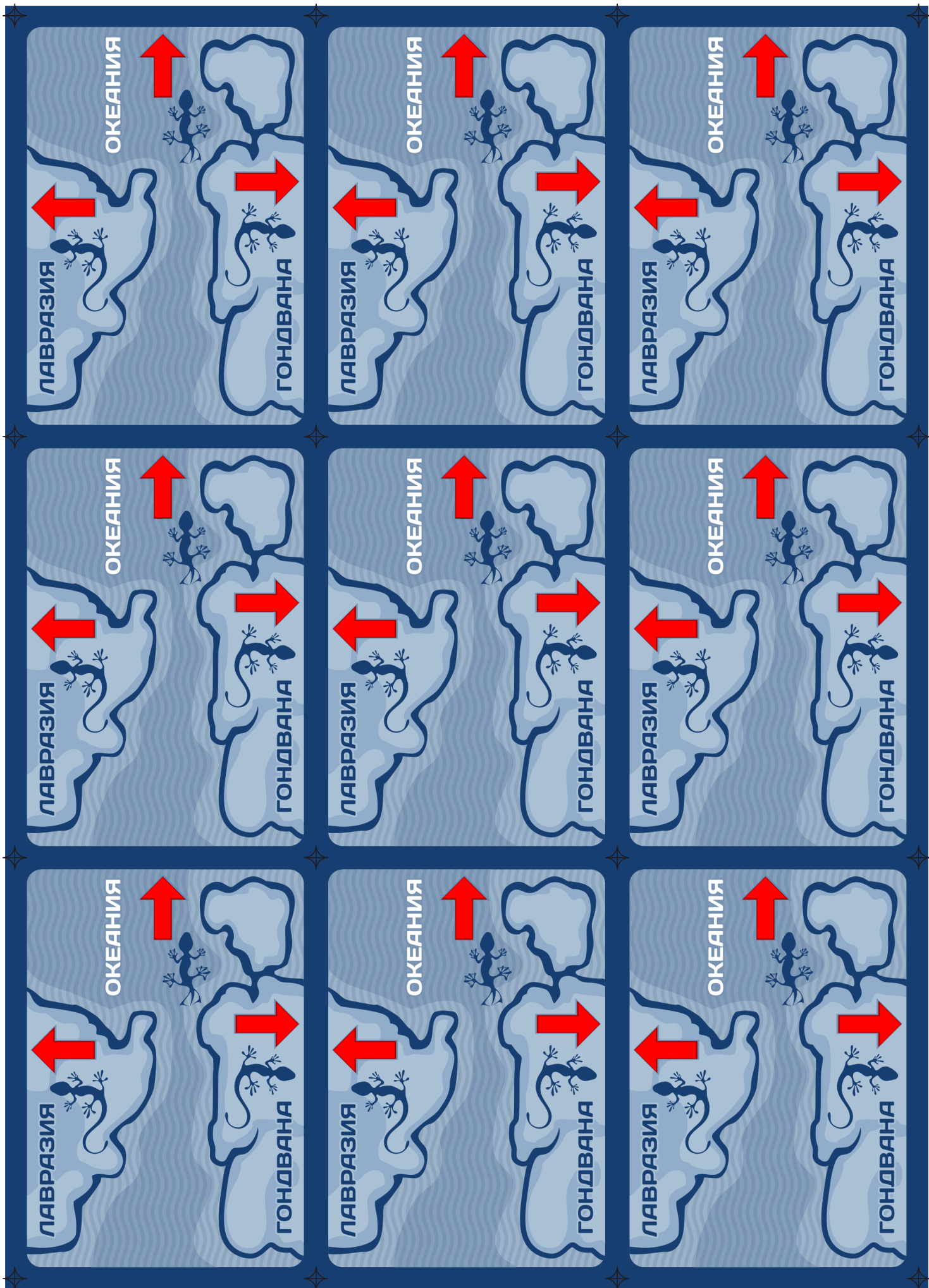
Это свойство позволяет ХИЩНИКУ игнорировать свойства БОЛЬШОЙ и СТАДНОСТЬ атакуемого с этим свойством. Для того, чтобы использовать его, Вам нужно иметь два с этим свойством. Для этого можно скооперироваться с другим игроком. В случае удачной охоты каждый получает один ■. ☆

LACERTUS REX

ЦАРЬ ЯЩЕРОК



Вы - король ящеров. Взяв эту карту, немедленно покажите ее всем игрокам под бурные овации. Теперь все игроки должны обращаться к Вам исключительно на «Вы!». Положите эту карту рядом и возьмите еще 1 карту. 😊



ЛАВРАЗИЯ

TERRA LAURASIA

👤=	1	1	1	2	3	5	2	2
🎲+	-	-	2	3	5	2	2	
🚩	2	3	4	5	6	7	8	

ГОНДВАНА

TERRA GONDVANA

👤=	1	2	2	2	2	3	2	4
🎲+	2	3	4	5	6	7	8	
🚩	2	3	4	5	6	7	8	

ОКЕАНИЯ

OCEANUS

👤=	2	3	4	5	6	7	8	
🚩	3	4	5	6	7	8	9	

КОРМОВАЯ БАЗА

ALIMONIUM

👤=	1	2	2	3	3	4	4	
🎲+	2	3	4	5	6	7	8	
🚩	2	3	4	5	6	7	8	

КОРМОВАЯ БАЗА

ALMINIUM

2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	3	3	3	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	5	6	7	8

Icons: 2 people, 1 die, 1 red square, 1 yellow square, 1 blue square, 1 red square.

ОКЕАНИЯ

2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9

Icons: 2 people, 1 red square.

ГОНДВАНА

2	1	2
3	2	-
4	2	-
5	2	2
6	2	3
7	3	2
8	3	4

Icons: 2 people, 1 die, 1 red square, 1 yellow square, 1 blue square, 1 red square.

ЛАВРАЗИЯ

2	1	-
3	1	-
4	1	2
5	1	3
6	1	5
7	2	2
8	2	2

Icons: 2 people, 1 die, 1 red square, 1 yellow square, 1 blue square, 1 red square.

ORDO CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

ФАЗА РАЗВИТИЯ

■

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

■

ФАЗА ПИТАНИЯ

■

ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ

ORDO CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

ФАЗА РАЗВИТИЯ

■

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

■

ФАЗА ПИТАНИЯ

■

ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ

ORDO CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

ФАЗА РАЗВИТИЯ

■

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

■

ФАЗА ПИТАНИЯ

■

ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ

ORDO CALCULUS

ПОРЯДОК ХОДА

ФАЗА РАЗВИТИЯ

■

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

■

ФАЗА ПИТАНИЯ

■

ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ КАРТ

STABILITAS
СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



STABILITAS
СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.






VIRES NATURA
СИЛЫ ПРИРОДЫ




1-10 СТАБИЛЬНОСТЬ • 11-12 ЗАСУХА
13-14 УРОЖАЙ • 15-16 ГОЛОД
17 КАТАКЛИЗМ • 18 СКАЧОК В ЭВОЛЮЦИИ
19 ПОЖАР • 20 ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД


CONCHA
РАКОВИНА




Если  атаковано хищником, то оно может спрятаться в раковину. В раковине  нельзя съесть, но и до конца хода оно не может получить /, кроме как преобразуя . Хищник не получает  и не может более атаковать в этот ход. 


CONCHA
РАКОВИНА



Если  атаковано хищником, то оно может спрятаться в раковину. В раковине  нельзя съесть, но и до конца хода оно не может получить /, кроме как преобразуя . Хищник не получает  и не может более атаковать в этот ход. 

TIMIDUS
ПУГЛИВОЕ



Если  было атаковано хищником, то в этот ход хищники больше не могут его атаковать. 

ЖИРОВОЙ ЗАПАС
ADIPEM SUBSIDII

CONCHA
РАКОВИНА




Если  атаковано хищником, то оно может спрятаться в раковину. В раковине  нельзя съесть, но и до конца хода оно не может получить /, кроме как преобразуя . Хищник не получает  и не может более атаковать в этот ход. 



CONCHA
РАКОВИНА



Если  атаковано хищником, то оно может спрятаться в раковину. В раковине  нельзя съесть, но и до конца хода оно не может получить /, кроме как преобразуя . Хищник не получает  и не может более атаковать в этот ход. 

TIMIDUS
ПУГЛИВОЕ



Если  было атаковано хищником, то в этот ход хищники больше не могут его атаковать. 

ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ
AQUA NATATIO

SICCITAS

ЗАСУХА



Свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не действует во время этого хода. Миграция на континент из океана невозможна.



SICCITAS

ЗАСУХА

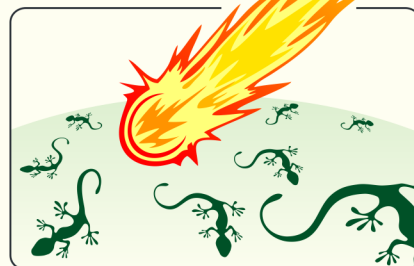


Свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не действует во время этого хода. Миграция на континент из океана невозможна.



CALAMITAS

КАТАКЛИЗМ



Все игроки должны отправить все карты, оставшиеся на руках, в сброс.



ESSURIO

ГОЛОД



В следующий ход число ■ в кормовой базе необходимо уменьшить на две единицы.

-2



ESSURIO

ГОЛОД



В следующий ход число ■ в кормовой базе необходимо уменьшить на две единицы.

-2



GLACIO PERIODUS

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД



Все игроков, не имеющие накопленного жирового запаса (одно ■ сгорает) или свойств СПЯЧКА, НОРНОЕ, ФОТОСИНТЕЗ или ТЕРМОСИНТЕЗ, погибают.



CERES

УРОЖАЙ



В следующий ход число ■ в кормовой базе необходимо увеличить на две единицы.

+2



CERES

УРОЖАЙ



В следующий ход число ■ в кормовой базе необходимо увеличить на две единицы.

+2



INCENDIUM

ПОЖАР



Все игроков без свойств ПОЛЕТ, ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ, ИНТЕЛЛЕКТ или БЫСТРОЕ погибают.



STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ




Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



SALTUS EVOLUTIO

СКАЧОК В ЭВОЛЮЦИИ



Каждый игрок, начиная с первого, берет верхнюю карту из колоды и добавляет ее на любое свое . Карты парных свойств и ОХОТНИК, не добавляя, вернуть в колоду.



STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.



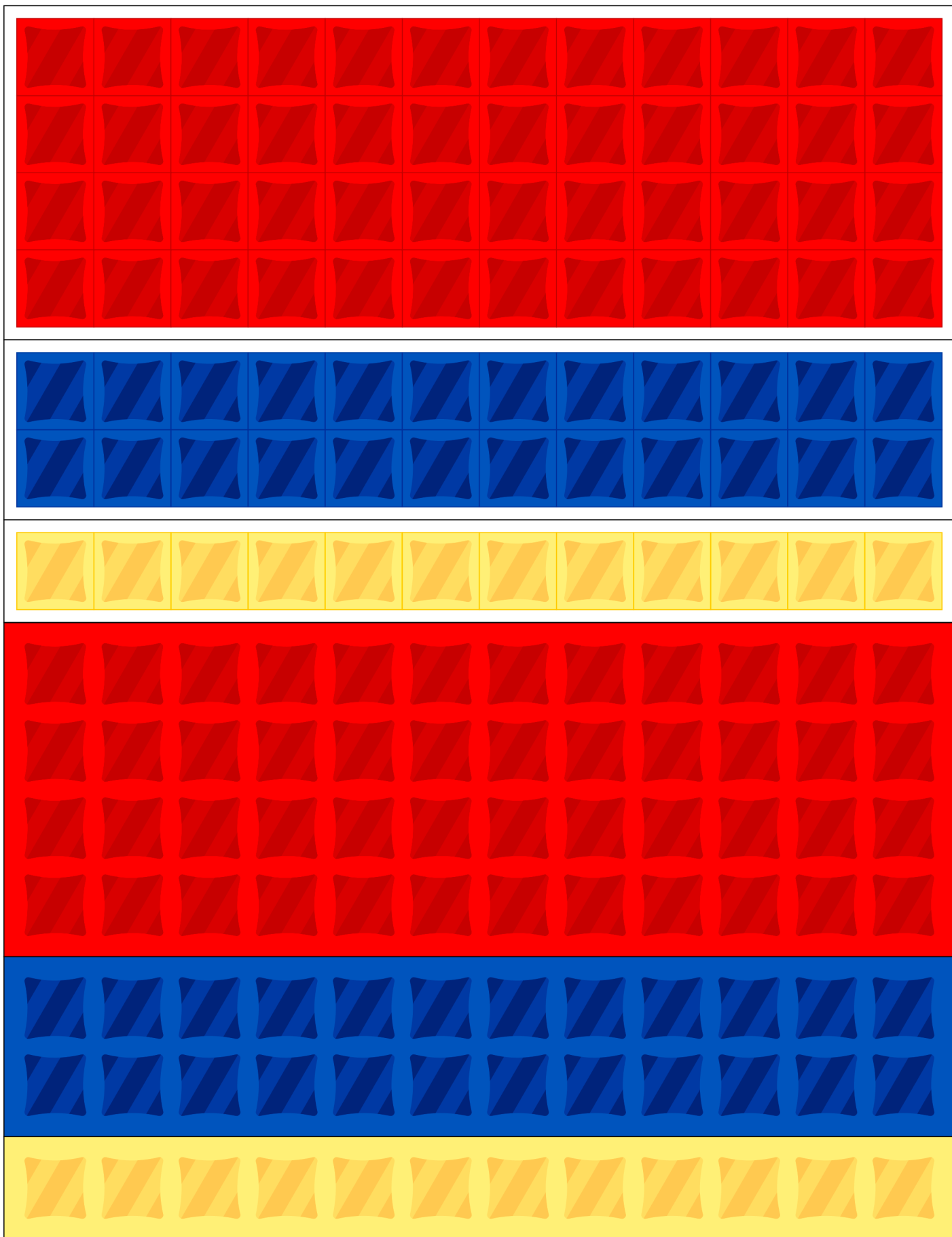
STABILITAS

СТАБИЛЬНОСТЬ






Наступила пора стабильности.
Ничего не произошло.

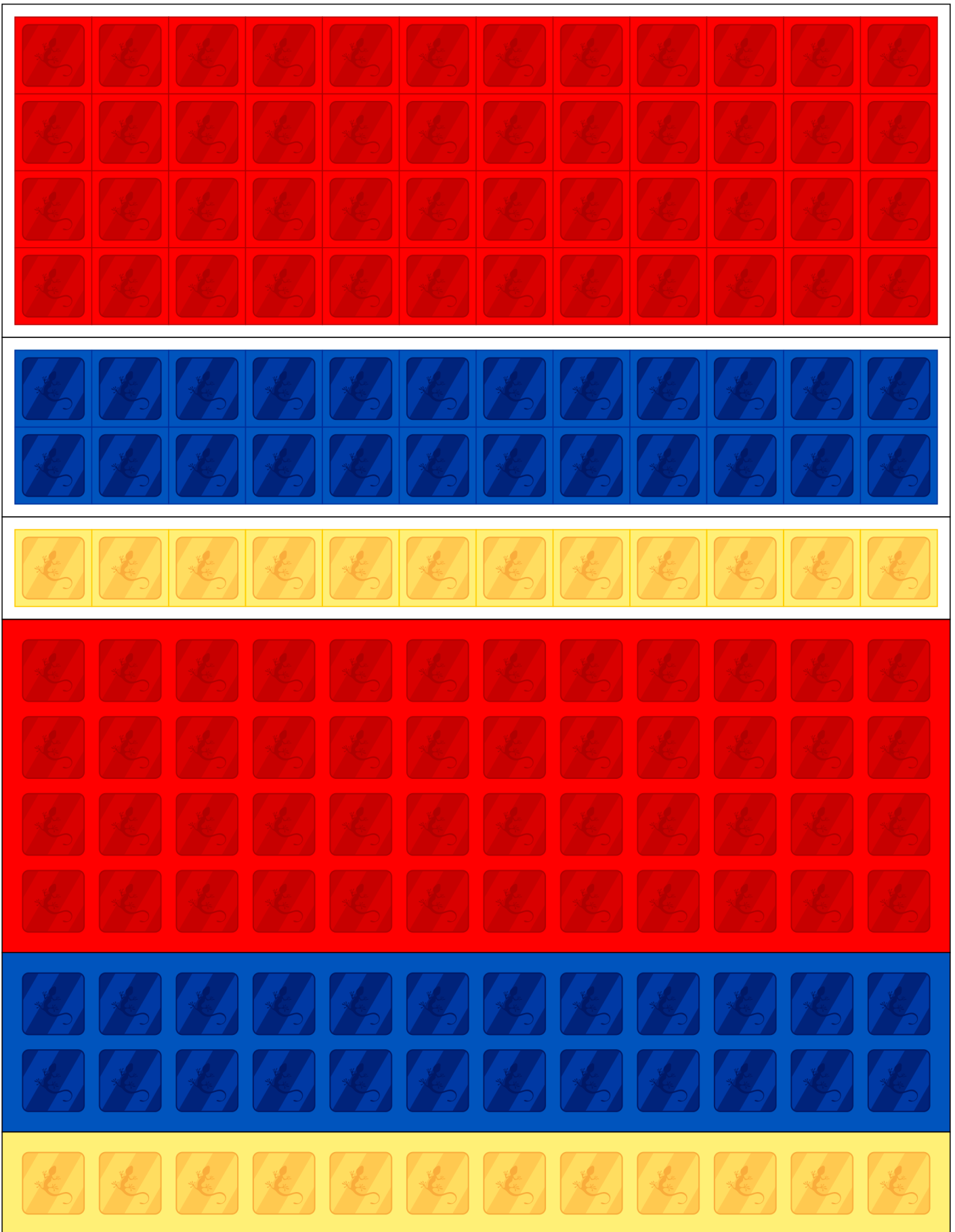







Количество жетонов оригинала: 14  7  4 .

Время летать: 8  3  1 .

Континенты: 19  5 .



Количество жетонов оригинала: 14  7  4 .

Время летать: 8  3  1 .

Континенты: 19  5 .

