

+1

GRANDIS

## БОЛЬШОЙ



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

ХИЩНИК ЗАЩИЩАЕТСЯ

CUNICULUS

## НОРНОЕ

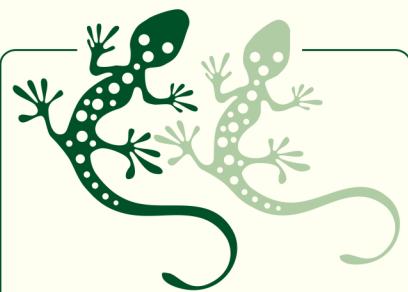


Когда НАКОРМЛЕНО, оно не может быть атаковано хищником.

ХИЩНИК ЗАЩИЩАЕТСЯ

IMITAMENTA

## МИМИКРИЯ



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

+1

GRANDIS

## БОЛЬШОЙ



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

ХИЩНИК РАПТОР

+1

SOMNUS

## СПЯЧКА



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

ХИЩНИК РАПТОР

+1

SYMBIOSIS

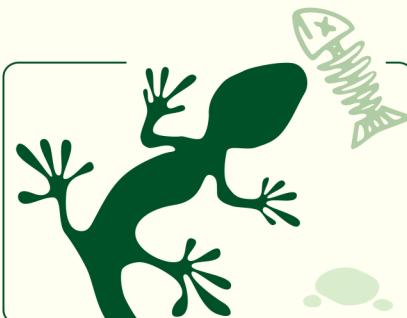
## СИМБИОЗ



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

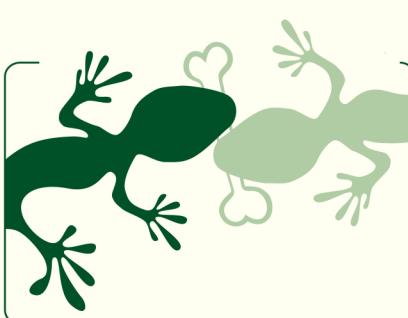
## ПАДАЛЬЩИК



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



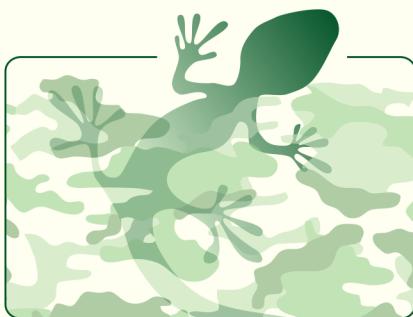
Использовать это свойство в свою **фазу питания**. Получить , забрав один / у другого на столе, которое уже получало в этот ход /, но еще не НАКОРМЛЕНО. может использовать это свойство только один раз за ход.

ABJICERE CAUDA

## ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



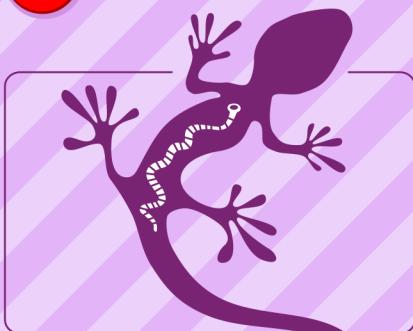
Когда атаковано хищником, поместить вброс карту этого или другого имеющегося у свойства. остается в живых. Хищник получает только один .

DISSIMULATIO  
**КАМУФЛЯЖ**

Лizard может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.

**XNTHINK**

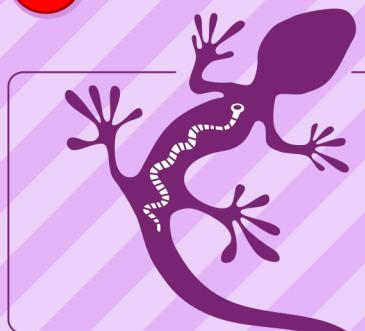
ADIPERM SUBSIDII

PARASITUS  
**ПАРАЗИТ**

Может быть сыграно только на другого игрока.

**XNTHINK**

ADIPERM SUBSIDII

PARASITUS  
**ПАРАЗИТ**

Может быть сыграно только на другого игрока.

**XNTHINK**

+1

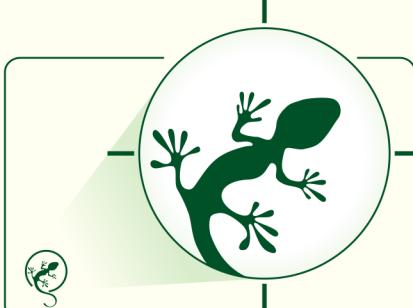
VENENOSUS  
**ЯДОВИТОЕ**

Хищник, съевший это лягушку, в фазу вымирания текущего хода погибает.

**XNTHINK**

+1

RAPTOR

ACUITAS VISUALIS  
**ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ**

Хищник, имеющий это свойство, может атаковать лягушку со свойством КАМУФЛЯЖ.

**XNTHINK**

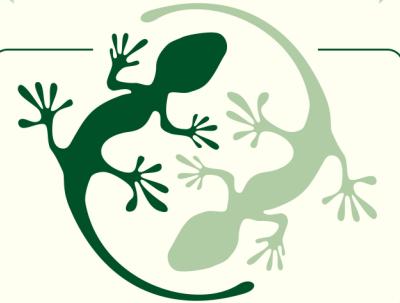
ADIPERM SUBSIDII

CONCULCABIS  
**ТОПОТУН**

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

**XNTHINK**

ADIPERM SUBSIDII

COOPERATIO  
**СОТРУДНИЧЕСТВО**

Сыграть одновременно на пару лягушек. Когда одно получает 1/1, второе сразу же получает один 1.

**XNTHINK**

+1

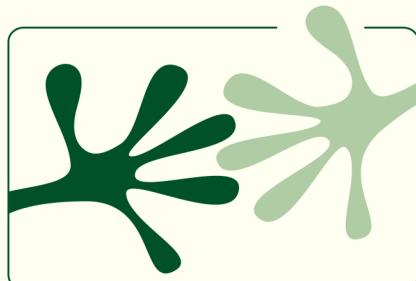
RAPTOR

COOPERATIO  
**СОТРУДНИЧЕСТВО**

Сыграть одновременно на пару лягушек. Когда одно получает 1/1, второе сразу же получает один 1.

**XNTHINK**

ADIPERM SUBSIDII

INTERACTIO  
**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**

Сыграть одновременно на пару лягушек. Когда одно получает 1 из кормовой базы, другое получает 1 вне очереди.

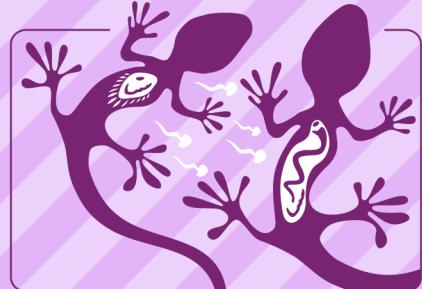
**XNTHINK**

+1

RAPTOR



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.



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



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



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



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



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 .



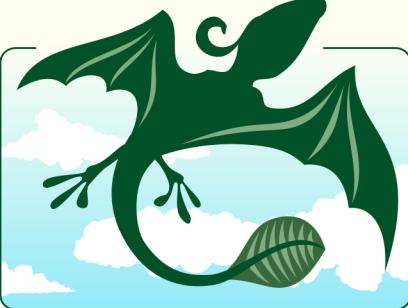
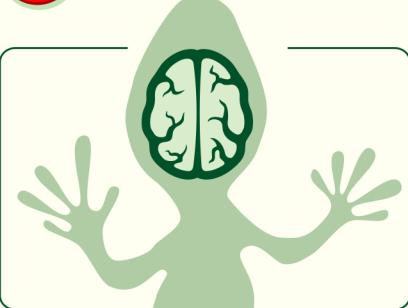
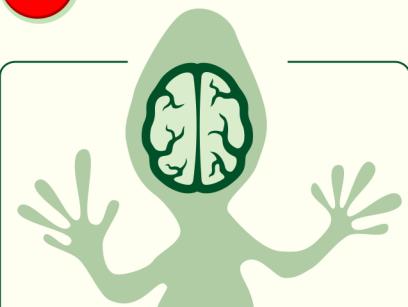
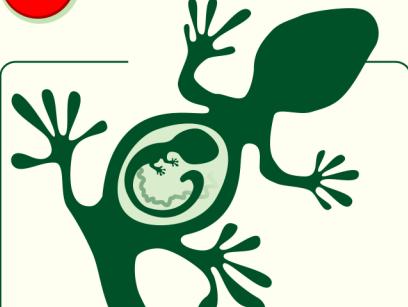
может быть атаковано только хищником, имеющим свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ. Хищник со свойством ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не может съесть без свойства ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ.



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



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 .

<p><b>VOLATUS</b> <b>ПОЛЕТ</b></p>  <p>С этим свойством не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.</p> <p><b>XNTHINK</b> RAPTOR +1</p>	<p><b>INTELLECTUS</b> <b>ИНТЕЛЛЕКТ</b></p>  <p>Хищник с этим свойством один раз в ход может игнорировать одно из свойств  , которое он атакует.</p> <p><b>KNPBODIN 3ALTAC</b> ADIPERM SUBSIDII +1</p>	<p><b>VIVIPARUS</b> <b>ЖИВОРОЖДЕНИЕ</b></p>  <p> , став НАКОРМЛЕННЫМ, рожает новое  - поместить верхнюю карту с колоды на поле как новое  . Оно в этот ход тоже НАКОРМЛЕНО.</p> <p><b>B0GONURABAHOLLE</b> AQUA NATATIO</p>
<p><b>VOLATUS</b> <b>ПОЛЕТ</b></p>  <p>С этим свойством не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.</p> <p><b>TEPMOCNHTEE3</b> THERMOSYNTHESIS</p>	<p><b>INTELLECTUS</b> <b>ИНТЕЛЛЕКТ</b></p>  <p>Хищник с этим свойством один раз в ход может игнорировать одно из свойств  , которое он атакует.</p> <p><b>TEPMOCNHTEE3</b> THERMOSYNTHESIS</p>	<p><b>VIVIPARUS</b> <b>ЖИВОРОЖДЕНИЕ</b></p>  <p> , став НАКОРМЛЕННЫМ, рожает новое  - поместить верхнюю карту с колоды на поле как новое  . Оно в этот ход тоже НАКОРМЛЕНО.</p> <p><b>ФOTOCNHTEE3</b> PHOTOSYNTHESIS</p>
<p><b>VOLATUS</b> <b>ПОЛЕТ</b></p>  <p>С этим свойством не может быть атаковано хищником, у которого столько же или больше свойств.</p> <p><b>ФOTOCNHTEE3</b> PHOTOSYNTHESIS</p>	<p><b>INSIDIAS</b> <b>ЗАСАДА</b></p>  <p>Хищник с этим свойством может атаковать  , когда оно получает  из кормовой базы. Если атакованное  съедено,  остается в кормовой базе.</p> <p><b>ФOTOCNHTEE3</b> PHOTOSYNTHESIS</p>	<p><b>INSIDIAS</b> <b>ЗАСАДА</b></p>  <p>Хищник с этим свойством может атаковать  , когда оно получает  из кормовой базы. Если атакованное  съедено,  остается в кормовой базе.</p> <p><b>B0GONURABAHOLLE</b> AQUA NATATIO</p>

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 .



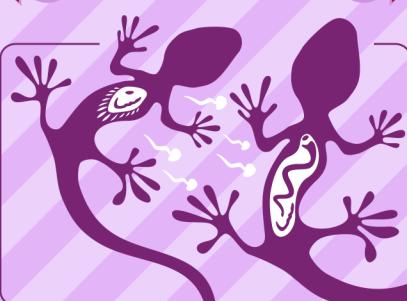
DIGENEA

**+1 ТРЕМАТОДА +1**

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



DIGENEA

**+1 ТРЕМАТОДА +1**

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



TRANSFORMATIO

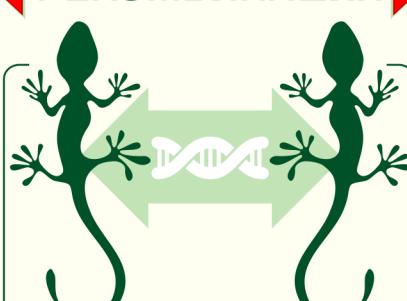
**МЕТАМОРФОЗА**

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

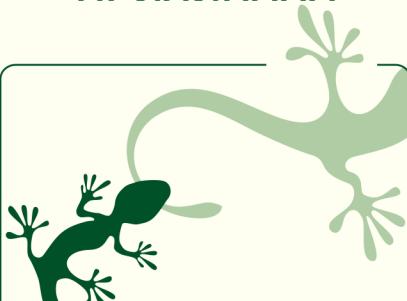
RECOMBINATIO

**РЕКОМБИНАЦИЯ**

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



ADHAERERE

**ПРИЛИПАЛА**

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

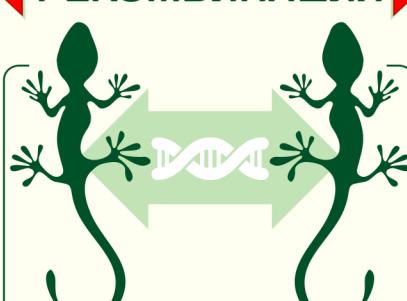


TIMIDUS

**ПУГЛИВОЕ**

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

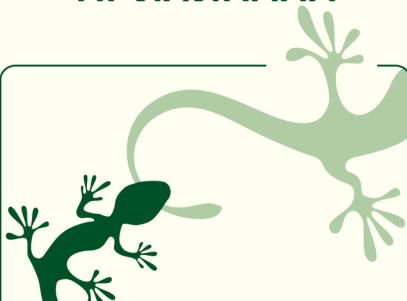
RECOMBINATIO

**РЕКОМБИНАЦИЯ**

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



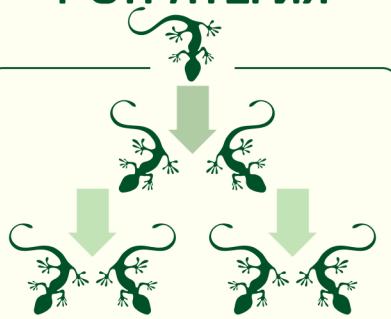
ADHAERERE

**ПРИЛИПАЛА**

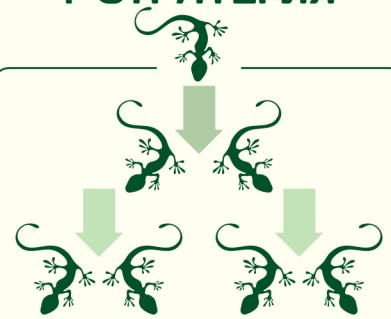
Это может переместиться из одной локации в другую вместе с , используя свойство МИГРАЦИИ.



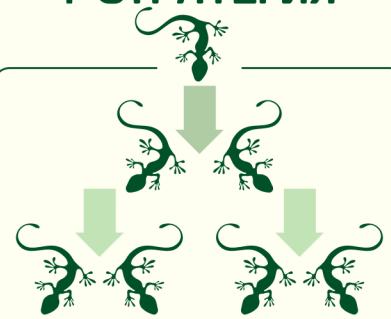


**r-СТРАТЕГИЯ**

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-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-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.

**ARMENTUM****СТАДНОСТЬ**

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

**TIMIDUS****ПУГЛИВОЕ**

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

**EDAX****ПРОЖОРЛИВЫЙ**

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

**EDAX****ПРОЖОРЛИВЫЙ**

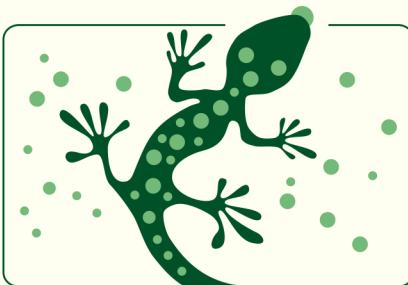
Можно использовать в каждую свою фазу питания. с этим свойством может получить дополнительно из кормовой базы.

**EDAX****ПРОЖОРЛИВЫЙ**

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



KLEPTOPLASTY

**КЛЕПТОПЛАСТИЯ**

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

KLEPTOPARASITISM

**КЛЕПТОПАРАЗИТИЗМ**

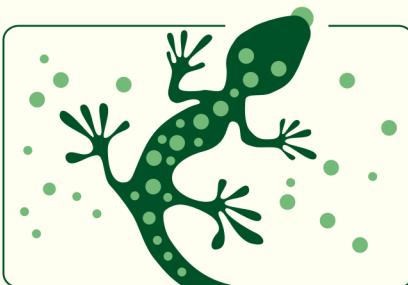
Взять из колоды карту и положить ее другому игроку как новое (паразит) и связать его этой картой с другим этого игрока (донор). Донор может получить /, только если паразит НАКОРМЛЕН. Для этого можно применять свойства донора. Пока он жив, паразит не может быть атакован или сброшен.

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 со свойством ХИЩНИК и наоборот. Вы можете иметь только одно с этим свойством.

KLEPTOPARASITISM

**КЛЕПТОПАРАЗИТИЗМ**

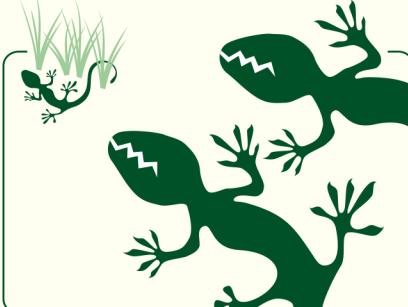
Взять из колоды карту и положить ее другому игроку как новое (паразит) и связать его этой картой с другим этого игрока (донор). Донор может получить /, только если паразит НАКОРМЛЕН. Для этого можно применять свойства донора. Пока он жив, паразит не может быть атакован или сброшен.

IMMUNITAS

**ИММУНИТЕТ**

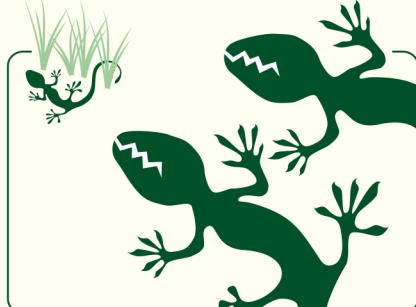
ХИЩНИК с этим свойством имеет иммунитет против яда. Кроме того, каждое с этим свойством игнорирует одно дополнительное , требуемое свойством ПАРАЗИТ или ТРЕМАТОДА.

VENATOR CATERVA

**СТАЙНАЯ ОХОТА**

Это свойство позволяет ХИЩНИКУ игнорировать свойства БОЛЬШОЙ и СТАДНОСТЬ атакуемого . 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

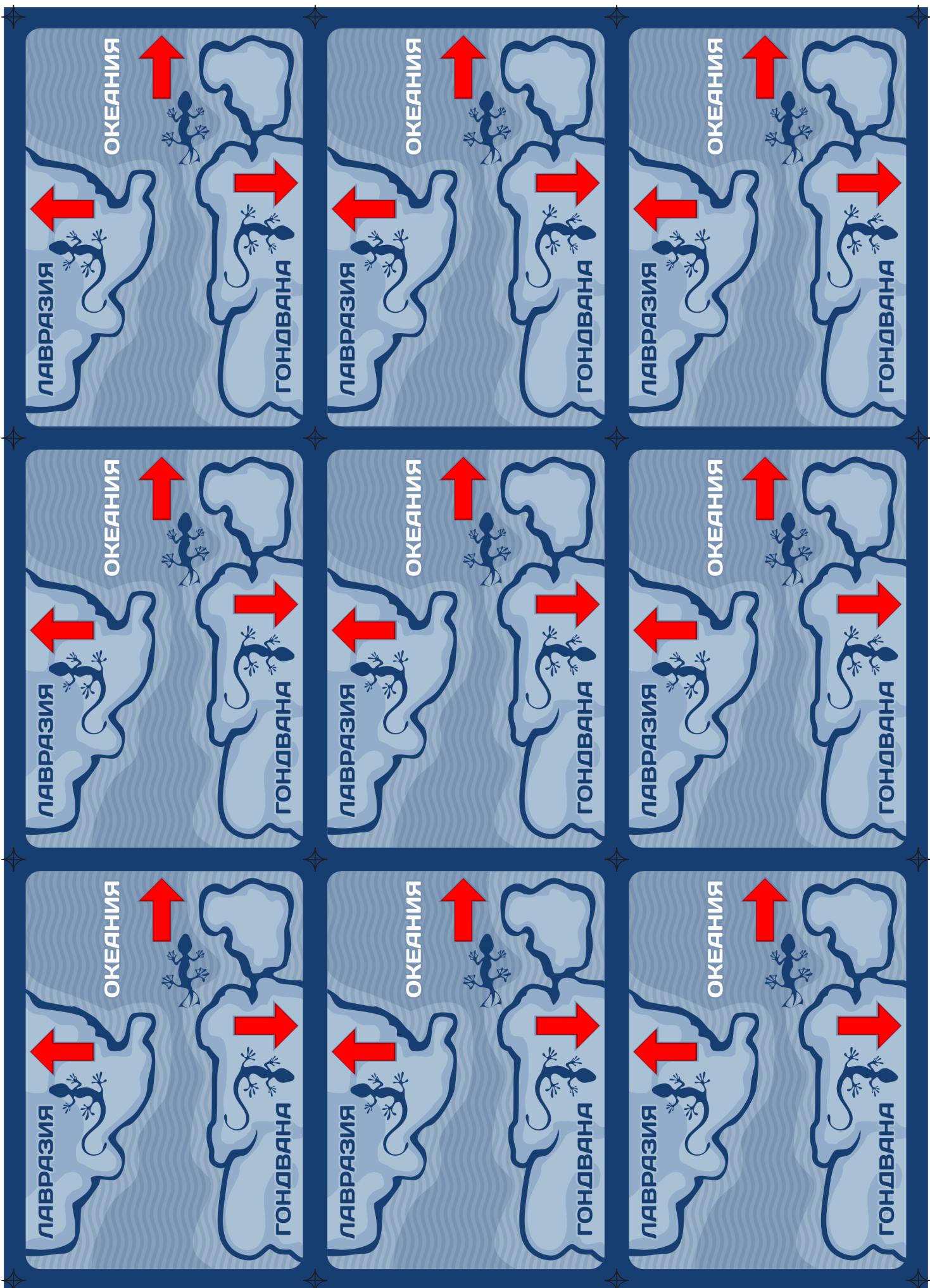
**СТАЙНАЯ ОХОТА**

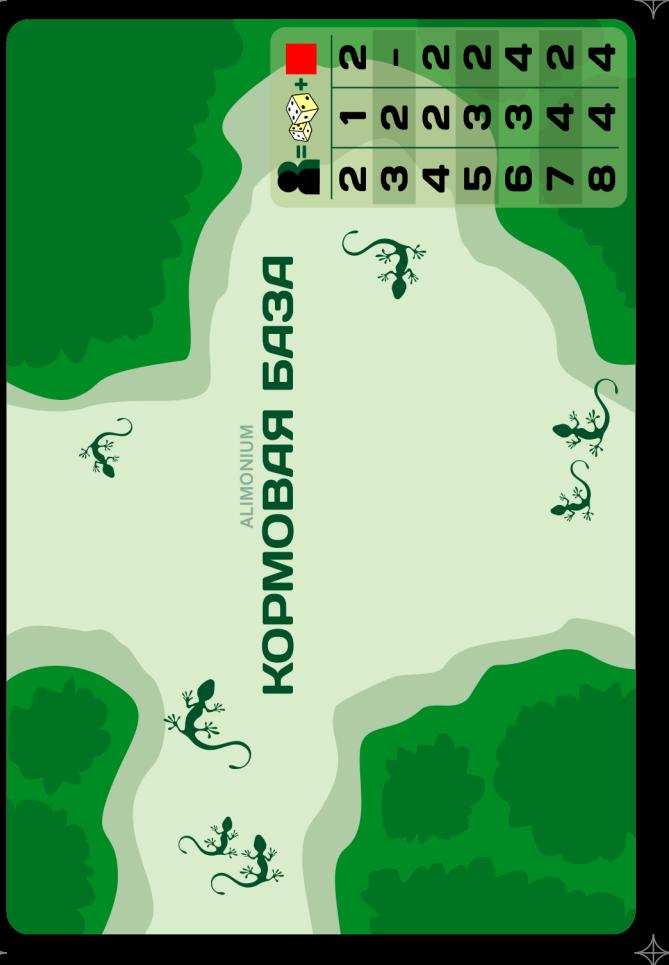
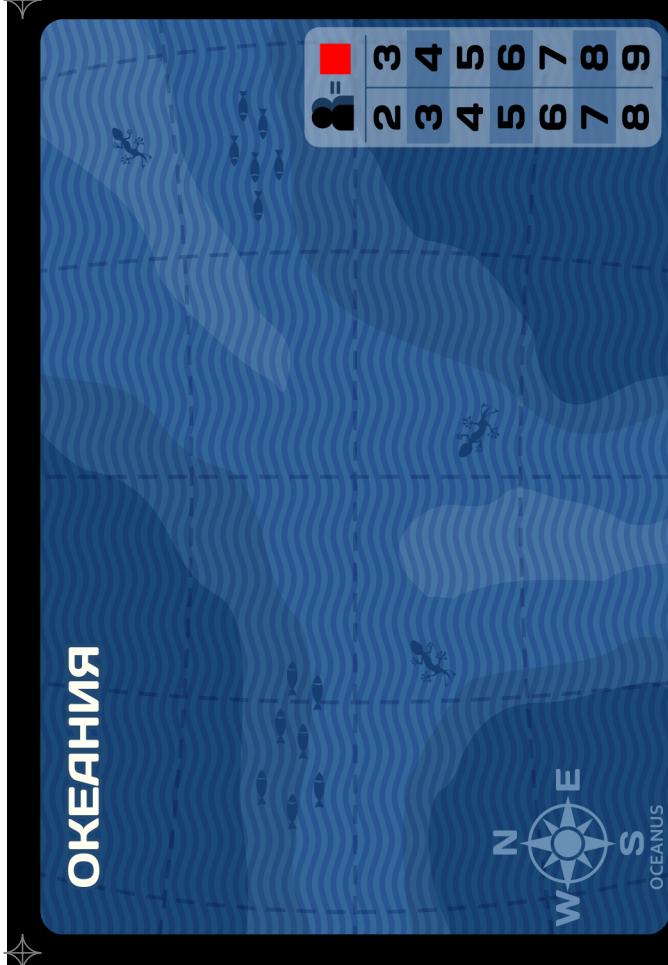
Это свойство позволяет ХИЩНИКУ игнорировать свойства БОЛЬШОЙ и СТАДНОСТЬ атакуемого . Для того, чтобы использовать его, Вам нужно иметь два с этим свойством. Для этого можно скооперироваться с другим игроком. В случае удачной охоты каждый получает один .

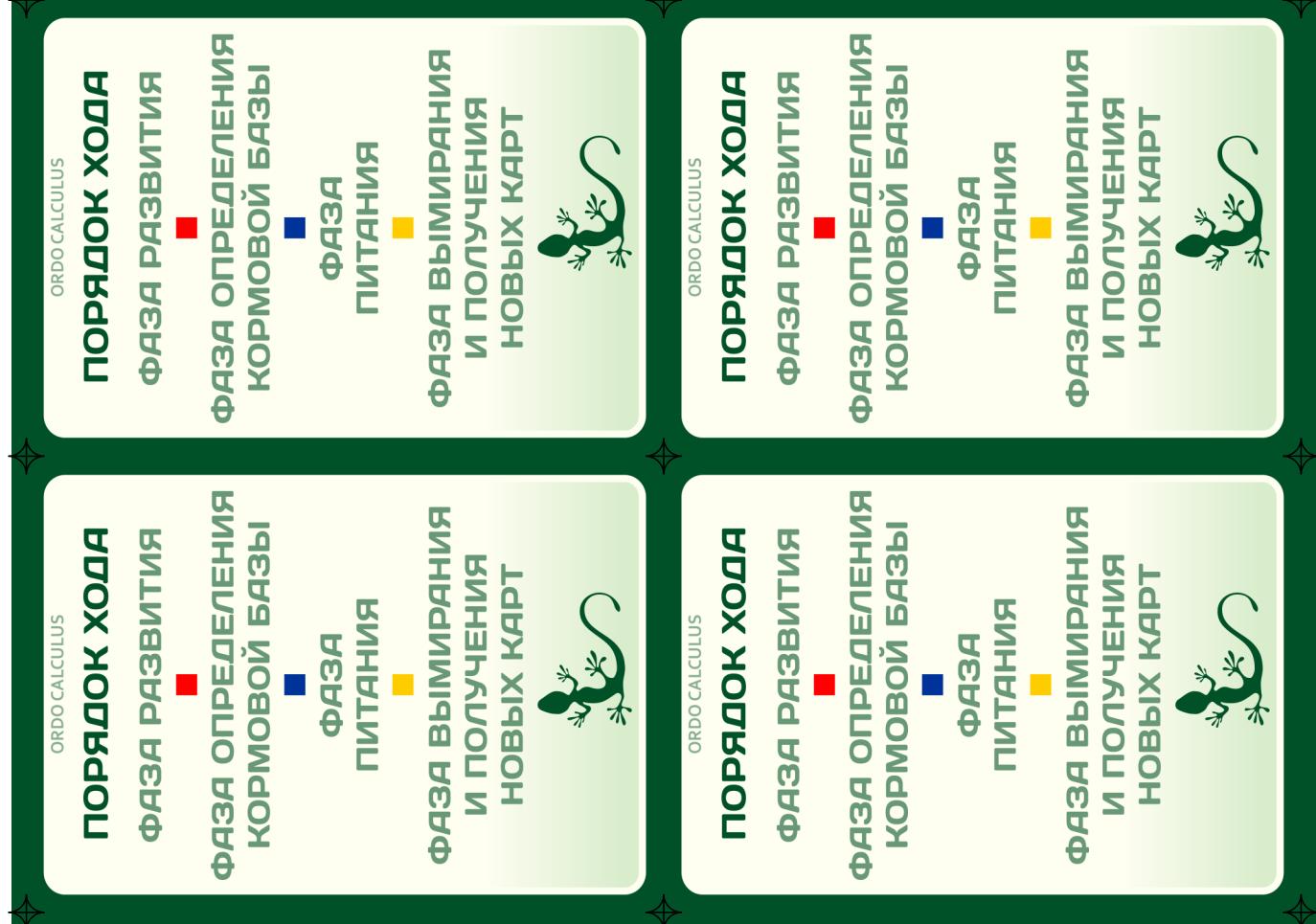
LACERTUS REX

**ЦАРЬ ЯЩЕРОК**

Вы - король ящерок. 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.

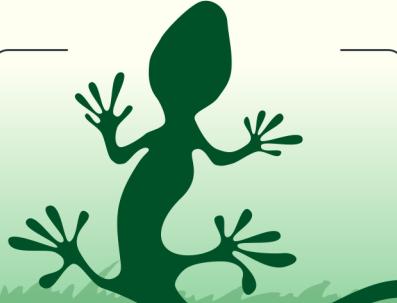






**STABILITAS**

### СТАБИЛЬНОСТЬ

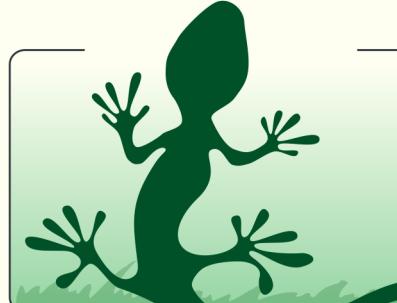


Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.

**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 получать  , кроме как преобразуя .  
Хищник не получает  и не может более атаковать в этот ход. 

**CONCHA**

### РАКОВИНА



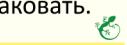
Если  атаковано хищником, то оно может спрятаться в раковину. В раковине  нельзя съесть, но и до конца хода оно не может получать  , кроме как преобразуя .  
Хищник не получает 

**TIMIDUS**

### ПУГЛИВОЕ



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

  
**KINPOBON STALIC**  
ADIPTEM SUSIDIIS

**CONCHA**

### РАКОВИНА



Если  атаковано хищником, то оно может спрятаться в раковину. В раковине  нельзя съесть, но и до конца хода оно не может получать  , кроме как преобразуя .  
Хищник не получает 

**CONCHA**

### РАКОВИНА



Если  атаковано хищником, то оно может спрятаться в раковину. В раковине  нельзя съесть, но и до конца хода оно не может получать  , кроме как преобразуя .  
Хищник не получает 

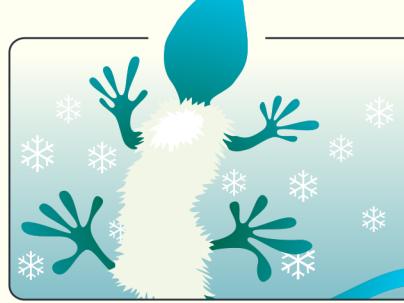
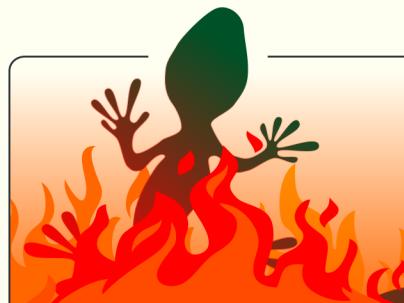
**TIMIDUS**

### ПУГЛИВОЕ



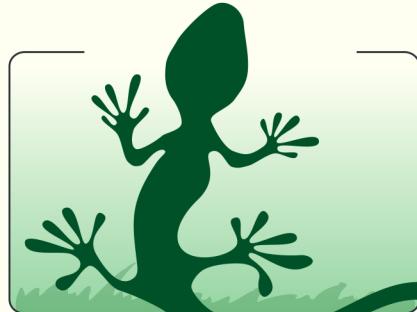
Если  было атаковано хищником, то в этот ход хищники больше не могут его атаковать.

  
**BODONIARABOILLE**  
ADQUA NATATIO

<p><b>SICCITAS</b> <b>ЗАСУХА</b></p>  <p>Свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не действует во время этого хода. Миграция на континент из океана невозможна.</p> <p> </p>	<p><b>SICCITAS</b> <b>ЗАСУХА</b></p>  <p>Свойство ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ не действует во время этого хода. Миграция на континент из океана невозможна.</p> <p> </p>	<p><b>CALAMITAS</b> <b>КАТАКЛИЗМ</b></p>  <p>Все игроки должны отправить все карты, оставшиеся на руках, в сброс.</p> <p> </p>
<p><b>ESSURIO</b> <b>ГОЛОД</b></p>  <p>В следующий ход число  в кормовой базе необходимо уменьшить на две единицы.</p> <p><b>-2</b> </p>	<p><b>ESSURIO</b> <b>ГОЛОД</b></p>  <p>В следующий ход число  в кормовой базе необходимо уменьшить на две единицы.</p> <p><b>-2</b> </p>	<p><b>GLACIO PERIODUS</b> <b>ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД</b></p>  <p>Все  игроков, не имеющие накопленного жирового запаса (одно  горает) или свойств СПЯЧКА, НОРНОЕ, ФОТОСИНТЕЗ или ТЕРМОСИНТЕЗ, погибают.</p> <p> </p>
<p><b>CERES</b> <b>УРОЖАЙ</b></p>  <p>В следующий ход число  в кормовой базе необходимо увеличить на две единицы.</p> <p><b>+2</b> </p>	<p><b>CERES</b> <b>УРОЖАЙ</b></p>  <p>В следующий ход число  в кормовой базе необходимо увеличить на две единицы.</p> <p><b>+2</b> </p>	<p><b>INCENDIUM</b> <b>ПОЖАР</b></p>  <p>Все  игроков без свойств ПОЛЕТ, ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ, ИНТЕЛЛЕКТ или БЫСТРОЕ погибают.</p> <p> </p>

STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ

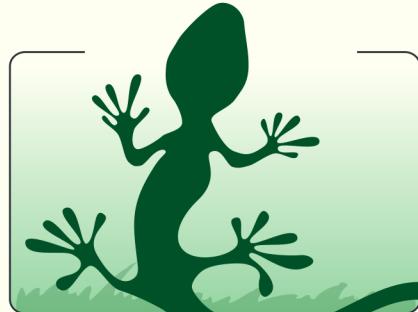


Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.



STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ

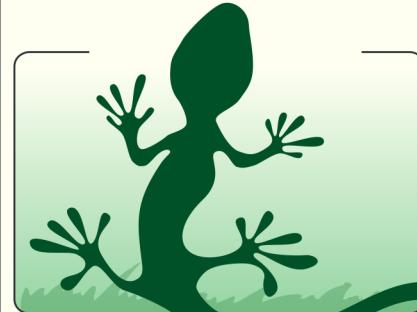


Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.



STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ

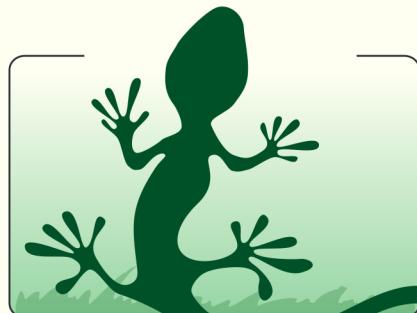


Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.



STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ

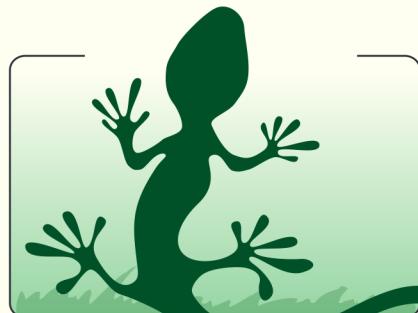


Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.



STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ

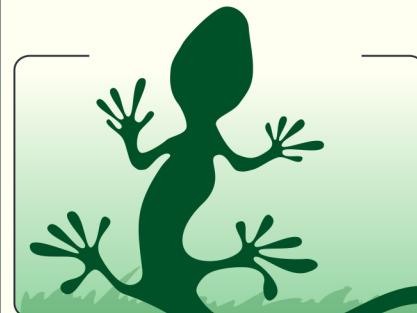


Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.



STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.



SALTUS EVOLUTIO

## СКАЧОК В ЭВОЛЮЦИИ

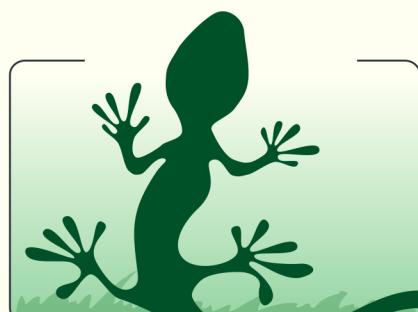


Каждый игрок, начиная с первого,  
берет верхнюю карту из колоды и  
добавляет ее на любое свое .  
Карты парных свойств и ОХОТНИК,  
не добавляя, вернуть в колоду.



STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ

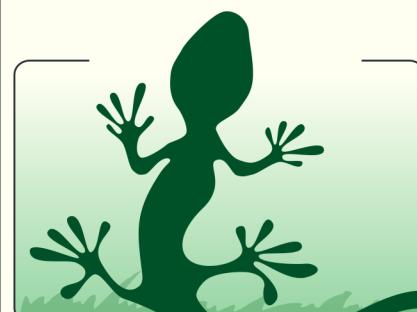


Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.



STABILITAS

## СТАБИЛЬНОСТЬ



Наступила пора стабильности.  
Ничего не произошло.

