

Initiative (Инициатива)

1. Передвиньте ваш маркер инициативы на 1 деление влево.
2. Положите вашу AP на любой другой свободный «глазок».

Adaptation (Адаптация)

Берите 1 элемент и кладите его на карточку своего животного.

Regression (Регресс)

За каждый тип элемента в этой области потеряйте 1 такой же элемент со своей карточки животного. AP здесь спасает вас от потери 1 элемента.

Abundance (Изобилие)

Положите 1 доступный элемент на угол любого тайла земли.

Wasteland (Опустошение)

1. AP здесь = уберите 1 элемент из области Опустошения.
2. Оставшиеся типы элементов убираются со всех тундр.

Depletion (Истощение)

Уберите элемент (такой, как в поле Истощения) с любого тайла.

Glaciation (Оледенение)

1. Выберите тайл (не тундру), прилегающий к тундре.
2. Временно уберите с него всех особей.
3. Положите новый тайл тундры на выбранный тайл.
4. Уберите все элементы, окруженные 3 тайлами тундры.
5. Получите **бонусные ПО** за соседние тайлы тундры.
6. Из убранных особей верните на тайл по одной каждого вида.
7. Остальных отдайте обратно **в генный пул** игроков.

Speciation (Видообразование)

Выберите один элемент на земле, совпадающий по типу с одним из элементов, окружающих «глазок». Выложите новых особей из своего генного пула на каждый соседний с этим элементом тайл:

- до 4 особей на тайлы **воды** и **болот**.
- до 3 особей на **саваны**, **джунгли** и **леса**.
- до 2 особей на **пустыни** и **горы**.
- до 1 особи на **тундру**.

Wanderlust (Путешествие)

1. Положите 1 из доступных (лежащих лицом вверх) тайлов Земли на свободный гекс.
2. Можете положить на этот тайл элемент из поля Путешествий.
3. Получите бонусные ПО за тайлы, соседние с выложенным.
4. В порядке пищевой цепи игроки могут передвинуть любое количество своих особей из соседних тайлов на новый.

Migration (Миграция)

Подвиньте до X особей на соседние тайлы (X = значение AP).

Competition (Конкуренция)

Из 3-х типов тайлов, соседних с «глазком», выберите по 1 такому тайлу на Земле. Уничтожьте 1 особь конкурента на каждом выбранном тайле, если на нём есть и ваша особь.

Domination (Доминирование)

1. Выберите тайл, за который ещё не считались очки в этот ход.
2. Присудите ПО за 1/2/3/4 места (см. табличку Tile Scoring на поле). Ничьи разрешаются в порядке пищевой цепи.
3. Тот, кто доминирует на этом тайле, должен разыграть одну Карту доминирования (из лежащих открытыми).

Фаза сброса: **Вымирание** => **Выживание** => **Подготовка**.

Initiative (Инициатива)

1. Передвиньте ваш маркер инициативы на 1 деление влево.
2. Положите вашу AP на любой другой свободный «глазок».

Adaptation (Адаптация)

Берите 1 элемент и кладите его на карточку своего животного.

Regression (Регресс)

За каждый тип элемента в этой области потеряйте 1 такой же элемент со своей карточки животного. AP здесь спасает вас от потери 1 элемента.

Abundance (Изобилие)

Положите 1 доступный элемент на угол любого тайла земли.

Wasteland (Опустошение)

1. AP здесь = уберите 1 элемент из области Опустошения.
2. Оставшиеся типы элементов убираются со всех тундр.

Depletion (Истощение)

Уберите элемент (такой, как в поле Истощения) с любого тайла.

Glaciation (Оледенение)

1. Выберите тайл (не тундру), прилегающий к тундре.
2. Временно уберите с него всех особей.
3. Положите новый тайл тундры на выбранный тайл.
4. Уберите все элементы, окруженные 3 тайлами тундры.
5. Получите **бонусные ПО** за соседние тайлы тундры.
6. Из убранных особей верните на тайл по одной каждого вида.
7. Остальных отдайте обратно **в генный пул** игроков.

Speciation (Видообразование)

Выберите один элемент на земле, совпадающий по типу с одним из элементов, окружающих «глазок». Выложите новых особей из своего генного пула на каждый соседний с этим элементом тайл:

- до 4 особей на тайлы **воды** и **болот**.
- до 3 особей на **саваны**, **джунгли** и **леса**.
- до 2 особей на **пустыни** и **горы**.
- до 1 особи на **тундру**.

Wanderlust (Путешествие)

1. Положите 1 из доступных (лежащих лицом вверх) тайлов Земли на свободный гекс.
2. Можете положить на этот тайл элемент из поля Путешествий.
3. Получите бонусные ПО за тайлы, соседние с выложенным.
4. В порядке пищевой цепи игроки могут передвинуть любое количество своих особей из соседних тайлов на новый.

Migration (Миграция)

Подвиньте до X особей на соседние тайлы (X = значение AP).

Competition (Конкуренция)

Из 3-х типов тайлов, соседних с «глазком», выберите по 1 такому тайлу на Земле. Уничтожьте 1 особь конкурента на каждом выбранном тайле, если на нём есть и ваша особь.

Domination (Доминирование)

1. Выберите тайл, за который ещё не считались очки в этот ход.
2. Присудите ПО за 1/2/3/4 места (см. табличку Tile Scoring на поле). Ничьи разрешаются в порядке пищевой цепи.
3. Тот, кто доминирует на этом тайле, должен разыграть одну Карту доминирования (из лежащих открытыми).

Фаза сброса: **Вымирание** => **Выживание** => **Подготовка**.