

## КАК СДЕЛАТЬ ПЕРВЫЙ ХОД?

Игра началась. Участвуют Митя (♂) и Ваня (♀). У каждого на руках по 6 карт. Первым ходит Митя.

### ФАЗА РАЗВИТИЯ

**1**

Митя выложил первую карту - животное (🐸).

Ваня тоже выложил животное (🐸).

**2**

Митя добавил своему 🐸 новое свойство - "Ядовитое".

Ваня выложил второе 🐸.

**3**

Митя тоже выложил второе 🐸.

Ваня сыграл на обоих 🐸 парное свойство "Взаимодействие".

**4**

Митя сыграл на свое ядовитое 🐸 новое свойство - "Хищник".

Ваня одному из 🐸 добавил свойство "Камуфляж", чтобы защитить его от хищника.

**5**

Митя ввел в игру третье 🐸.

Ваня добавил "камуфлированному" 🐸 свойство "Топотун", чтобы лишить противника "кормовой базы".

**6**

Митя сказал "Пас", решив сохранить одну карту до следующего хода.

Ваня добавил 🐸 свойство "Жировой запас", рассчитывая запастись едой на следующий ход.

### ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КОРМОВОЙ БАЗЫ

Митя бросает кубик. На кубике выпало . Поскольку в игре участвуют 2 игрока, к результату броска прибавляем "2". Итого на этом ходу кормовая база - **6 фишек еды**.

+ 2 =

### ФАЗА ПИТАНИЯ

**1**

Первым берет Митя и кладет ее на одну из своих 🐸.

Ваня берет для за "Взаимодействие" и сразу же уничтожает еще одну , используя свойство "Топотун".

**2**

Митя атакует животным со свойством "Хищник" и съедает одно из ваниных . Хищник получает .

Ваня теряет съеденное , связанные с ним свойства и полученную им на предыдущем круге .

**2**

Ваня превращает одну в , заполняя "Жировой запас" на выжившем , и уничтожает вторую своим Топотуном.

### ФАЗА ВЫМИРАНИЯ И ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

Фишки еды в "кормовой базе" закончились. Все животные, оставшиеся ненакормленными, вымрут.

**1**

У Мити умирает одно из , которое осталось ненакормленным.

Ванино выжило.

**2**

Фишки еды (кроме жирового запаса) убираются с . Игроки получают из колоды новые карты в количестве: **1 + число выживших животных**. Митя получает 3 карты, а Ваня - 2 карты.

На этом ход завершается. В следующем ходу во всех фазах первым будет действовать Ваня.

Примечание: Для победы в игре очень важно обдуманно выкладывать карты в фазу развития и правильно распределять еду в фазу питания. Заметьте, что в нашем примере Митя во втором круге фазы питания мог взять красную фишку еды для своего второго животного, а хищника использовать на третьем круге. Тогда все его животные были бы накормлены, и к концу хода он имел бы определенное тактическое преимущество.