














Пища – энергия (основной рацион)		Косатка, сивуч. Сивуч может нападать на калана. Если сивуч натолкнулся на карту калан, переворачивает ее и забирает (съедает) что далее по игре равно 3 энергии .
		Серый кит
		Калан
Угрозы		Вы попали в нефтяное пятно , оно представляет серьезную опасность. Вы - теряете энергию , чтобы выбраться из него – 3 карты энергии. Вы можете: - использовать карты: друзья океана или телепорт в ООПТ. Если нет энергии и этих карт - теряете жизнь . Вы проиграли.
		Вы столкнулись с браконьерами : - вам удастся уйти, но на это вы потратили много сил – 3 карты энергии ; Вы можете: - Использовать карты: друзья океана или телепорт в ООПТ. Если нет энергии и этих карт - теряете жизнь . Вы проиграли.
		Мусор : теряете 1 энергию и пропускаете ход. Если у вас нет энергии, но есть карта ООПТ или друзья океана, можно использовать их. Если нет ничего, пропускаете 2 хода.
		Шум : делаете еще 1 ход, т.к. вам быстрее нужно покинуть это место, но при этом теряете 1 энергию. Если у вас нет энергии, но есть карта ООПТ или друзья океана, можно использовать их. Если нет ничего, возвращаетесь в начальную точку вашего плавания - в свой квадрат.
Приключения		Вы встретились с осьминогом , он, убегая, выпустил чернильное пятно – пропускаете 1 ход.
		Баянусы – паразиты серых китов: если кит нашел эту карту – пропускает 1 ход, для других игроков баянусы безопасны.
		Ламинария – калан получает возможность спрятаться в случае атаки сивуча или наткнувшись на браконьеров. Остальные пропускают 1 ход, т.к. ламинария затрудняет движение.
		Сивуч, косатка - находят возможность пожить у рыбаков – получают 3 энергии и дополнительных ход. Остальные проходят мимо.

Защита	 Друзья океана	Если вы нашли эту карту, можете использовать в любой опасной ситуации, связанной с человеком.
		Если вы нашли эту карту, можете использовать в любой опасной ситуации, связанной с человеком.
Внимание!	Косатка	<p>В случае открытия карты с косаткой - теряете 1 энергию. Если нет энергии, возвращаетесь в начальную точку вашего плавания - в свой квадрат.</p> <p>Калан может спрятаться в водорослях.</p> <p>Если нет энергии, пропускаете 2 хода.</p>
	Сивуч	<p>Сивуч может нападать на калана! В этом случае калан теряет 3 энергии или жизнь! Но может спрятаться в ламинарии.</p> <p>* На игровом поле 2 калана, чтобы все-таки была возможность найти пару.</p>