

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования Костромской области
«Эколого-биологический центр «Следово» имени Ю.П. Карвацкого»

Номинация: Дидактические материалы для обучающихся»

Игра «ДИНОПОЛИЯ»
(авторская адаптация экономической игры «Монополия»)

Автор: УРЕКИН Ефим Андреевич,
педагог дополнительного
образования ГБУ ЭБЦ «Следово»

Кострома
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ОПИСАНИЕ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ДИНОПОЛИЯ».....	6
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	8
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	9
Приложение №1	10
Приложение №2	16
Приложение №3	17
Приложение №4	21
Приложение №5	23
Приложение №6	25

ВВЕДЕНИЕ

Игровое обучение представляет собой метод обучения, который осуществляется в моделируемых ситуациях, основанных на игре. Эта форма обучения помогает студентам освоить и применить знания в различных сферах, включая навыки и эмоциональную оценку. В настоящее время этот подход часто называют эдьютейнментом (англ. *edutainment*), что подразумевает разнообразные методы образования, не требующие принуждения, а также образовательные развлечения, которые сочетают обучение с увлекательными элементами [2].

Некоторые преимущества использования игр в образовательном процессе представлены в блок-схеме ниже (см. рис. 1).



Рис. 1. Преимущества использования игр в образовательном процессе

Таким образом, игры делают процесс обучения более увлекательным и разнообразным. Ученики легче воспринимают новые темы, если они связаны с игрой. Игры часто требуют взаимодействия, что способствует развитию навыков коммуникации и сотрудничества между учениками. Многие игры требуют от участников анализа ситуации, создания стратегий и принятия решений, поэтому они способствуют развитию критического мышления. Игры,

основанные на повторении и практической деятельности, помогают ученикам запоминать информацию лучше. Игровые задания и активности поощряют учащихся к экспериментированию и творческому мышлению. Игры можно адаптировать для разного уровня знаний и интересов учеников, что обеспечивает индивидуальный подход к каждому ученику. Ученики воспринимают уроки как увлекательные и интересные, что создаёт благоприятную атмосферу и помогает снизить стресс и тревожность, которые могут сопутствовать учебному процессу [1, 3].

Целью настоящей дидактической разработки является формирование или закрепление знаний о древней флоре и фауне, геологических эпох и эволюционных процессов, основ биологической систематики и связей между видами с использованием настольной палеонтологической игры «Динополия».

Задачи дидактической разработки:

1. Стимулирование познавательной активности и исследовательского интереса у детей;
2. Развитие критического мышления, способности к анализу и синтезу информации;
3. Воспитание бережного отношения к природе и историческому наследию планеты;
4. Прививание ценности коллективной деятельности и умения работать в команде;
5. Создание увлекательной игровой среды, способствующей лучшему усвоению учебного материала;
6. Повышение мотивации к обучению через элементы соревнования и взаимодействия.

Дидактическая разработка будет **актуальна** на уроках биологии, эколого-биологических объединениях и кружках, поскольку позволяет углубленно изучить тему, является формой интерактивного обучения, позволит развивать межпредметные связи и способствует развитию социального взаимодействия.

Игра создана с целью повышения интереса детей к изучению истории Земли и эволюции живых организмов. Она помогает закрепить знания по биологии, географии и экологии через игровую деятельность.

Таким образом, использование дидактической разработки по палеонтологической игре «Динополия» на уроках биологии и в эколого-биологических объединениях и кружках позволит сделать образовательный процесс более эффективным и увлекательным, способствуя всестороннему развитию учащихся.

ОПИСАНИЕ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ДИНОПОЛИЯ»

Данная дидактическая разработка представляет собой настольную игру «Динополия», созданную по образу и подобию экономической и стратегической настольной игры для двух и более человек «Монополия». В этой версии игроки перемещаются по игровому полю, символизирующему различные палеонтологические экспонаты различных геологических эпох (в хронологической последовательности). Вместо покупки недвижимости, как в оригинальной «Монополии», здесь игроки приобретают ископаемые останки, коллекции окаменелостей и другие реликвии прошлого. Игровая механика сочетает стратегию, экономику и элементы случайности. Тематика игры делает её интересной не только для любителей настольных игр, но и для тех, кто увлечён наукой и историей. Эта версия «Монополии» позволяет игрокам погрузиться в атмосферу древних времен, одновременно развивая стратегическое мышление и финансовые навыки.

Игра рассчитана на школьников средних и старших классов (возраст от 12 до 18 лет). Стоит отметить, что она также подходит для семейного досуга и внеклассной работы, поскольку включает элементы командной игры и соревновательного процесса. На уроках биологии игра может использоваться как в начале изучения соответствующего раздела (модуля), в ходе которой обучающиеся определяют тематику предстоящих занятий, так и в завершении изучения раздела (модуля). Также данная игра может использоваться во внеклассной работе, в работе детских объединений естественнонаучной направленности, в работе группы продленного дня, в малокомплектных классах и т.д. В целом, игра рассчитана на команду от 2 до 5 человек (на уроке возможен вариант создания обособленных команд, которые играют

Непосредственно, цель игры – рационально используя стартовый капитал и полученные в ходе игры средства приобрести наибольшее количество палеонтологических экспонатов и не достичь банкротства. Игрок должен собрать самую ценную коллекцию окаменелостей, успешно управлять своими ресурсами и обойти соперников, став победителем в мире древней природы.

Игра осуществляется в соответствии с правилами (приложении №1). Фактически «Динополия» представляет собой игровое поле (приложение №2), состоящее из квадратов, которые проходят по кругу все игроки по очереди. Квадраты разделяются на палеонтологические экспонаты (окаменелости, отпечатки и пр.), музеи и прочие действия (приложение №3). Также есть поля «шанс» (приложение №4) и «фонд поддержки палеонтологических исследований» (приложение №5), посетив которые участник тянет карточку, где описаны действия, которые необходимо совершить. Когда игроку выпадает очередь ходить, то броском игральной кости он определяет, какое количество шагов он должен совершить на игровом поле за этот ход (каждый шаг соответствует одному очку на кубике и одному квадрату на игровом поле). Встав на поле с палеонтологическим экспонатом, игрок может приобрести его, используя игровую валюту «Динубль» (приложение №6), если он свободен, а если он принадлежит другому игроку, то игрок обязан заплатить за посещение данного поля по установленному прейскуранту, который указан на каждой из карточек. При посещении поля с событиями игрок получает указание следовать выпавшему ему событию.

В ходе игры участники смогут расширить свои знания в области флоры и фауны древнего мира, поскольку карточки сопровождаются дополнительной информацией о приобретенном палеонтологическом экспонате. Смогут частично в некоторой степени проследить хронологию развития жизни на Земле. Обучающиеся расширят кругозор представителей животных и растений, живших ранее на нашей планете.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование дидактической игры «Динополия» в образовательном процессе является эффективным средством повышения интереса учащихся к естественным наукам, таким как биология, палеонтология и экология. Эта игра сочетает в себе образовательные и развлекательные элементы, что делает её полезной для уроков биологии, кружковой работы и семейных досуговых мероприятий.

Игра стимулирует развитие аналитического мышления, внимания и памяти, помогая детям глубже погружаться в тему древних животных и их среды обитания. Игра объединяет знания из разных областей науки, таких как биология, география и история, показывая связь между ними. Игра предусматривает взаимодействие между участниками, что способствует развитию навыков общения, сотрудничества и командной работы. Игра подходит для разных возрастных групп, начиная с младшего школьного возраста, и может использоваться как в классе, так и во внешкольной деятельности. Элементы соревнования и интерактивности делают процесс обучения более увлекательным и мотивируют учащихся к дальнейшему изучению естественных наук.

Таким образом, «Динополия» является ценной разработкой, способствующей комплексному развитию учащихся и поддерживающей интерес к науке. Её внедрение в образовательный процесс может значительно повысить эффективность обучения и расширить кругозор детей.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Богаевская Т. Я. Использование игровых технологий на уроках биологии, как средства развития творческих способностей обучающихся / Т. Я. Богаевская, Е. И. Квартыч // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2023. – № 2-1(77). – С. 78-80. – DOI 10.24412/2500-1000-2023-2-1-78-80.
2. Гуремина Н. В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе / Н. В. Гуремина, Л. В. Путинцева // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). – 2016. – № 3-2. – С. 88-94.
3. Пушкарева В. В. Игра и ее роль в образовательном процессе / В. В. Пушкарева // International Scientific Review. – 2016. – № 2(12). – С. 246-248.

Правила игры «Динополья»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите того, кто вслух прочтет эти правила всем игрокам.
2. Каждый игрок получает:



x5



x1



x2



x1



x1



x4



x2

3. Перемешай карточки «ШАНС» и положи их лицевой стороной вниз на соответствующий сектор игрового поля.
4. Перемешай карточки «ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ» и положи их лицевой стороной вниз на соответствующий сектор игрового поля.

5. Выбери того, кто будет Банкиром. Банкир отвечает за деньги банка, карточки собственника и аукционы.
6. Игроки выбирают фишки и кладут их на поле ВПЕРЕД.
7. Кубики положи рядом с игровым полем.

ИГРА

Как стать победителем?

Двигайся по игровому полю и покупай как модно больше палеонтологических экспонатов. Игрок, который последним останется в игре, когда все обанкротятся, становится победителем. Возможны интерпретации итога (например, игра заканчивается, когда куплены все экспонаты, и победитель определяется по наибольшей коллекции и ее ценности).

Кто ходит первым?

Каждый игрок бросает оба кубика. Игру начинает тот, кому выпало наибольшее число на кубиках. Продолжает игрок слева.

Что делать, когда наступает твой ход?

Брось оба кубика¹. Переместись на выпавшее число полей. Твой ход окончен. Теперь ходит игрок слева от тебя.

Начинай играть!

Это все, что нужно знать, чтобы начать игру. Смотри значения полей, на которых останавливаешься.

¹ Выпал дубль? Снова брось кубики и сделай ход. Берегись! Если выбросишь дубль 3 раза подряд, то отправишься на дальние незапланированные палеонтологические раскопки.

ПОЛЯ ИГРОВОЙ ДОСКИ



Палеонтологический экспонат

Хочешь купить? Уплати цену, указанную на поле, и возьми карточку Собственника.

Что делать, если остановишься на карточке другого игрока? Уплати ему ренту, которая указана на карточке Собственника этого экспоната.

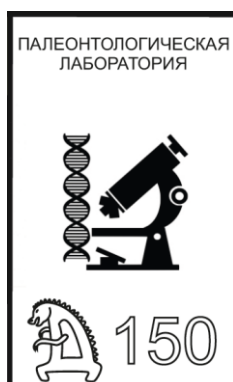
Музеи



Хочешь купить? Уплати цену, указанную на поле, и возьми карточку Собственника.

Что делать, если остановишься в музее другого игрока? Уплати ему ренту, которая указана на карточке Собственника этого музея.

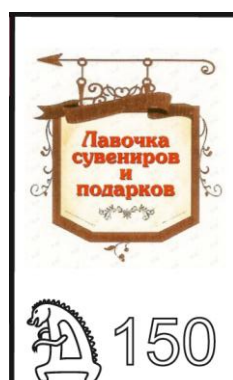
Количество музеев в собственности	1	2	3	4
Рента	25	50	100	200



Дополнительные локации

Хочешь купить? Уплати цену, указанную на поле, и возьми карточку Собственника.

Что делать, если остановишься в дополнительной локации другого игрока? Уплати ему ренту, которая указана на карточке Собственника этой дополнительной локации. Снова брось кубики, чтобы определить ренту. Если у игрока 1 дополнительная локация, рента = 4х число на кубиках. Если у игрока 2 дополнительные локации, рента = 10х число на кубиках

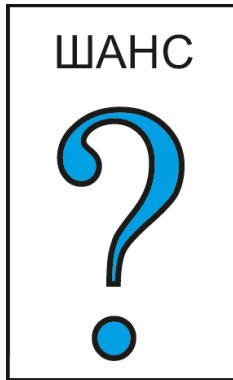


ПОЛЯ ДЕЙСТВИЙ



ВПЕРЕД

Если во время своего хода ты остановишься или пройдёшь поле ВПЕРЁД, получи в Банке 200.



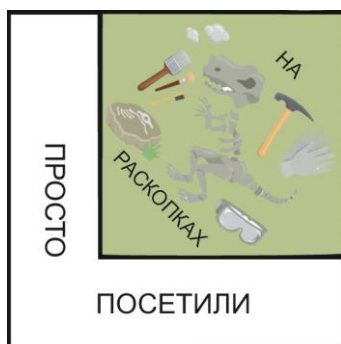
ШАНС/ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Возьми верхнюю карточку из нужной стопки и сразу выполни то, что на ней написано. Затем положи карточку в низ стопки



ОТДОХНИ

Не пугайся! Ничего не происходит.



НА ЭКСКУРСИИ

Не волнуйся. Если ты остановишься здесь, просто положи свою фишку в зону «ПРОСТО ПОСЕТИЛИ».

ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ НА РАСКОПКИ

Сразу помести свою фишку на поле НА РАСКОПКАХ! Ты не получаешь 200, если проходишь поле ВПЕРЁД. Твой ход закончен. Находясь на раскопках, ты можешь собирать ренту, участвовать в аукционах, закладывать и продавать собственность.

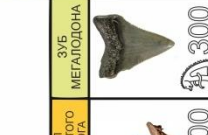
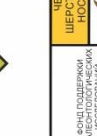
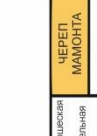
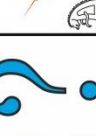
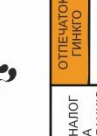
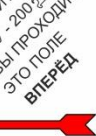


Как уйти с раскопок?

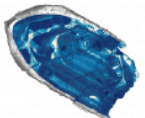
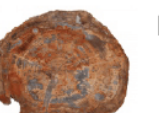
Есть 3 варианта:

1. Заплати 50 в начале своего следующего хода, затем бросай кубики и ходи, как обычно.
2. Используй карточку **Уйти из раскопок бесплатно** в начале своего следующего хода, если она у тебя есть (или купи её у другого игрока). Положи карточку в низ стопки, затем бросай кубики и ходи.
3. Выброси дубль на кубиках. Если тебе повезло, вперёд – на свободу! Бросай кубики и делай ход. Ты можешь пытаться выбросить дубль в течение трёх своих ходов. Если, находясь на раскопках, во время своего третьего хода ты не выбросишь дубль, заплати 50 и ходи на число ходов, которое выпало на кубиках в последний раз.

Игровое поле игры «Динополия»

ОТДОХНИ 	ОКАМЕНЕЛОЕ ДЕРЕВО 	ШАНС 	АММОНИТ 	БЕЛЕМИТ С ОБРАСТАТЕЛЬНЫМИ 	ГОЛОВАСТЫЙ ДРЕВНИЙ МУЗЕЙ 	ЧЕРЕП ТРИПАРАТОРСА 	ИНКЛЮЗИЯ СКОРПИОНА 	ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ 	ОТПЕЧАТОК ВОДРОСЛИ ИЛИ РЫБЫ 	ОТРАВЛЯЕТСЯ НА РАСКОПИИ 
КОЖА ПЕШЕНОГО МЕДВЕДЯ 	ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ 	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 	ОТПЕЧАТОК ПРОСТО РАСКОПИИ 	ЦИРКОН 	ПОЛУЧИТЕ ВЫПЛАТУ - 200 КОГДА ВЫ ПРОХОДИТЕ ЭТО ПОЛЕ ВПЕРЕД 	ЗУБ МЕГАЛОДОНА 
ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 	ОТПЕЧАТОК ПРОСТО РАСКОПИИ 	ОТПЕЧАТОК ЦИРКОН 	ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 
ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 	ОТПЕЧАТОК ПРОСТО РАСКОПИИ 	ОТПЕЧАТОК ЦИРКОН 	ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 
ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 	ОТПЕЧАТОК ПРОСТО РАСКОПИИ 	ОТПЕЧАТОК ЦИРКОН 	ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 
ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 	ОТПЕЧАТОК ПРОСТО РАСКОПИИ 	ОТПЕЧАТОК ЦИРКОН 	ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 
ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 	ОТПЕЧАТОК ПРОСТО РАСКОПИИ 	ОТПЕЧАТОК ЦИРКОН 	ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 
ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 	ОТПЕЧАТОК ПРОСТО РАСКОПИИ 	ОТПЕЧАТОК ЦИРКОН 	ОТПЕЧАТОК ПАТОРОТИНА 	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ 	ОТПЕЧАТОК МОРСКИХ ЗВЕЗД 	ОТПЕЧАТОК КУСОННИИ 

Карточки собственника

ЦИРКОН  РЕНТА 2 ЦИРКОН СЧИТАЕТСЯ ОДНИМ ИЗ ДРЕВНЕЙШИХ МИНЕРАЛОВ НА ЗЕМЛЕ. ЭТОТ ФАКТ ЗАСВИДЕТЕЛЬСТВОВАЛИ УЧЁНЫЕ, КОТОРЫЕ ОБНАРУЖИЛИ АВСТРАЛИЙСКИЙ ЦИРКОН И УСТАНОВИЛИ ЕГО ВОЗРАСТ - 4,4 МИЛЛИАРДА ЛЕТ. ПОЧТИ СТОЛЬКО ЖЕ ЛЕТ И НАШЕЙ ПЛАНЕТЕ.	СТРОМАТОЛИТ  РЕНТА 4 СТРОМАТОЛИТЫ - ПОСТРОЙКИ, СОЗДАННЫЕ СООБЩЕСТВАМИ МИКРООРГАНИЗМОВ, БАКТЕРИАЛЬНЫМИ МАТАМИ. КАРБОНАТНЫЕ ВЫДЕЛЕНИЯ МИКРООРГАНИЗМОВ НАСЛАИВАЮТСЯ ДРУГ НА ДРУГА, ОБРАЗУЯ МИНЕРАЛЬНЫЙ "ПИРОГ".	ОТПЕЧАТОК ДИКИНСОНИИ  РЕНТА 6 ОДИН ИЗ ХАРАКТЕРНЫХ РОДОВ ИСКОПАЕМЫХ ЖИВОТНЫХ ЭДИАКАРСКОЙ БИОТЫ. ИМЕЛИ ДВУСТОРОННЕ-СИММЕТРИЧНОЕ РИФЛЁНОЕ ОВАЛЬНОЕ ТЕЛО. УЧЁНЫЕ ОТНОСЯТ ИХ К ЖИВОТНЫМ, ОДНАКО ЕСТЬ МНЕНИЯ, ЧТО ОНИ ЯВЛЯЮТСЯ ГРИБАМИ ИЛИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ НЫНЕ НЕ СУЩЕСТВУЮЩЕГО ЦАРСТВА ЖИВОЙ ПРИРОДЫ.	ТРИЛОБИТ  РЕНТА 6 ВЫМЕРШИЕ МОРСКИЕ ЧЛЕНИСТОНОГИЕ. В ИСКОПАЕМОМ СОСТОЯНИИ ИЗВЕСТНЫ ИЗ ОТЛОЖЕНИЙ РАННЕКЕМБРИЙСКИХ МОРЕЙ. ДОСТИГАЮТ РАСЦВЕТА К КОНЦУ КЕМБРИЙСКОГО ПЕРИОДА И ВЫМИРАЮТ В КОНЦЕ ПАЛЕОЗОЙСКОЙ ЭРЫ.
РАКОВИНА БРАХИОПОДЫ  РЕНТА 8 ОДИНОЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ СИДЯЧИЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ. ИЗВЕСТНЫ С РАННЕГО КЕМБРИЯ. БРАХИОПОДЫ БЛАГОДАРЯ БОГАТСТВУ ОСТАТКОВ И ХОРОШЕЙ ИХ СОХРАННОСТИ, — ЦЕННЫЕ ИНДЕКСНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ ДЛЯ УСТАНОВЛЕНИЯ ГЕОЛОГИЧЕСКОГО ВОЗРАСТА СОДЕРЖАЩИХ ИХ ПЛАСТОВ.	ОТПЕЧАТОК КУКСОНИИ  РЕНТА 10 ПРЕДСТАВЛЯЛИ СОБОЙ ВЕТВЯЩИЕСЯ ЗЕЛЁНЫЕ СТЕБЛИ С ОДИНОЧНЫМИ СПОРАНГИЯМИ, ВЫСОТОЙ НЕ БОЛЕЕ 5 СМ. СУЩЕСТВОВАЛИ 430,5—382,7 МЛН ЛЕТ НАЗАД. КУКСОНИЯ ЯВЛЯЕТСЯ НАИБОЛЕЕ РАННЕЙ ИЗ ИЗУЧЕННЫХ ФОРМ РАСТЕНИЙ	ОТПЕЧАТКИ МОРСКИХ ЗВЕЗД  РЕНТА 10 МОРСКИЕ ЗВЁЗДЫ — КЛАСС БЕСПОЗВОНОЧНЫХ ТИПА ИГЛОКОЖИХ. ВОЗНИКЛИ В ОРДОВИКСКОМ ПЕРИОДЕ ПАЛЕОЗОЯ, ШИРОКО РАСПРОСТРАНЕННЫ В СОВРЕМЕННЫХ МОРЯХ, СЕЙЧАС ИХ ПРИМЕРНО 1600 ВИДОВ.	ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ  РЕНТА 12 РОД ВЫМЕРШИХ СТРЕКОЗООБРАЗНЫХ НАСЕКОМЫХ, ЖИВШИХ В КОНЦЕ КАРБОНА. ВКЛЮЧАЕТ <i>MEGANEURA MONYI</i>, ИМЕВШУЮ ДЛИНУ И ПЕРЕДНЕГО И ЗАДНЕГО КРЫЛА В 300 ММ И ЯВЛЯЮЩУЮСЯ, НАРЯДУ С <i>MEGANEUROPSIS PERMANA</i>, ОДНИМ ИЗ КРУПНЕЙШИХ НАСЕКОМЫХ ВСЕХ ВРЕМЁН.
ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА  РЕНТА 14 РОД ВЫМЕРШИХ ДРЕВОВИДНЫХ ХВОЩЕЙ, СОСТАВЛЯВШИХ ЗАМЕТНУЮ ЧАСТЬ БОЛОТНЫХ ЭКОСИСТЕМ КАМЕННОУГОЛЬНОГО ПЕРИОДА. СЕМЕЙСТВО КАЛАМИТОВЫЕ СУЩЕСТВОВАЛО С СЕРЕДИНЫ РАННЕГО КАРБОНА ДО НАЧАЛА ПОЗДНЕЙ ПЕРМИ.	ОТПЕЧАТОК ПАПОРОТНИКА  РЕНТА 14 ОТПЕЧАТОК ПАПОРОТНИКА <i>RESCORTERIS SP.</i> ИЗ ВЕРХНЕГО КАРБОНА (~300 МЛН ЛЕТ) ИСПАНИИ.	КЛЫК ПЕЩЕРНОГО МЕДВЕДЯ  РЕНТА 16 ДОИСТОРИЧЕСКИЙ ВИД МЕДВЕДЕЙ, ЖИВШИЙ В ЕВРАЗИИ В СРЕДНЕМ И ПОЗДНЕМ ПЛЕЙСТОЦЕНЕ И ВЫМЕРШИЙ ПРИМЕРНО 15 000 ЛЕТ НАЗАД. ПОЯВИЛСЯ ОКОЛО 300 ТЫС. ЛЕТ НАЗАД.	ОКАМЕНЕЛОЕ ДЕРЕВО  РЕНТА 18 АРАУКАРИЯ – ОДНА ИЗ ОКАМЕНЕЛОСТЕЙ. СЕГОДНЯ ЛЕСА ЭТИХ ВЫСОКИХ (ДО 90 М) ВЕЛИЧЕСТВЕННЫХ ХВОЙНЫХ ДЕРЕВЬЕВ МОЖНО УВИДЕТЬ В ЮЖНОМ ПОЛУШАРИИ, А КОГДА-ТО, В МЕЗОЗОЕ, АРАУКАРИИ РОСЛИ НА ВСЕЙ ПЛАНЕТЕ.
АММОНИТ  РЕНТА 18 БОЛЬШИНСТВО АММОНИТОВ ИМЕЛИ НАРУЖНУЮ РАКОВИНУ, СОСТОЯЩУЮ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ОБОРОТОВ. АММОНИТЫ ПОЧТИ ПОЛНОСТЬЮ ВЫМЕРЛИ В ХОДЕ МЕЛ-ПАЛЕОГЕНОВОГО ВЫМИРАНИЯ	БЕЛЕМНИТ С ОБРАСТАТЕЛЯМИ  РЕНТА 20 ПОМИМО КРАСИВОЙ СЕРПУЛЫ (ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОЛЬЧАТЫХ ЧЕРВЕЙ) БЕЛЕМНИТ ОБЛЕПЛЕН СО ВСЕХ СТОРОН МШАНКАМИ <i>ROSACILLA</i>. ДЛИНА РОСТРА 10 СМ.	ЧЕРЕП ТРИЦЕРАТОПСА  РЕНТА 22 ЭКЗЕМПЛЯР ПРИНАДЛЕЖАЛ КРУПНОЙ ОСОБИ ТРИЦЕРАТОПСА, ДЛИНОЙ ОКОЛО 7 М И ВЕСОМ ПОРЯДКА 8-10 ТОНН. КАК ПРАВИЛО, ЧЕРЕП ЗАНИМАЕТ ТРЕТЬ ОБЩЕЙ ДЛИНЫ ЖИВОТНОГО. РАЗМЕРЫ ЧЕРЕПА 2,43 М НА 1,57 М.	ИНКЛЮЗ СКОРПИОНА  РЕНТА 22 ИНКЛЮЗЫ — ОСТАНКИ НАСЕКОМЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ (РЕЖЕ - МЕЛКИХ ПОЗВОНОЧНЫХ ЖИВОТНЫХ), ПОПАВШИЕ В ЯНТАРЬ. ЯНТАРЬ ОБЛАДАЕТ МУМИФИЦИРУЮЩИМИ СВОЙСТВАМИ.

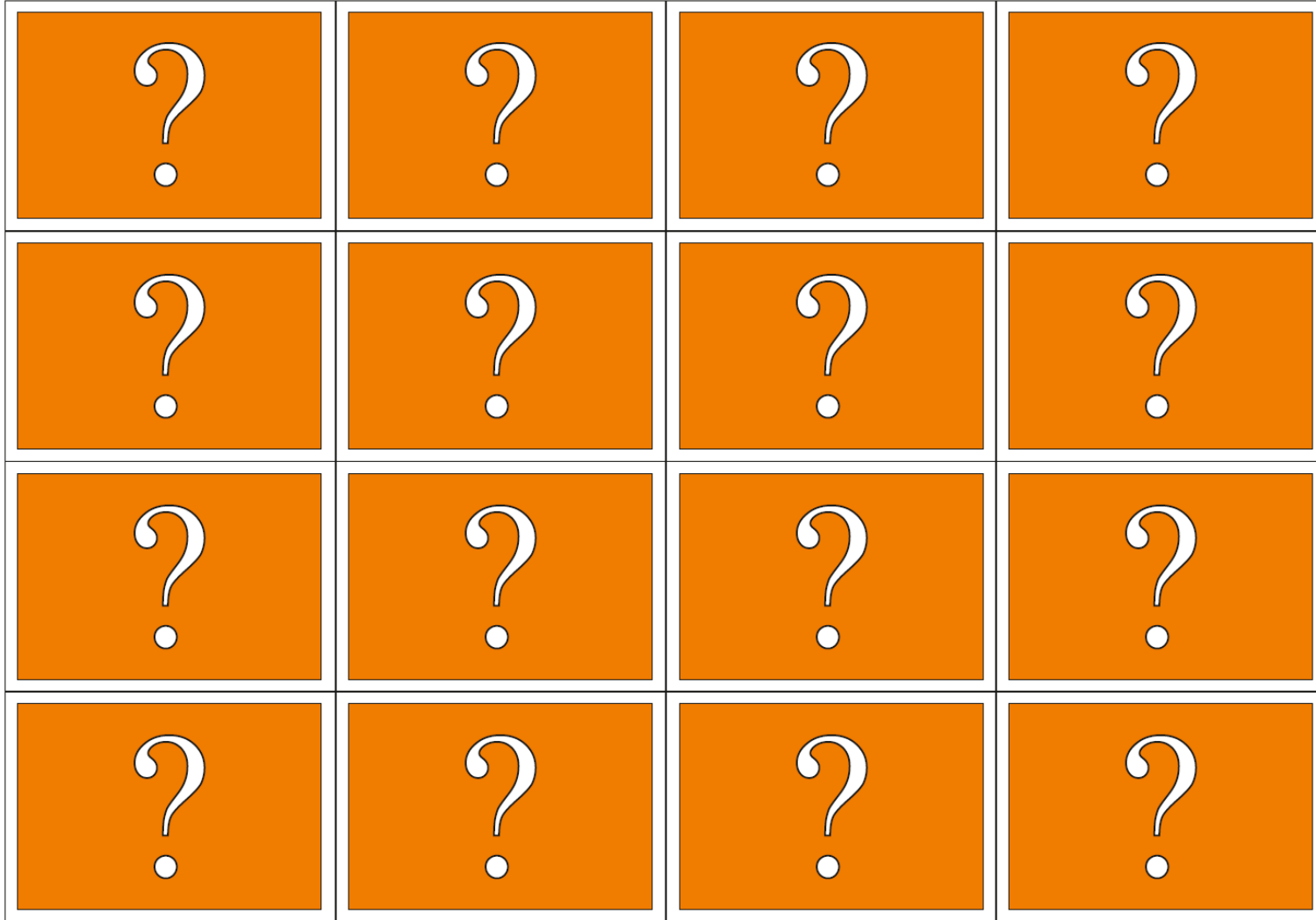
ТРИЛОБИТ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  50 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  55 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ОТПЕЧАТОК ДИКИНСОНИИ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  50 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  55 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	СТРОМАТОЛИТ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  30 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  33 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ЦИРКОН ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  30 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  33 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх
ОТПЕЧАТОК МЕГАНЕВРЫ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  80 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  88 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ОТПЕЧАТКИ МОРСКИХ ЗВЕЗД ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  70 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  77 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ОТПЕЧАТОК КУКСОНИИ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  70 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  77 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	РАКОВИНА БРАХИОПОДЫ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  60 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  66 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх
ОКАМЕНЕЛОЕ ДЕРЕВО ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  110 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  121 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	КЛЫК ПЕЩЕРНОГО МЕДВЕДЯ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  100 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  110 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ОТПЕЧАТОК ПАПОРОТНИКА ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  90 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  99 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ОТПЕЧАТОК КОЛОМИТА ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  90 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  99 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх
ИНКЛЮЗ СКОРПИОНА ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  130 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  143 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ЧЕРЕП ТРИЦЕРАТОПСА ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  130 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  143 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	БЕЛЕМНИТ С ОБРАСТАТЕЛЯМИ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  120 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  132 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	АММОНИТ ЗАЛОГОВАЯ СТОИМОСТЬ  110 ЧТОБЫ ВЫКУПИТЬ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИТЕ  121 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх

ОТПЕЧАТОК БУРОЙ ВОДОРОСЛИ  РЕНТА 24  БУРЫЕ ВОДОРОСЛИ ЯВЛЯЮТСЯ СРАВНИТЕЛЬНО МОЛОДОЙ ГРУППОЙ ОРГАНИЗМОВ. ПО РАЗНЫМ ДАННЫМ, ВРЕМЯ ИХ ВОЗНИКНОВЕНИЯ — ОТ 150 ДО 200 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД.	ЗУБ МЕГАЛОДОНА  РЕНТА 26  МЕГАЛОДОН, ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ ХИЩНИКОВ В ИСТОРИИ ПЛАНЕТЫ. ЗУБЫ МЕГАЛОДОНА — САМЫЕ БОЛЬШИЕ РЫБЬИ ЗУБЫ. ДЛИНА ИХ ДОСТИГАЛА 18 СМ. СРЕДИ ВСЕХ ИЗВЕСТНЫХ МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ ТАКИХ ОГРОМНЫХ ЗУБОВ БОЛЬШЕ НЕТ НИ У КОГО.	ЧЕРЕП ШЕРСТИСТОГО НОСОРОГА  РЕНТА 26  ШЕРСТИСТЫЙ НОСОРОГ - ЯРКИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ МАМОНТОВОЙ ФАУНЫ, НАСЕЛЯВШИЙ РАЗНООБРАЗНЫЕ СЕВЕРНЫЕ ЛАНДШАФТЫ В ПОЗДНЕМ ПЛЕЙСТОЦЕНЕ. ПРИ ВЕСЕ ДО 3,5 ТОНН И ДЛИНЕ ТЕЛА БОЛЕЕ 4 МЕТРОВ, ОН ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ИМЕЛ ВРАГОВ.	ЧЕРЕП МАМОНТА  РЕНТА 28  МАМОНТЫ – ПРЕДСТАВИТЕЛИ ОТРЯДА ХОБОТНЫХ, ОБИТАВШИЕ НА ЗЕМЛЕ В ПЛЕЙСТОЦЕНЕ, ВО ВРЕМЕНА ЛЕДНИКОВЫХ ПЕРИОДОВ. ВСЕГО НАСЧИТЫВАЕТСЯ ОКОЛО 16 ВИДОВ МАМОНТОВ.
ОТПЕЧАТОК ГИНКГО  РЕНТА 35  РОД ЛИСТОПАДНЫХ ГОЛОСЕМЕННЫХ РЕЛИКТОВЫХ РАСТЕНИЙ КЛАССА ГИНКГОВЫХ, ЖИВОЕ ИСКОПАЕМОЕ. ОН ВКЛЮЧАЕТ ЦЕЛЫЙ РЯД ИСКОПАЕМЫХ ВИДОВ И ТОЛЬКО ОДИН СОВРЕМЕННЫЙ ВИД ГИНКГО ДВУЛОПАСТНЫЙ - ВЫСОКОЕ ДЕРЕВО С РАСКИДИСТОЙ КРОНОЙ И ТОЛСТЫМ СТЕБЛОМ.	ЧЕРЕП КРОМАНЬОНЦА  РЕНТА 50  РАННИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА В ЕВРОПЕ И ОТЧАСТИ ЗА ЕЁ ПРЕДЕЛАМИ, ЖИВШИЕ 40-10 ТЫСЯЧ ЛЕТ НАЗАД (ПЕРИОД ВЕРХНЕГО ПАЛЕОЛИТА).	 Если игрок владеет одним видом предприятия, Рента равна сумме выпавших очков, умноженных на 4. Если игрок владеет обоими видами предприятий, Рента равна сумме выпавших очков, умноженных на 10.	ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ  Если игрок владеет одним видом предприятия, Рента равна сумме выпавших очков, умноженных на 4. Если игрок владеет обоими видами предприятий, Рента равна сумме выпавших очков, умноженных на 10.
 ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ ИМЕНИ Ю.А. ОРЛОВА РЕНТА  25 Если игрок владеет 2 музеями  50 Если игрок владеет 3 музеями  100 Если игрок владеет 4 музеями  200	 ЗООЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ РАН 1832 РЕНТА  25 Если игрок владеет 2 музеями  50 Если игрок владеет 3 музеями  100 Если игрок владеет 4 музеями  200	 Государственный Дарвиновский музей РЕНТА  25 Если игрок владеет 2 музеями  50 Если игрок владеет 3 музеями  100 Если игрок владеет 4 музеями  200	ДРОНТ  РЕНТА  25 Если игрок владеет 2 музеями  50 Если игрок владеет 3 музеями  100 Если игрок владеет 4 музеями  200

ЧЕРЕП МАМОНТА ЗАЛоговая стоимость  160 чтобы выкупить экспонат заплатите  176 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ЧЕРЕП ШЕРСТИСТОГО НОСОРОГА ЗАЛоговая стоимость  150 чтобы выкупить экспонат заплатите  165 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ЗУБ МЕГАЛОДОНА ЗАЛоговая стоимость  150 чтобы выкупить экспонат заплатите  165 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ОТПЕЧАТОК БУРОЙ ВОДОРОСЛИ ЗАЛоговая стоимость  140 чтобы выкупить экспонат заплатите  154 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх
ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ ЗАЛоговая стоимость  75 чтобы выкупить экспонат заплатите  83 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ЛАВОЧКА СУВЕНИРОВ И ПОДАРКОВ ЗАЛоговая стоимость  75 чтобы выкупить экспонат заплатите  83 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ЧЕРЕП КРОМАНЬОНЦА ЗАЛоговая стоимость  200 чтобы выкупить экспонат заплатите  220 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ОТПЕЧАТОК ГИНКГО ЗАЛоговая стоимость  175 чтобы выкупить экспонат заплатите  193 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх
ДРОНТ ЗАЛоговая стоимость  100 чтобы выкупить экспонат заплатите  110 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ДАРВИНОВСКИЙ МУЗЕЙ ЗАЛоговая стоимость  100 чтобы выкупить экспонат заплатите  110 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	МУЗЕЙ ЗООЛОГИЧЕСКОГО ИНСТИТУТА РАН ЗАЛоговая стоимость  100 чтобы выкупить экспонат заплатите  110 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх	ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ ИМ. Ю. А. ОРЛОВА ЗАЛоговая стоимость  100 чтобы выкупить экспонат заплатите  110 Если экспонат заложен, переверните карточку этой стороной вверх

Шанс

ШАНС ПЕРЕЙДИ К БЕЛЕМНИТУ С ОБРАСТАНИЯМИ. ЕСЛИ ПРОЙДЕШЬ КЛЕТКУ «ВПЕРЕД», ПОЛУЧИ  200	ШАНС ЗАКОНЧИЛСЯ СРОК ТВОЕГО ЗАЙМА НА РЕСТАВРАЦИЮ. ПОЛУЧИ  150	ШАНС ПРОВЕДИ КАПИТАЛЬНЫЙ РЕМОНТ ВСЕХ СВОИХ ЭКСПОНАТОВ: ЗА КАЖДЫЙ ЭКСПОНАТ ЗАПЛАТИ  25	ШАНС ОТПРАВЬСЯ В ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ ИМ. Ю. А. ОРЛОВА. ЕСЛИ ПРОЙДЕШЬ КЛЕТКУ «ВПЕРЕД», ПОЛУЧИ  200
ШАНС ВЕРНИСЬ НА ТРИ КЛЕТКИ НАЗАД	ШАНС УЙТИ ИЗ РАСКОПОК БЕСПЛАТНО. Эту карточку можно оставить у себя, обменять или продать.	ШАНС ПЕРЕЙДИ НА КЛЕТКУ «ВПЕРЕД». ПОЛУЧИ  200	ШАНС ПЕРЕЙДИ К ОТПЕЧАТКУ КУКСОНИИ. ЕСЛИ ПРОЙДЕШЬ КЛЕТКУ «ВПЕРЕД», ПОЛУЧИ  200
ШАНС ПЕРЕЙДИ В СЛЕДУЮЩИЙ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ. ЕСЛИ ОН СВОБОДЕН, МОЖЕШЬ КУПИТЬ. ЕСЛИ ЗАНЯТА, ЗАПЛАТИ ВЛАДЕЛЬЦУ РЕНТУ X 2.	ШАНС ХВАТАЙ ДЕНЬГИ! Возьми в банке все банкноты 100 и подбрось их в воздух! Все игроки ловят их. Оставь себе все, чтоймаешь. То, что упало на пол, верни в банк.	ШАНС ПЕРЕЙДИ К ЧЕРЕПУ КРОМАНЬОНЦА.	ШАНС ОТПРАВЬСЯ НА СЛЕДУЮЩЕЕ ПРЕДПРИЯТИЕ. ЕСЛИ ОНО СВОБОДНО, МОЖЕШЬ КУПИТЬ. ЕСЛИ ОНО ЗАНЯТО, БРОСАЙ КУБИКИ И ЗАПЛАТИ ВЛАДЕЛЬЦУ СУММУ, РАВНУЮ ЧИСЛУ НА КУБИКАХ X 10.
ШАНС ШТРАФ ЗА ОШИБКИ ПРИ РЕСТАВРАЦИИ ОКАМЕНЕЛОСТЕЙ. ЗАПЛАТИ  15.	ШАНС ОТПРАВЛЯЙСЯ В ТЮРЬМУ. ОТПРАВЬСЯ СРАЗУ В ТЮРЬМУ. НЕ ПРОХОДИ КЛЕТКУ «ВПЕРЕД». НЕ ПОЛУЧАЙ  200.	ШАНС ПЕРЕЙДИ В СЛЕДУЮЩИЙ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ. ЕСЛИ ОН СВОБОДЕН, МОЖЕШЬ КУПИТЬ. ЕСЛИ ЗАНЯТА, ЗАПЛАТИ ВЛАДЕЛЬЦУ РЕНТУ X 2.	ШАНС ТЕБЯ ВЫБРАЛИ ПРЕДСЕДАТЕЛЕМ. ЗАПЛАТИ КАЖДОМУ ИГРОКУ  50.



Фонд поддержки палеонтологических исследований

ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ПОЛУЧИ  25 ЗА КОНСУЛЬТАЦИОННЫЕ УСЛУГИ.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ УЙТИ ИЗ РАСКОПОК БЕСПЛАТНО. Эту карточку можно оставить у себя, обменять или продать.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ТЕБЕ ОСТАВИЛИ В НАСЛЕДСТВО  100.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ОПЛАТА КОНСУЛЬТАЦИИ АРХЕОЛОГА. ЗАПЛАТИ  50.
ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ЗАКОНЧИЛСЯ СРОК СТРАХОВАНИЯ ЭКСПОНАТОВ. ПОЛУЧИ  100.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ОТПРАВЛЯЙСЯ В ТЮРЬМУ. ОТПРАВЬСЯ СРАЗУ В ТЮРЬМУ. НЕ ПРОХОДИ КЛЕТКУ «ВПЕРЕД». НЕ ПОЛУЧАЙ  200.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ВОЗМЕЩЕНИЕ НАЛОГА НА РЕСТАВРАЦИЮ. ПОЛУЧИ  20.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ПЕРЕЙДИ НА КЛЕТКУ «ВПЕРЕД». ПОЛУЧИ  200.
ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ЗАКОНЧИЛСЯ СРОК ВКЛАДА НА РЕСТАВРАЦИЮ. ПОЛУЧИ  100.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ТЫ ЗАНЯЛ ВТОРОЕ МЕСТО НА КОНКУРСЕ КРАСОТЫ. ПОЛУЧИ  10.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ СЕГОДНЯ ТВОЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ! ПОЛУЧИ ОТ КАЖДОГО ИГРОКА  30.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ТВОИ ЭКСПОНАТЫ ВКЛЮЧИЛИ В СПИСОК ОБЪЕКТОВ РЕСТАВРАЦИИ. ЗАПЛАТИ  40 ЗА КАЖДЫЙ ЭКСПОНАТ.
ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ РАСПРОДАЖА СКЛАДА С ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИМИ НАХОДКАМИ, ПОЛУЧИ  50.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ПЛАТА ЗА ОБУЧЕНИЕ. ЗАПЛАТИ  50.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ПЛАТА ЗА ЛЕЧЕНИЕ В БОЛЬНИЦЕ. ЗАПЛАТИ  100.	ФОНД ПОДДЕРЖКИ ПАЛЕОНТОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ОШИБКА В БАНКОВСКОЙ ПРОГРАММЕ В ТВОЮ ПОЛЬЗУ. ПОЛУЧИ  200.



Игровая валюта «Динубль»

(необходимо подготовить по 30 банкнот каждого номинала)



