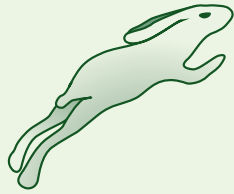


SCHWIMMEND



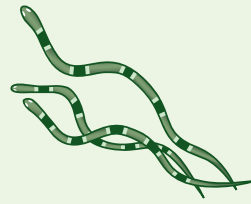
Das **🐊** darf nur von einem Raubtier mit der Eigenschaft SCHWIMMEND angegriffen werden. Ein Raubtier mit der Eigenschaft SCHWIMMEND darf kein **🐊** ohne diese Eigenschaft angreifen.

SCHNELL



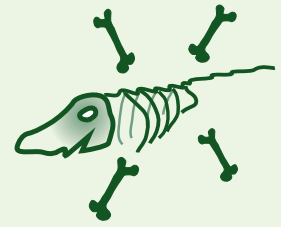
Ist ihr **🐆**, das diese Eigenschaft besitzt, von einem Raubtier überfallen worden, werfen sie den Würfel. Ist das Ergebnis 4, 5 oder 6, hat das **🐆** überlebt. Der Angreifer darf während des laufenden Zuges kein anderes **🐆** überfallen.

FARBENWECHSEL



Ist so ein **🦎** von einem Raubtier überfallen worden, darf der Besitzer dieses **🦎** den Angriff auf ein anderes **🦎** aus seiner Hand umleiten, das von diesem Raubtier angegriffen werden darf.

AASFRESSER



Ist ein **🦎** gefressen worden, bekommt das **🦎** mit dieser Eigenschaft eine **🟩**. Die **🟩** darf nur ein **🦎** auf dem Tisch bekommen, beginnend mit dem Spieler, dem das Raubtier gehört, und weiter im Uhrzeigersinn. Diese Eigenschaft darf nicht auf ein **🦎** mit der Eigenschaft "Raubtier" gespielt werden oder andersrum.

SYMBIOSE



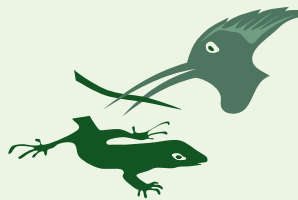
Wird gleichzeitig auf ein **🐊🐦**-Paar gespielt. Ein **🐊** wird zum "Wirt". Das andere **🐦** darf von keinem Raubtier angegriffen werden, solange der "Wirt" noch lebt, darf aber die **🟩🟩** erst bekommen, wenn der "Wirt" bereits SATT ist.

PIRATERIE



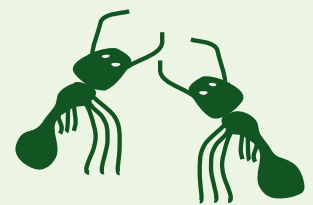
Während der eigenen Phase der Nahrungsaufnahme einsetzen. Nehmen Sie eine **🟩**, indem Sie eine **🟩🟩** einem anderen **🐦** rauben, das während des laufenden Zuges seine **🟩🟩** bereits bekommen hat, aber noch nicht SATT ist. Darf nur einmal pro Zug gespielt werden.

SCHWANZABWURF



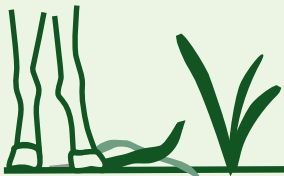
Wird ihr **🦎** von einem Raubtier angegriffen, legen Sie diese oder eine andere Eigenschaft des **🦎** in den Abwurfstoß. Das **🦎** überlebt. Das Raubtier bekommt nur eine **🟩**.

KOMMUNIKATION



Wird auf ein **🐜🐜**-Paar gespielt. Bekommt eines dieser **🐜** eine **🟩** aus der Futterbasis, kriegt das zweite **🐜** sofort auch eine **🟩**.

GROSSER PFLANZENFRESSER



Darf während jeder eigenen Phase der Nahrungsaufnahme eingesetzt werden, um eine **🟩** aus der Futterbasis zu vernichten.

+1 SCHWER



Dieses **🦖** darf nur von einem SCHWEREN Raubtier überfallen werden.

WINTERSCHLAF



Während der eigenen Phase der Nahrungsaufnahme einsetzen. Das **🦎** gilt als SATT. Diese Eigenschaft darf nicht zweimal nacheinander oder beim letzten Spielzug genutzt werden.

GIFTIG



Das Raubtier, das dieses **🐮** gefressen hat, stirbt in der nächsten Phase des Aussterbens.

KOOPERATION



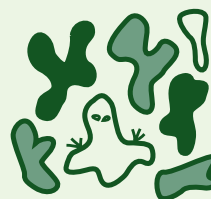
Wird auf ein **🦎🦎**-Paar gespielt. Bekommt ein **🦎** eine **🟩🟩**, bekommt das zweite **🦎** auch sofort eine **🟩**.

HÖHLENTIER



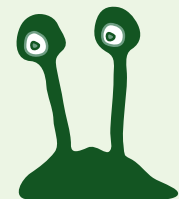
Ist das **🦇** SATT, darf es von keinem Raubtier angegriffen werden.

TARNUNG



Das **🦎** kann nur von einem Raubtier überfallen werden, das die Eigenschaft SCHARFSICHTIG besitzt.

SCHARFSICHTIG



Das Raubtier, das diese Eigenschaft besitzt, darf ein **🦎** mit der Eigenschaft TARNUNG überfallen.

+1 RAUBTIER



+2 PARASIT

FETTSPEICHER

