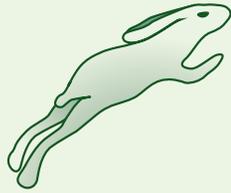


SCHWIMMEND



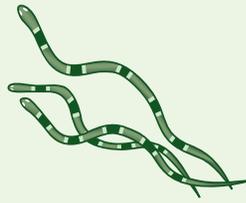
Das darf nur von einem Raubtier mit der Eigenschaft SCHWIMMEND angegriffen werden. Ein Raubtier mit der Eigenschaft SCHWIMMEND darf kein ohne diese Eigenschaft angreifen.

SCHNELL



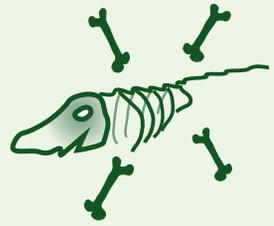
Ist ihr , das diese Eigenschaft besitzt, von einem Raubtier überfallen worden, werfen sie den Würfel. Ist das Ergebnis 4, 5 oder 6, hat das überlebt. Der Angreifer darf während des laufenden Zuges kein anderes überfallen.

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



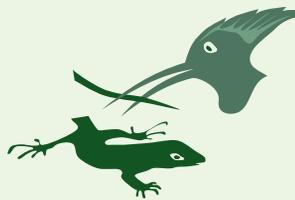
Wird gleichzeitig auf ein -Paar gespielt. Ein wird zum "Wirt". Das andere darf von keinem Raubtier angegriffen werden, solange der "Wirt" noch lebt, darf aber die erst bekommen, wenn der "Wirt" bereits SATT ist.

PIRATERIE



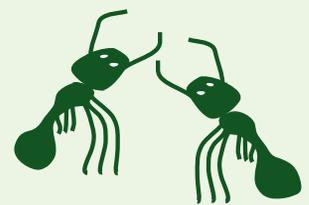
Während der eigenen Phase der Nahrungsaufnahme einsetzen. Nehmen Sie eine , indem Sie eine einem anderen rauben, das während des laufenden Zuges seine bereits bekommen hat, aber noch nicht SATT ist. Darf nur einmal pro Zug gespielt werden.

SCHWANZABWURF



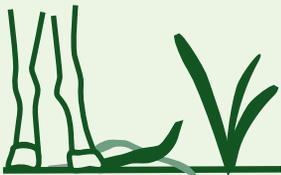
Wird ihr von einem Raubtier angegriffen, legen Sie diese oder eine andere Eigenschaft des in den Abwurfstoß. Das überlebt. Das Raubtier bekommt nur eine .

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



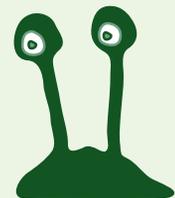
Ist das SATT, darf es von keinem Raubtier angegriffen werden.

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

