



ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

DRAPIEŹNIK

1. Czy mogę użyć cechy drapieźnik w każdej kolejce fazy żywienia?

Nie. Ta cecha może być wykorzystana tylko raz w każdej fazie żywienia.

2. W sytuacji, gdy atak się nie powiedzie, czy mogę skorzystać z cechy drapieźnik w następnej kolejce?

Nie. Z cechy drapieźnik można skorzystać tylko jeden raz w fazie żywienia, bez względu na to, czy drapieźnikowi atak się udał, czy nie.

3. Gdy mam kilkoro zwierząt z cechą drapieźnik, czy w fazie żywienia mogę zaatakować tylko jednym z nich?

Nie. Można zaatakować każdym drapieźnikiem, ale tylko jednym w jednej kolejce.

4. Czy drapieźnik może zaatakować samego siebie?

Nie. Drapieźnik może jednak zaatakować inne zwierzę, które (poza drapieźnikiem) należy do tego samego gracza.

5. Gdy własnym drapieźnikiem zaatakuję inne swoje zwierzę, czy mogę użyć cechy obronnej?

Tak. Cechy obronne działają zawsze.

6. W sytuacji, gdy mam jednego nienajedzonego drapieźnika i jedyną możliwością zdobycia pożywienia jest atak na moje własne zwierzę, czy muszę atakować?

Nie. Atak to wybór gracza, nie jest obowiązkowy.

7. Czy kiedy biorę znacznik z banku żywności, mogę również zaatakować swoim drapieźnikiem?

Nie w aktualnej kolejce. W każdej kolejce fazy żywienia trzeba wybrać, czy atakuje się i korzysta z cechy drapieźnika, czy bierze się czerwony znacznik z banku żywności i nie atakuje.

8. Mojemu drapieźnikowi brakuje tylko jednego znacznika, aby był najedzony. Czy mogę w takiej sytuacji skorzystać z cechy drapieźnik?

Tak, oczywiście.

9. W sytuacji, gdy nie skorzystałam z cechy drapieżnika w fazie żywienia, czy nadal muszę mieć o 1 więcej znacznik jedzenia, żeby go wyżywić?

Tak. +1 oznacza, że zawsze potrzeba o jeden więcej znacznik żywności, bez względu na to, czy skorzystało się z cechy drapieżnika, czy też nie.

10. Kto otrzymuje karty zjedzonego właśnie zwierzęcia i jego cech – właściciel tego zwierzęcia czy właściciel drapieżnika?

Karty trafiają na stos kart odrzuconych właściciela zjedzonego zwierzęcia.

11. Czy drapieżnik może gromadzić tkankę tłuszczową?

Tak, oczywiście.

12. Jeśli drapieżnik A zjadł zatrute zwierzę, a drapieżnik B go zaatakował i atak się udał, czy drapieżnik B umrze?

Nie. Dostaje 2 znaczniki żywności.

13. Czy w sytuacji, gdy drapieżnik zaatakował, a jego ofiara odrzuciła ogon, padlinożerca dostaje znacznik żywności?

Nie.

JAD

1. Gdy drapieżnik zaatakuje zwierzę z cechami jad i odrzucenie ogona i to zwierzę użyje cechy odrzucenie ogona, czy drapieżnik umrze na skutek zjedzenia trującego ogona?

Nie.

2. Czy moje zwierzę z cechą piractwo umrze, gdy zabierze znacznik drapieżnikowi, który zjadł trujące zwierzę?

Nie.

3. Co się stanie w sytuacji, gdy drapieżnik A zje drapieżnika B, który wcześniej zjadł zwierzę z cechą jad?

Drapieżnik A dostaje 2 niebieskie znaczniki i oczywiście nie umiera.

4. Co się dzieje w sytuacji, gdy mam dwoje zwierząt połączonych cechą komunikacja lub kooperacja i jedno z nich zjadło zwierzę z cechą jad?

Drapieżnik, który zjadł zwierzę z cechą jad, umiera, jednak drugie zwierzę, które z nim się komunikuje lub kooperuje, nie umiera.

KOMUNIKACJA I KOOPERACJA

1. Ile razy w fazie żywienia mogą użyć cech: kooperacja i komunikacja?

Cechy komunikacja i kooperacja mogą być użyte w każdej kolejnej fazie żywienia.

2. Dzięki działaniu cechy komunikacja, drugie z połączonych zwierząt dostaje czerwony znacznik żywności. Skąd należy wziąć ten znacznik?

Trzeba go zabrać z banku żywności.

3. Co się dzieje w sytuacji, gdy dwoje zwierząt jest połączonych ze sobą cechą zagrywaną na pary zwierząt i jedno z nich bierze żółty znacznik tkanki tłuszczowej?

Nic się nie dzieje, drugie zwierzę nie dostaje żółtego znacznika.

4. Gdy gracz posiada troje zwierząt (A, B i C) połączonych cechą komunikacja A z B i B z C, a w banku żywności są dwa czerwone znaczniki, gracz bierze jeden znacznik, aby nakarmić zwierzę B. Które z dwóch zwierząt otrzyma drugi znacznik?

Jedno i drugie ma do tego prawo. Trzeba wybrać. Nie można użyć cechy komunikacja, jeśli w banku żywności nie ma znaczników żywności.

5. Czy można połączyć zwierzęta w taki sposób, aby stworzyć z nich koło?

Tak. Przykład: Troje zwierząt jest połączonych kooperacją. Zwierzę A dostaje czerwony znacznik i na skutek działania cechy kooperacja zwierzę B dostaje niebieski znacznik. Następnie zwierzę C otrzymuje również niebieski znacznik dzięki kolejnej kooperacji. Na koniec zwierzę A dostaje niebieski znacznik, ponieważ jest połączone cechą kooperacja ze zwierzęciem C. Można skorzystać w jednej kolejce z każdej kooperacji i komunikacji.

6. Czy kiedy drapieżnikowi uda się atak i dostanie dwa niebieskie znaczniki, kooperant również je otrzymuje?

Nie, kooperant dostaje tylko jeden niebieski znacznik.

7. Co się dzieje, gdy zwierzę A z cechą odrzucenie ogona jest połączone cechą kooperacja z drapieżnikiem i gdy wspomniany drapieżnik zaatakuje to zwierzę?

Zwierzę może odrzucić ogon i uniknie pożarcia. Drapieżnik dostaje jeden niebieski znacznik. Na skutek działania kooperacji zwierzę, które odrzuciło ogon, otrzymuje jeden niebieski znacznik żywności.

8. Co się stanie w sytuacji, gdy zwierzę A jest połączone ze zwierzęciem B (które ma cechę piractwo) cechami komunikacja i kooperacja i zwierzę B zabierze zwierzęciu A jeden znacznik żywności?

Zwierzę A dostaje jeden niebieski znacznik na skutek działania cechy kooperacja. Pamiętać jednak należy, że taka sytuacja może mieć miejsce tylko raz w każdej fazie żywienia (bo tylko raz można skorzystać z cechy piractwo).

9. Mam dwoje zwierząt połączonych kooperacją. Jedno z nich jest padlinożercą, a drugie drapieżnikiem. Co się dzieje w sytuacji, gdy drapieżnikowi uda się polowanie?

Drapieżnik dostaje dwa niebieskie znaczniki. Padlinożerca dostaje jeden niebieski znacznik na skutek działania kooperacji i jeszcze jeden niebieski z racji tego, że jest padlinożercą.

10. Co się stanie, gdy dwoje zwierząt połączymy zarówno cechą kooperacji, jak i komunikacji?

Nasze zwierzęta ze sobą zarówno kooperują, jak i się komunikują. Możemy skorzystać w takiej sytuacji z obydwu cech w jednej kolejce.

11. Co się stanie, gdy połączymy ze sobą kilkoro zwierząt kartami kooperacji i komunikacji?

W takim przypadku, korzystając ze wszystkich cech komunikacji i kooperacji, możemy za jednym ruchem wyżywić wszystkie zwierzęta, o ile do przeżycia potrzebują tylko jednego znacznika. Cechy działają w każdej kolejce.

12. Czy zwierzęta połączone ze sobą cechami komunikacja i kooperacja możemy dowolnie przedstawiać?

Karty komunikacji, kooperacji i symbiozy zagrywa się tylko na parę zwierząt, nie można ich zagrać na zwierzęta rozdzielone innym zwierzęciem. Przykład: jeśli mamy padlinożercę połączonego komunikacją z drapieżnikiem, drapieżnik z kolei jest połączony kooperacją z piratem, to symbiozą możemy połączyć albo padlinożercę z drapieżnikiem, albo drapieżnika z piratem, nie padlinożercę z piratem.

13. Gdy zwierzęta są połączone cechami komunikacja i kooperacja, możemy zdecydować, której z tych cech użyć jako pierwszej?

Tak, a zależy to od tego, czy gracz chce uszczuplić zapasy jedzenia w banku żywności, czy też nie.

14. Co się dzieje, gdy dwoje zwierząt jest połączonych cechami kooperacja i symbioza?

Jeśli są połączone cechami kooperacja i symbioza i w fazie żywienia symbiont dostaje czerwony znacznik żywności, zwierzę które nie jest symbiontem może dostać czerwony znacznik żywności (wynikający z cechy kooperacja) tylko wtedy, gdy symbiont jest nakarmiony.

15. Czy zwierzę może przekazać żółty znacznik tkanki tłuszczowej innemu zwierzęciu, gdy są połączone ze sobą kooperacją?

Nie, zwierzęta, nie mogą przekazywać sobie jedzenia z tkanki tłuszczowej. Nigdy nie wolno przekazywać sobie żółtych znaczników ani jakichkolwiek innych!

16. Czy komunikacja i kooperacja działają łańcuchowo (tzn. zwierzę pierwsze połączone komunikacją z drugim i drugie także połączone komunikacją z trzecim) i czy gdy pierwsze zwierzę dostaje jedzenie, to dostają je również zwierzęta drugie i trzecie?

Tak.

MIMIKRA

1. Jaka jest specyfika cechy mimikra?

Dzięki tej cesze można wyznaczyć jako *zastępczą* ofiarę drapieżnika inne posiadane przez gracza zwierzę. Ważne, aby drapieżnik miał możliwość zaatakowania tego zwierzęcia. Co to oznacza? Np. jeśli drapieżnik ma cechę pływania, nie możemy wyznaczyć – jako zamiennika – zwierzęcia, które nie pływa.

2. Czy jeśli gracz posiada dwoje zwierząt z cechą mimikra, może użyć tej cechy dla każdego zwierzęcia tylko raz podczas fazy żywienia?

Tak. Nie może on stworzyć nieskończonego łańcucha, w którym zwierzęta z tymi cechami, broniąc się, wyznaczają inne zwierzęta jako cel ataku przeciwnika.

3. Czy można wskazać zwierzę, które nie może być zjedzone, np. użyło cechy rycie?

Nie.

4. Co się stanie w sytuacji, gdy zwierzę z cechą mimikra wskaże jako zastępczą ofiarę zwierzę z cechą szybkość?

Cecha szybkość działa bez zmian. Gdy drapieżnikowi atak się nie powiedzie, nie może on w tej rundzie ponownie atakować.

5. Ile razy w fazie żywienia mogę użyć cechy mimikra?

Cechy mimikra można użyć w każdej kolejce fazy żywienia (wyjątek pkt. 2).

6. Czy mogę za pomocą cechy mimikra wskazać jako cel ataku inne zwierzę z dużą masą ciała, jeśli atakujący drapieżnik również ma dużą masę ciała?

Tak, oczywiście.

7. W sytuacji, gdy mam dwoje zwierząt połączonych symbiozą, zwierzę A jest symbiontem i ma cechę mimikra i zostało zaatakowane przez drapieżnika, czy mogę wskazać zwierzę B jako zastępczą ofiarę?

Nie, wyjaśnia to opis na karcie z cechą symbioza.

8. Mam dwoje zwierząt. Zwierzę A posiada cechy szybkość i mimikra, B – tylko cechę mimikra. Drapieżnik atakuje zwierzę A, które korzysta z cechy szybkość, jednak ucieczka mu się nie udaje. Zwierzę A postanawia skorzystać z cechy mimikra i wyznacza jako zastępczą ofiarę zwierzę B, które z kolei używa swojej mimikry i wyznacza zwierzę A, jako zastępczą ofiarę. Czy w takiej sytuacji zwierzę A może ponownie skorzystać z cechy szybkość?

Tak, może.

ODRZUCENIE OGONA

1. W sytuacji, gdy drapieżnik zaatakuje zwierzę posiadające cechy szybkość i odrzucenie ogona, czy gracz może wybrać, w jakiej kolejności użyje tych cech?

Tak, może on najpierw użyć cechy szybkość, a jeśli ucieczka się nie powiedzie, wykorzystać cechę odrzucenie ogona.

2. Czy mogę odrzucić cechę drapieżnika, wykorzystując cechę odrzucenie ogona?

Tak. W podstawowej wersji gry można odrzucić każdą kartę, używając cechy odrzucenie ogona.

3. Czy mogę odrzucić kartę z ręki, używając cechy odrzucenie ogona?

Nie.

OSTRY WZROK

1. Czy kartę z cechą ostry wzrok mogę zagrać tylko na drapieżnika?

Karta z cechą ostry wzrok może być zagrana na każde zwierzę, nie tylko na drapieżnika.

PADLINOŻERCA

1. Czy padlinożerca dostanie znacznik żywności, jeśli inne zaatakowane zwierzę użyło cechy odrzucenie ogona i nie zostało zjedzone?

Nie, w tej sytuacji padlinożerca nie dostanie niebieskiego znacznika żywności.

2. Jeśli drapieżnik zje zwierzę z cechą jad i umrze, czy padlinożerca również nie przeżyje?

Padlinożerca przeżyje.

3. Czy mogę skorzystać z cechy padlinożerca w sytuacji, gdy jest on najedzony i ma uzupełnione zasoby tkanki tłuszczowej?

Nie.

4. Ile razy może być użyta karta padlinożercy, jeśli umiera więcej niż jedno zwierzę w danej fazie żywienia?

Za każdym razem, gdy jakieś zwierzę zostanie zjedzone przez drapieżnika, padlinożerca otrzymuje jeden niebieski znacznik.

5. Czy po użyciu cechy padlinożerca można od razu (w tej samej kolejce) użyć cech wypas i piractwo?

Nie, ponieważ padlinożerca działa w kolejce innego gracza.

PASOŻYT

1. Czy karta pasożyta odnosi się tylko do jednego zwierzęcia i czy jedno zwierzę może mieć tylko jednego pasożyta?

Tak, nawet jeśli zwierzęta są połączone jakimikolwiek cechami (np. komunikacją), to cecha pasożyt odnosi się tylko do tego jednego zwierzęcia. Tak, jedno zwierzę może mieć tylko jednego pasożyta.

2. Jeśli karta z cechą pasożyt zostanie zagrana na zwierzę z cechą odrzucenie ogona, czy zwierzę może odrzucić ogon, aby odrzucić pasożyta?

Tak, jednak tylko wtedy, gdy to zwierzę zostanie zaatakowane przez drapieżnika i wykorzysta cechę obronną, jaką jest odrzucenie ogona.

PIRACTWO

1. Czy można skorzystać z cechy piractwo w sytuacji, gdy zwierzę, któremu chcę zabrać znacznik żywności, ma cechy obronne (np. ma cechę kamuflaż, a zwierzę z cechą piractwo nie ma ostrego wzroku)?

Tak, cechy obronne działają tylko w sytuacji, gdy atakuje drapieżnik.

2. Czy mogę nie skorzystać z cechy piractwo?

Tak. Skorzystanie z tej cechy jest wyborem gracza.

3. Czy mogę użyć cechy piractwo, gdy w banku żywności nie ma już znaczników?

Oczywiście, w taki sposób powinna być wykorzystana ta cecha.

4. Czy mogę w jednej kolejce jednocześnie zabrać czerwony znacznik z banku żywności i użyć cechy piractwo?

Tak.

5. Ile razy w fazie żywienia mogę użyć cechy piractwo?

Tylko raz w każdej fazie żywienia.

6. Gdy przy użyciu cechy piractwo zabieram czerwony znacznik i zamieniam go na niebieski, czy czerwony znacznik odkładam do banku żywności?

Nie, czerwony znacznik jest odrzucany.

7. Mam jedno zwierzę z cechą piractwo i jedno z cechą drapieżnik. Gdy w swojej kolejce atakuję drapieżnikiem, czy mogę również skorzystać z cechy piractwo i zabrać innemu graczowi czerwony lub niebieski znacznik?

Tak.

8. Czy mogę za pomocą cechy piractwo przeszkodzić innemu graczowi w wykorzystaniu cechy kooperacja lub komunikacja?

Nie. Z cechy piractwo nie można skorzystać poza swoją kolejką.

9. Gracz ma dwoje zwierząt. Czy jedno z nich może zabrać drugiemu (przy użyciu cechy piractwo) znacznik żywności?

Tak.

10. Gdy zwierzę z cechą piractwo jest nakarmione, a nie ma cechy tkanka tłuszczowa, może użyć cechy piractwo?

Nie, nie może.

11. Czy zwierzę, które nie pływa, może zabrać jedzenie zwierzęciu, które pływa i odwrotnie?

Tak.

RYCIE

1. Co się dzieje, gdy zwierzę ma zarówno cechę rycie, jak i tkankę tłuszczową?

Gdy zwierzę z cechą rycie jest nakarmione, drapieżnik nie może go zjeść. Jeśli jednak zwierzę ma cechę tkanka tłuszczowa, nie może jej gromadzić, jeśli używa cechy rycie – najadło się i nie je więcej (odwracamy kartę z cechą rycie do pozycji poziomej, żeby mieć pewność, że została ona użyta do obrony). Pod koniec fazy wymierania gatunku trzeba kartę z cechą rycie ponownie odwrócić do pozycji pionowej. Jeśli jednak zwierzę nie wykorzystало cechy rycie, żeby się obronić przed drapieżnikiem, może bez problemu *się przejeść* i gromadzić tkankę tłuszczową.

2. Jeśli zwierzę z cechą rycie ma żółty znacznik na karcie z cechą tkanka tłuszczowa, czy to zwierzę uznaje się za najedzone?

Nie, zwierzę to nie jest najedzone, może zostać zaatakowane przez drapieżnika. Jednak jeśli do przeżycia zwierzę potrzebuje jednego znacznika żywności, a ma uzupełnione zasoby tkanki tłuszczowej, nie umrze w fazie wymierania gatunku.

3. Czy zwierzę z cechą rycie może uzupełniać zasoby tkanki tłuszczowej?

Tak, oczywiście (wyjątek pkt. 1).

SYMBIOZA

1. Jeśli zwierzęta są w symbiozie, to czy niebędące symbiontem zwierzę, z cechą drapieżnika może zaatakować symbionta?

Tak, jednak tylko wtedy, gdy symbiont jest nakarmiony (w myśl zasady, że zwierzę niebędące symbiontem może się najeść, w tym konkretnym przypadku – zaatakować, dopiero kiedy symbiont będzie najedzony).

2. Czy zwierzę, które nie jest symbiontem, może użyć tkanki tłuszczowej, aby się nakarmić, nie zważając na to, czy symbiont jest nakarmiony?

Tak.

3. W sytuacji, gdy zwierzę A jest połączone ze zwierzęciem B symbiozą (A jest symbiontem), a zwierzę B ze zwierzęciem C komunikacją, zwierzę B może dostać jedzenie tylko wtedy, gdy zwierzę A jest najedzone?

Tak.

4. Czy kartę symbiozy można odwracać?

Tak. Można również przestawić zwierzęta, aby zagrana karta wskazywała właściwego symbionta, jednak obydwie rzeczy można zrobić tylko w momencie, gdy zagrywamy kartę symbioza.

5. Czy mogę zagrać 2 karty z cechą symbioza na jedną parę zwierząt? Tzn. jedna karta byłaby odwrócona do góry nogami.

Nie. Na jedną parę zwierząt może być zagrana tylko jedna karta z cechą symbioza.

6. Czy zwierzę niebędące symbiontem może skorzystać z cechy piractwo, gdy symbiont nie jest jeszcze najedzony?

Nie.

7. Czy zwierzę niebędące symbiontem może zamienić znaczniki tkanki tłuszczowej na niebieskie, gdy symbiont nie jest jeszcze najedzony?

Tak.

8. Czy w sytuacji, gdy symbiont skorzystał z cechy zdolność hibernacji, mogę nakarmić zwierzę niebędące symbiontem?

Tak.

9. Czy zwierzę niebędące symbiontem może skorzystać z cechy zdolność hibernacji w sytuacji, gdy symbiont nie jest jeszcze najedzony?

Tak.

10. Czy jedno zwierzę może być symbiontem w więcej niż jednej parze?

Tak.

SZYBKOŚĆ

1. Gdy moje zwierzę uciekło przed drapieżnikiem, czy jest już bezpieczne do końca aktualnej fazy żywienia?

Nie, jednak za każdym razem, gdy w danej fazie żywienia drapieżnik zaatakuje zwierzę z cechą szybkość, może ono z tej cechy korzystać.

TKANKA TŁUSZCZOWA

1. Czy uzupełnienie tkanki tłuszczowej jest konieczne?

I tak, i nie. Jeśli w banku żywności są jeszcze czerwone znaczniki, trzeba zabrać jeden, aby uzupełnić tkankę tłuszczową. Jeśli jednak można uzupełnić tkankę tłuszczową dzięki wykorzystaniu jakiejś cechy np. drapieżnika, to nie musimy korzystać z tej cechy i uzupełniać tkanki tłuszczowej.

2. Ile żółtych znaczników mogę przekształcić na niebieskie w jednej kolejce?

Tyle, ile chcesz (maksymalnie tyle, ile możesz – czyli tyle, ile masz żółtych znaczników).

3. Mam dwoje zwierząt z nieuzupełnioną tkanką tłuszczową, połączonych cechami zagrywanymi na pary zwierząt. Czy mogę skorzystać z tych cech i uzupełnić tkankę tłuszczową?

Tak.

4. W sytuacji, gdy zwierzę A otrzymało niebieski znacznik i chce przekształcić go na żółty znacznik tkanki tłuszczowej, czy połączone z nim kooperacją zwierzę B dostanie niebieski znacznik?

Tak, ponieważ najpierw działa cecha kooperacja, a dopiero później przekształcamy niebieski znacznik na żółty.

5. Gdy mój najedzony drapieżnik ma nieuzupełnione zasoby tkanki tłuszczowej, czy mogę zaatakować i uzupełnić ją?

Tak, oczywiście.

6. Czy mogę użyć cechy piractwo, żeby uzupełnić tkankę tłuszczową?

Nie, jest to wyjątek.

7. Gdy zwierzę zamieni żółty znacznik tkanki tłuszczowej na niebieski, czy to oznacza, że mogę teraz skorzystać z cechy drapieżnik?

Nie.

WYPAS

1. Czy wypasu używamy więcej niż raz w każdej fazie żywienia?

Tak. Ta cecha może być wykorzystana w każdej kolejce.

2. Czy gdy mamy więcej niż jedno zwierzę z cechą wypas, możemy w każdej kolejce usuwać więcej niż jeden czerwony znacznik żywności?

Tak. Jeśli gracz posiada kilkoro zwierząt z tą cechą, każde z nich może jej użyć razem z zabranieniem jedzenia z banku żywności.

3. Czy mogę użyć cechy wypas, gdy moje zwierzę jest najedzone?

Tak, oczywiście.

4. Czy mogę użyć cechy wypas, gdy inne z moich zwierząt bierze czerwony znacznik żywności z banku?

Tak.

5. Czy mogę w jednej kolejce najpierw użyć cechy wypas, a potem zabrać czerwony znacznik z banku żywności?

Tak.

6. W sytuacji, gdy w banku żywności znajduje się tylko jeden znacznik i posiadam zwierzę z cechą wypas, czy muszę użyć tej cechy i zniszczyć ten znacznik?

Nie.

7. Czy mogę w ogóle nie używać cechy wypas?

Tak. Użycie tej cechy jest wyborem gracza.

8. Czy mogę jednocześnie użyć cechy padlinożerca i cechy wypas?

Nie, ponieważ cecha padlinożerca działa w kolejce innego gracza, a wypas nie.

9. Czy w jednej kolejce mogę najpierw zaatakować drapieżnikiem, a później użyć cechy wypas?

Tak. Użycie cechy wypas jest dodatkiem do akcji, co więcej – bez względu na jej efekt (np. nie ma znaczenia, czy atak drapieżnika się powiódł, czy nie).

ZDOLNOŚĆ HIBERNACJI

1. Czy zwierzę, które użyło cechy zdolność hibernacji, może w danej fazie zabrać znacznik z banku żywności?

Nie, ale w kolejnej jak najbardziej. Nie może również w aktualnej fazie zdobywać niebieskich znaczników.

2. W sytuacji, gdy zwierzę korzysta z cechy zdolność hibernacji, czy mogę uzupełnić jego zasoby tkanki tłuszczowej?

Nie.

3. Czy mogę użyć cechy wypas, gdy moje zwierzę hibernuje?

Tak.

4. Czy mogę użyć zdolności hibernacji w trakcie trwania fazy żywienia, a nie na jej początku?

Oczywiście, tak właśnie powinna być użyta ta cecha.

5. Czy nadal mogę użyć cechy zdolność hibernacji, gdy w banku żywności nie ma już znaczników?

Oczywiście.

6. Zwierzę korzysta z cechy zdolność hibernacji. Czy może ono atakować albo brać jedzenie spoza puli, gdy ma cechę tkanka tłuszczowa?

Nie. Dodatkowo hibernacja nie może zostać użyta w ostatniej fazie żywienia.

2. Czy zdolność hibernacji chroni przed zjedzeniem?

Nie, hibernacja nie chroni przed zjedzeniem.

INNE

1. Czy cechy obronne są obligatoryjne, czy fakultatywne?

Cechy obronnej zawsze trzeba użyć, czyli jest obligatoryjna.

2. Co oznacza symbol 2 jaszczurek?

Ten symbol oznacza liczbę mnogą i należy go odczytać jako: zwierzęta.

3. Czy gracz musi brać czerwony znacznik z banku żywności, jeśli ma przynajmniej jedno nienakarmione zwierzę?

Tak. Gracz, jeśli tylko może, musi wziąć czerwony znacznik z banku żywności.

4. Czy czerwone znaczniki możemy zabrać spoza banku żywności?

Nie, tylko niebieskie znaczniki zabiera się spoza banku żywności.