

ZDOLNOŚĆ HIBERNACJI



Karta wykorzystywana jest podczas fazy karmienia. Po jej zagraniu ♀ jest NAKARMIONE. Nie można użyć tej karty w dwóch kolejnych rundach, ani w ostatniej rundzie gry.



DRAPIEŹNIK

+1

JAD



Drapieżnik, który zjadł to ♀, umiera w fazie wymierania w aktualnej rundzie.

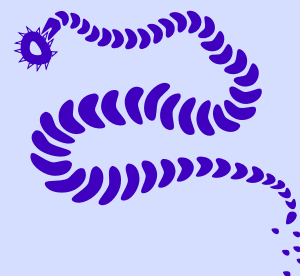


DRAPIEŹNIK

+1

+2

PASOŻYT



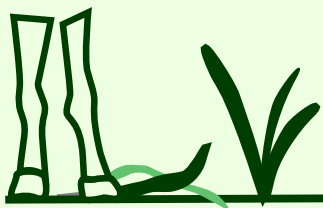
Karta może być zagrana tylko na ♀ przeciwnika.



DRAPIEŹNIK

+1

WYPAS



Karta może być wykorzystana podczas każdej kolejki w fazie karmienia. Usuń jeden ● z banku żywności.



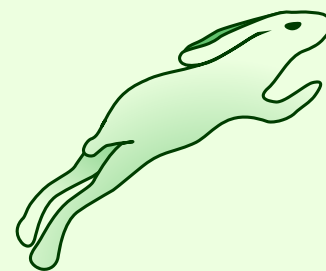
TKANKA
TKUSZCZOWA

PIRACTWO



Cechy tej używa się w fazie żywienia. Gracz zdobywa jeden ●, biorąc jeden ●/● od dowolnego ♀, które otrzymało ●/● znacznik, lecz nie zostało jeszcze NAKARMIONE. ♀ może użyć tej cechy tylko jeden raz w danej rundzie.

SZYBKOŚĆ



Gdy Twoje ♀ zostanie zaatakowane przez drapieżnika, rzucaś jedną kostką. Jeśli wyrzucisz **4, 5, lub 6**, ♀ uniknie ataku. Jeśli rzut się powiedzie, drapieżnik nie może ponownie atakować podczas tej rundy.