

### ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ



Хищник, имеющий это свойство, может съесть 🐛 со свойством КАМУФЛЯЖ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ



Хищник, имеющий это свойство, может съесть 🐛 со свойством КАМУФЛЯЖ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ



Хищник, имеющий это свойство, может съесть 🐛 со свойством КАМУФЛЯЖ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ



Хищник, имеющий это свойство, может съесть 🐛 со свойством КАМУФЛЯЖ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### ТОПОТУН



Можно использовать в каждую свою фазу питания - уничтожить один ■ из "кормовой базы".



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### ТОПОТУН



Можно использовать в каждую свою фазу питания - уничтожить один ■ из "кормовой базы".



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### ТОПОТУН



Можно использовать в каждую свою фазу питания - уничтожить один ■ из "кормовой базы".



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### ТОПОТУН



Можно использовать в каждую свою фазу питания - уничтожить один ■ из "кормовой базы".



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

### +2 ПАРАЗИТ



Играется только на 🐛 другого игрока.



ЖИВЫЙ

1+

**+2** ПАРАЗИТ



Играется только на  другого игрока.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

**T+**

**+2** ПАРАЗИТ



Играется только на  другого игрока.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

**T+**

**+2** ПАРАЗИТ



Играется только на  другого игрока.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

**T+**

**+2** ПАРАЗИТ



Играется только на  другого игрока.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

**+2** ПАРАЗИТ




Играется только на  другого игрока.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

**+2** ПАРАЗИТ



Играется только на  другого игрока.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

**+2** ПАРАЗИТ



Играется только на  другого игрока.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

НОРНОЕ



Когда  НАКОРМЛЕНО, оно не может быть съедено.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

НОРНОЕ



Когда  НАКОРМЛЕНО, оно не может быть съедено.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 𐄂𐄂. Когда одно 𐄂 получает 𐄂 𐄂 - второе 𐄂 сразу же получает один 𐄂.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

T+

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 𐄂𐄂. Когда одно 𐄂 получает 𐄂 𐄂 - второе 𐄂 сразу же получает один 𐄂.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

T+

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 𐄂𐄂. Когда одно 𐄂 получает 𐄂 𐄂 - второе 𐄂 сразу же получает один 𐄂.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

T+

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 𐄂𐄂. Когда одно 𐄂 получает 𐄂 𐄂 - второе 𐄂 сразу же получает один 𐄂.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 𐄂𐄂. Когда одно 𐄂 получает 𐄂 𐄂 - второе 𐄂 сразу же получает один 𐄂.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 𐄂𐄂. Когда одно 𐄂 получает 𐄂 𐄂 - второе 𐄂 сразу же получает один 𐄂.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

СОТРУДНИЧЕСТВО



Сыграть одновременно на пару 𐄂𐄂. Когда одно 𐄂 получает 𐄂 𐄂 - второе 𐄂 сразу же получает один 𐄂.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

НОРНОЕ



Когда 𐄂 НАКОРМЛЕНО, оно не может быть съедено.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

НОРНОЕ



Когда 𐄂 НАКОРМЛЕНО, оно не может быть съедено.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

← СОТРУДНИЧЕСТВО →



Сыграть одновременно на пару  
☚☚. Когда одно ☚ получает  
■\ ■ - второе ☚ сразу же полу-  
чает один ■.



ХИЩНИК

Т+

ЯДОВИТОЕ



Хищник, съевший это ☚, в фа-  
зу вымирания текущего хода  
погибает.



ХИЩНИК

Т+

ЯДОВИТОЕ



Хищник, съевший это ☚, в фа-  
зу вымирания текущего хода  
погибает.



ХИЩНИК

Т+

ЯДОВИТОЕ



Хищник, съевший это ☚, в фа-  
зу вымирания текущего хода  
погибает.



ХИЩНИК

Т+

ЯДОВИТОЕ



Хищник, съевший это ☚, в фа-  
зу вымирания текущего хода  
погибает.



ХИЩНИК

Т+

КАМУФЛЯЖ



☚ может быть съедено только  
хищником, имеющим свойство  
ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

КАМУФЛЯЖ



☚ может быть съедено только  
хищником, имеющим свойство  
ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

КАМУФЛЯЖ



☚ может быть съедено только  
хищником, имеющим свойство  
ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

КАМУФЛЯЖ




☚ может быть съедено только  
хищником, имеющим свойство  
ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ.



ЖИРОВОЙ ЗАПАС

## СПЯЧКА



Использовать в свою фазу питания -  считается НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя использовать два хода подряд.




ЖИВЬСЯ

T+

## СПЯЧКА



Использовать в свою фазу питания -  считается НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя использовать два хода подряд.




ЖИВЬСЯ

T+

## СПЯЧКА



Использовать в свою фазу питания -  считается НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя использовать два хода подряд.




ЖИВЬСЯ

T+

## СПЯЧКА



Использовать в свою фазу питания -  считается НАКОРМЛЕННЫМ. Это свойство нельзя использовать два хода подряд.






ЖИВЬСЯ

T+



## МИМИКРИЯ



Когда  должно быть съедено хищником, хищник съедает вместо него другое  игрока по его выбору. Если у игрока нет , которые могут быть съедены нападшим хищником, данное свойство не может быть использовано.

## МИМИКРИЯ



Когда  должно быть съедено хищником, хищник съедает вместо него другое  игрока по его выбору. Если у игрока нет , которые могут быть съедены нападшим хищником, данное свойство не может быть использовано.

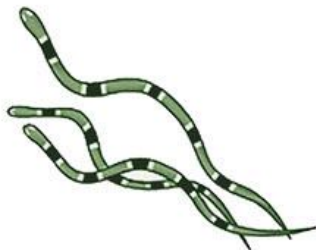




## СИМБИОЗ



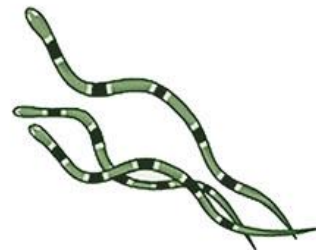
Сыграть одновременно на пару . Одно из  указывается как "симбионт". Другое  не может быть съедено, пока жив "симбионт", но может получать  \ , только если "симбионт" уже НАКОРМЛЕН.




## МИМИКРИЯ



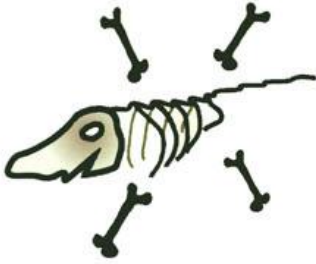
Когда  должно быть съедено хищником, хищник съедает вместо него другое  игрока по его выбору. Если у игрока нет , которые могут быть съедены нападшим хищником, данное свойство не может быть использовано.

## МИМИКРИЯ



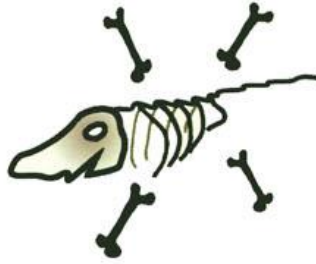
Когда  должно быть съедено хищником, хищник съедает вместо него другое  игрока по его выбору. Если у игрока нет , которые могут быть съедены нападшим хищником, данное свойство не может быть использовано.

### ПАДАЛЬЩИК



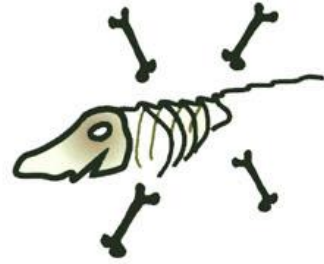
Когда съедено другое **☾**, **☾** с этим свойством получает **■**.  
**■** может получить только одно **☾** на столе, начиная с **☾** игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Это свойство нельзя сыграть на **☾** со свойством "Хищник" и наоборот.

### ПАДАЛЬЩИК



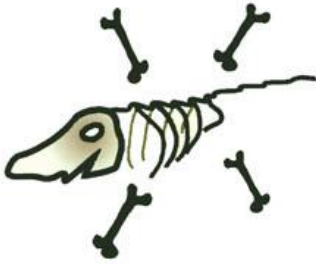
Когда съедено другое **☾**, **☾** с этим свойством получает **■**.  
**■** может получить только одно **☾** на столе, начиная с **☾** игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Это свойство нельзя сыграть на **☾** со свойством "Хищник" и наоборот.

### ПАДАЛЬЩИК



Когда съедено другое **☾**, **☾** с этим свойством получает **■**.  
**■** может получить только одно **☾** на столе, начиная с **☾** игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Это свойство нельзя сыграть на **☾** со свойством "Хищник" и наоборот.

### ПАДАЛЬЩИК



Когда съедено другое **☾**, **☾** с этим свойством получает **■**.  
**■** может получить только одно **☾** на столе, начиная с **☾** игрока, которому принадлежит хищник, и далее по часовой стрелке. Это свойство нельзя сыграть на **☾** со свойством "Хищник" и наоборот.

### ПИРАТСТВО



Использовать это свойство в свою фазу питания. Получить **■**, забрав один **■**/**■** у другого **☾** на столе, которое уже получало в этот ход **■**/**■**, но еще не НАКОРМЛЕНО. **☾** может использовать это свойство только один раз за ход.

### ПИРАТСТВО



Использовать это свойство в свою фазу питания. Получить **■**, забрав один **■**/**■** у другого **☾** на столе, которое уже получало в этот ход **■**/**■**, но еще не НАКОРМЛЕНО. **☾** может использовать это свойство только один раз за ход.

### ← СИМБИОЗ



Сыграть одновременно на пару **☾☾**. Одно из **☾** указывается как "симбионт". Другое **☾** не может быть съедено, пока жив "симбионт", но может получать **■**/**■**, только если "симбионт" уже НАКОРМЛЕН.

### ← СИМБИОЗ



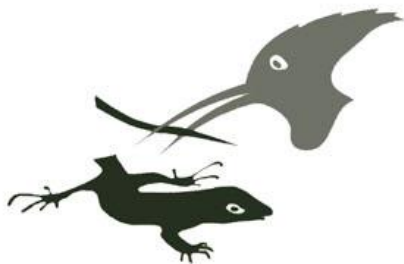
Сыграть одновременно на пару **☾☾**. Одно из **☾** указывается как "симбионт". Другое **☾** не может быть съедено, пока жив "симбионт", но может получать **■**/**■**, только если "симбионт" уже НАКОРМЛЕН.

### ← СИМБИОЗ



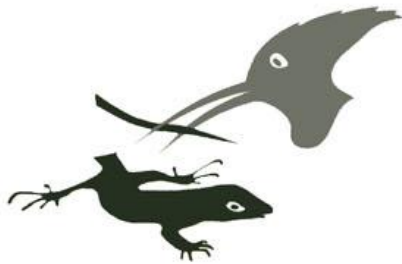
Сыграть одновременно на пару **☾☾**. Одно из **☾** указывается как "симбионт". Другое **☾** не может быть съедено, пока жив "симбионт", но может получать **■**/**■**, только если "симбионт" уже НАКОРМЛЕН.

### ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



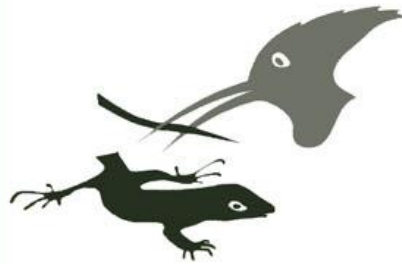
Когда  должно быть съедено, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у  свойства.  остается в живых. Хищник получает только один .





### ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



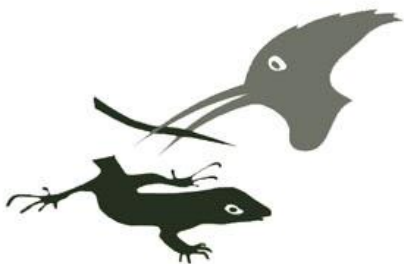
Когда  должно быть съедено, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у  свойства.  остается в живых. Хищник получает только один .

### ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



Когда  должно быть съедено, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у  свойства.  остается в живых. Хищник получает только один .





### ОТБРАСЫВАНИЕ ХВОСТА



Когда  должно быть съедено, поместить в сброс карту этого или другого имеющегося у  свойства.  остается в живых. Хищник получает только один .








### ПИРАТСТВО



Использовать это свойство в свою фазу питания. Получить , забрав один  у другого  на столе, которое уже получало в этот ход , но еще не НАКОРМЛЕНО.  может использовать это свойство только один раз за ход.




### ПИРАТСТВО



Использовать это свойство в свою фазу питания. Получить , забрав один  у другого  на столе, которое уже получало в этот ход , но еще не НАКОРМЛЕНО.  может использовать это свойство только один раз за ход.




### БЫСТРОЕ



Когда ваше  с этим свойством должно быть съедено хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 -  не съедено. Нападавший хищник в этот ход не может съесть другое .




### БЫСТРОЕ



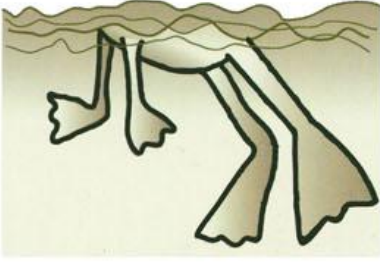
Когда ваше  с этим свойством должно быть съедено хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 -  не съедено. Нападавший хищник в этот ход не может съесть другое .

### БЫСТРОЕ



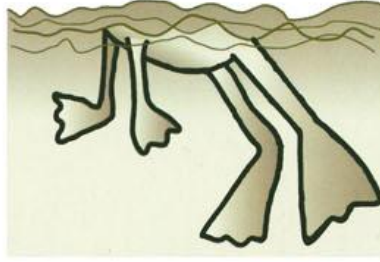
Когда ваше  с этим свойством должно быть съедено хищником, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6 -  не съедено. Нападавший хищник в этот ход не может съесть другое .

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



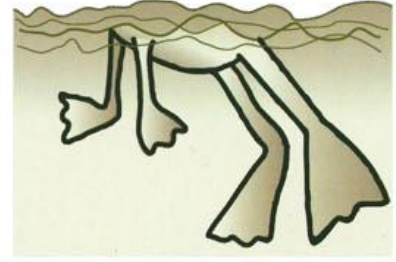
它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



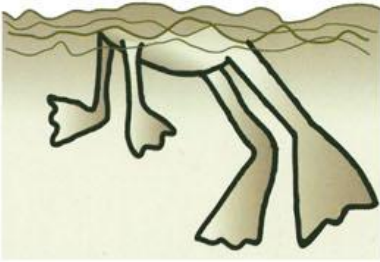
它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



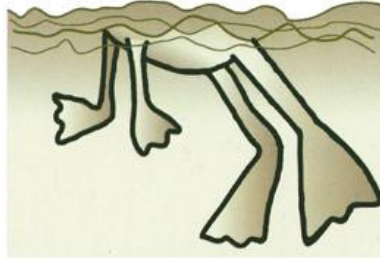
它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



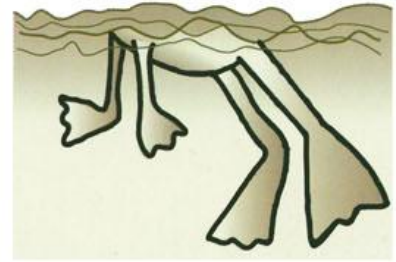
它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



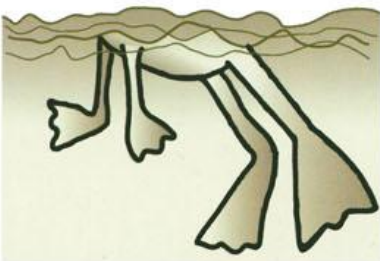
它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



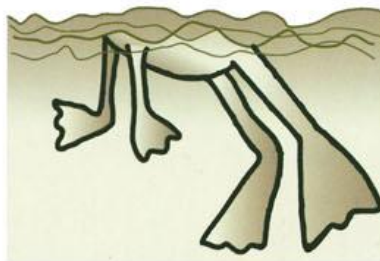
它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



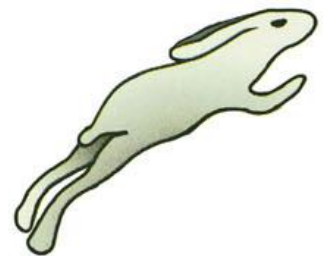
它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### ВОДОПЛАВАЮЩЕЕ



它可以被只有捕食者具有水生特性的捕食者吃掉。捕食者具有水生特性不能在没有水生特性的情况下吃掉它。

### БЫСТРОЕ



当您的快速具有这个特性时，它应该被只有捕食者吃掉，扔骰子。  
如果掷出4, 5或6 - 它不会被吃掉。攻击它的捕食者在这个回合不能吃掉另一个快速。



← ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ →



Сыграть одновременно на пару . Когда одно получает из "кормовой базы", другое получает вне очереди.

ЖИВЦЫ +1

← ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ →



Сыграть одновременно на пару . Когда одно получает из "кормовой базы", другое получает вне очереди.

ЖИВЦЫ +1

+1 БОЛЬШОЙ



Данное может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

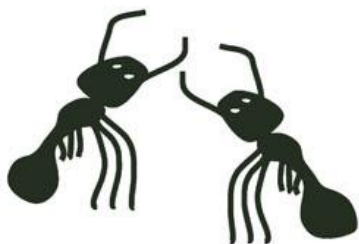
← ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ →



Сыграть одновременно на пару . Когда одно получает из "кормовой базы", другое получает вне очереди.

ЖИВЦЫ +1

← ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ →



Сыграть одновременно на пару . Когда одно получает из "кормовой базы", другое получает вне очереди.

ЖИВЦЫ +1

+1 БОЛЬШОЙ



Данное может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

+1 БОЛЬШОЙ



Данное может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

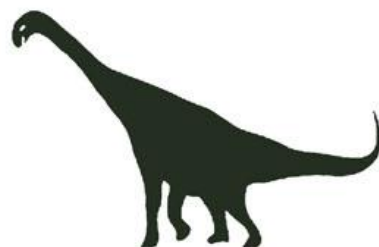
+1 БОЛЬШОЙ



Данное может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.

ЖИРОВОЙ ЗАПАС

+1 БОЛЬШОЙ



Данное может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.

ЖИВЦЫ +1

**+1** БОЛЬШОЙ



Данное  может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.



ЖИВУЩИХ

**T+**

**+1** БОЛЬШОЙ



Данное  может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.



ЖИВУЩИХ

**T+**

**+1** БОЛЬШОЙ



Данное  может быть съедено только "БОЛЬШИМ" хищником.



ЖИВУЩИХ

**T+**