



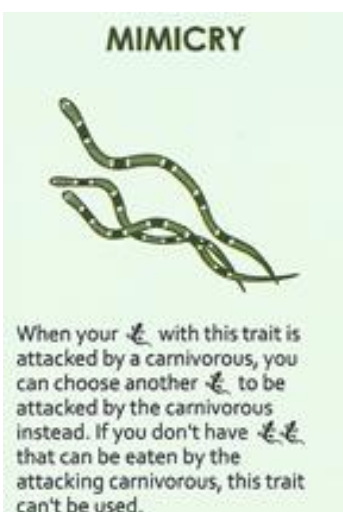
**Nuotatore**

L'animale può essere attaccato solo da un carnivoro che possiede il tratto **nuotatore**. Un carnivoro con il tratto **nuotatore** può attaccare solamente animali con il tratto **nuotatore**.



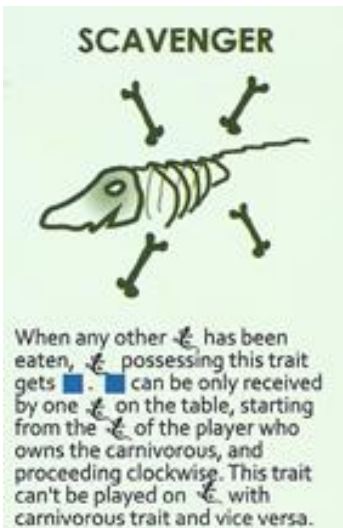
**Corridore**

Quando il tuo animale è attaccato da un carnivoro tira un dado. Se il dado mostra il risultato di 4, 5 o 6 il tuo animale sopravvive e il carnivoro non può più attaccare in questo turno.



**Mimetismo**

Quando il tuo animale è attaccato da un carnivoro puoi scegliere un altro tuo animale: questo sarà attaccato al posto del primo. Se non hai altri animali questa caratteristica non può essere utilizzata.



**Spazzino**

Quando qualsiasi animale, anche di un altro giocatore, viene mangiato da un carnivoro gli animali con questa caratteristica ottengono 𐀁. Questo può essere assegnato a un solo animale (con la caratteristica **Spazzino**) nel tavolo, partendo dal giocatore che ha giocato il carnivoro e proseguendo in senso orario. Questa caratteristica non può essere giocata su un animale che è già carnivoro e viceversa.



**Simbiosi**

Questa caratteristica va giocata su una coppia di animali. L'animale alla sinistra della carta è il simbiote, quello alla destra della carta è l'animale ospite. L'animale ospite non può essere attaccato fintanto che il simbiote sopravvive, ma può essere nutrito solamente quando il simbiote è completamente nutrito.



**Pirateria**

Usa questa caratteristica durante la fase "Distribuzione cibo". Ottieni un 𐀁 prendendo un 𐀁/𐀂 da un altro animale del tavolo che non è ancora completamente nutrito. Questa caratteristica può essere utilizzata solo una volta per turno.



**Perdita della coda**

Quando il tuo animale è attaccato da un carnivoro scarta questa o un'altra carta caratteristica. Il tuo animale sopravvive e il carnivoro riceve solo un ■ invece di due.



**Comunicazione**

Questa caratteristica va giocata su una coppia di animali. Quando un animale riceve ■, l'altro animale riceve automaticamente un ■ extra (preso dalla riserva di cibo e non dal cibo disponibile).



**Pascolo**

Usa questa carta durante la fase "Distribuzione cibo". Il tuo animale distrugge un ■ dal cibo disponibile.



### Massa corporea

Il tuo animale può essere attaccato solamente da un carnivoro che ha anche lui la caratteristica “**Massa corporea**”.

Il tuo animale, per essere nutrito completamente, ha bisogno di un segnalino cibo aggiuntivo.



### Ibernazione

Usa questa caratteristica durante la fase “*Distribuzione cibo*”. L’animale è considerato completamente nutrito. Questa caratteristica non può essere utilizzata per due turni di fila e durante l’ultimo turno di gioco.



### Velenoso

Il carnivoro che ha mangiato l’animale con questa caratteristica muore durante la fase “*Estinzione*” di questo turno.



**Cooperazione**

Questa caratteristica va giocata su una coppia di animali. Quando un'animale riceve un ■/■ , il secondo animale riceve un ■ .



**Rintanarsi**

Quando il tuo animale è completamente nutrito, non può più essere attaccato da un carnivoro.



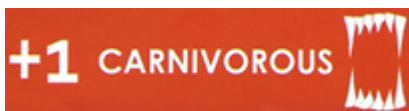
**Camuffamento**

Il tuo animale può essere attaccato solo da un carnivoro che ha la caratteristica "**Vista acuta**".



**Vista acuta**

Un carnivoro con questa caratteristica può attaccare un animale che ha la caratteristica “ **Camuffamento**”.



**Carnivoro**

Il tuo animale diventa carnivoro, ma ha bisogno di un segnalino cibo in più per essere completamente nutrito.



**Parassita**

Il tuo animale è vittima di un parassita, quindi ha bisogno due segnalini cibo in più per essere completamente nutrito.



**Tessuto adiposo**

Puoi convertire un segnalino cibo in un segnalino grasso (■). Questo segnalino non viene rimosso alla fine del turno, ma è una riserva di cibo che può essere utilizzata nei turni successivi