

## Kłusownicy



Grasują w okolicy.  
Wszyscy gracze muszą  
odrzuć po jednym  
zwierzęciu ze swojej farmy.

(S)

## Butelka Wody



Pomaga przeżyć twoim  
zwierzętom w czasie suszy.  
Neutralizuje kartę "susza".

(F)

## Dieta Wegańska



Po wyłożeniu tej karty  
drapieżniki nie mogą w farmie  
atakować innych zwierząt.

(F)

## Obojęny Praw Zwierząt



Po wyłożeniu tej karty  
wszystkie zwierzęta  
zamknięte w klatkach zostają z nich  
uwolnione, a klatki trzeba  
odrzuć na stos odrzuconych  
(puste klatki zostają).

(S)

## Klatka



Przy dołożeniu kolejnego  
zwierzęcia do farmy możesz  
go umieścić w klatce - jego  
zdolności nie wpływają na grę,  
dopóki się w niej znajduje.

(F)

## Klatka



Przy dołożeniu kolejnego  
zwierzęcia do farmy możesz  
go umieścić w klatce - jego  
zdolności nie wpływają na grę,  
dopóki się w niej znajduje.

(F)

## Klatka



Przy dołożeniu kolejnego  
zwierzęcia do farmy możesz  
go umieścić w klatce - jego  
zdolności nie wpływają na grę,  
dopóki się w niej znajduje.

(F)

## Tornado



Po wyłożeniu tej karty  
każdy z graczy musi odrzuć  
po jednej karcie z ręki.

(S)



## Drewniana Zagroda



Po wyłożeniu tej karty zmniejsza ona ilość miejsc w farmie z 10 do 7.

F

## Niebiański Weterynarz



Po wyłożeniu tej karty możesz przeszukać stos kart odrzuconych, wskrzesić dowolne zwierzę i umieścić je natychmiast na farmie.

S

## Życiodajna Łąka



Pozwala ona umieszczać po dwie karty roślinożerców w farmie w każdej turze.

F

## Wnyki



Po jej wyłożeniu nie można już dołożyć do farmy żadnej nowej karty ssaka.

F

## Zwierzęce Wyzwolenie



Po wyłożeniu tej karty możesz pozbyć się wszystkich wybranych kart akcji oddziałujących na wybraną farmę.

S

## Zwierzęce Wyzwolenie



Po wyłożeniu tej karty możesz pozbyć się wszystkich wybranych kart akcji oddziałujących na wybraną farmę.

S

## Susza



Każdy gracz musi odrzucić jedną kartę ryby lub płaza ze swojej farmy.

S

## Dżungla



Każdy z graczy zabiera od gracza siedzącego po jego lewej stronie jedną kartę z ręki (w ciemno) i dokłada ją do swoich kart na rękę.

S



## Pora Deszczowa



Każdy gracz odrzuca jedną kartę z ręki i dobiera nową ze stosu.

S

## Tropiciel



Wybierz z talii jedną dowolną kartę zwierzęcia i dołóż ją do swojej farmy. Następnie talię należy potasować.

S

## Handel



Daj graczowi jedną kartę ze swojej farmy, w zamian zabierz jedną wybraną przez siebie kartę z jego farmy.

S

## Czarna Dziura



Możesz dołożyć do farmy jedną kartę zwierzęcia rewersem. Nie działają wówczas na nią karty zwierząt, ani karty akcji. Możesz ją odkryć w dowolnym momencie (wtedy funkcjonuje, jak w opisie karty) lub na koniec gry (obecne na niej zwierzę liczy się tak samo, jak inne do zwycięstwa).

S

## Deszcz Meteorytów



Każdy z graczy odrzuca kartę zwierzęcia w największym rozmiarze ze swojej farmy.

S

## Kilimandżaro



Udało Ci się wejść na szczyt, wybierz dowolną kartę zwierzęcia z farmy jednego z graczy i dołóż ją do swojej farmy.

S

## Ognisko



Od tej pory wszystkie zwierzęta na farmie są chronione przed drapieżnikami.

F

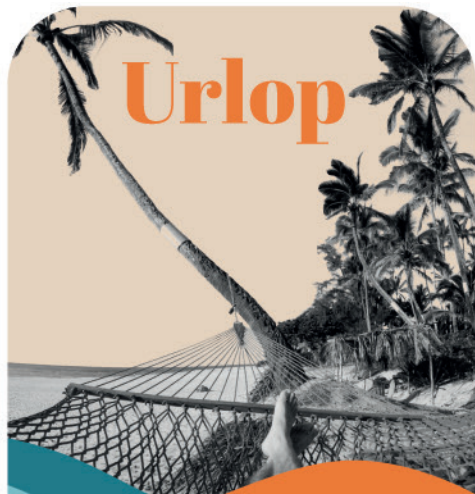
## Król Zwierząt



Od momentu dołożenia w farmie nie może być więcej niż jedna karta drapieżnika, jeżeli przed jej dołożeniem było więcej kart drapieżników w farmie, należy je odrzucić i zostawić jedną wybraną kartę.

F

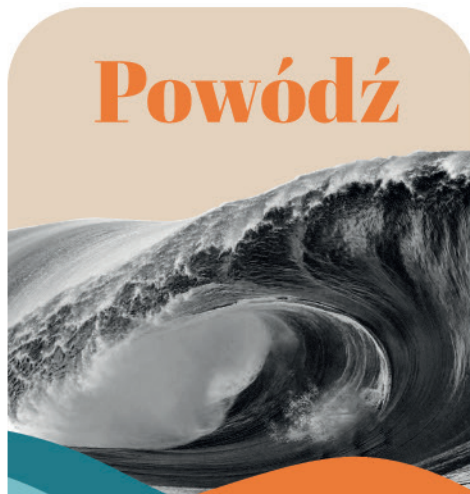




## Urlop

Wybierz gracza, który  
uda się na tygodniowy urlop.  
W tej kolejce nie dobiera  
nowej karty i nie wykonuje  
żadnego ruchu.

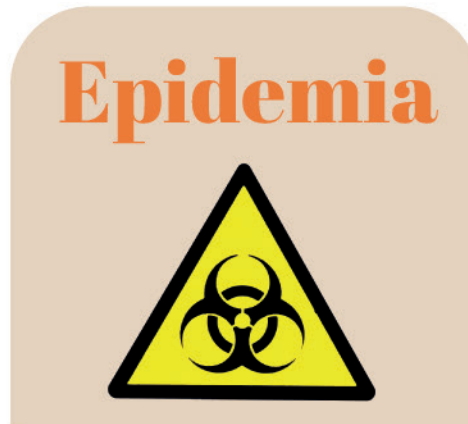
S



## Powódź

Farma wskazanego  
przez Ciebie gracza została zalana  
przez wezbraną rzekę. Traci jedno  
zwierzę z gromady ssaki.

S



Na skutek szalejącego wirusa  
wskazany przez Ciebie gracz traci  
połowę swoich zwierząt. Karta  
nie działa na gromadę ryby.

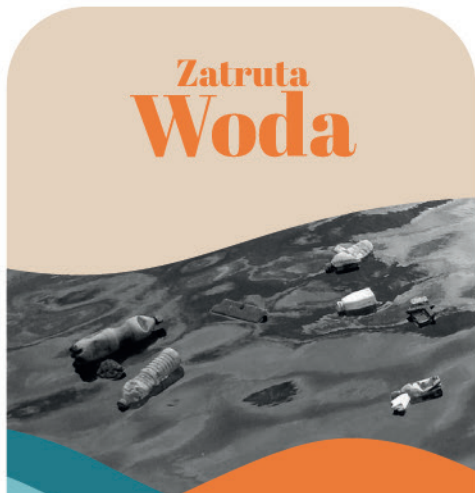
S



## Kolekcjoner

Dostajesz propozycję od zamożnego  
hodowcy zwierząt zamiany jednej  
karty na dwie inne. Odrzucasz jedną  
ze swoich kart zwierząt z farmy, a w jej  
miejscie bierzesz po jednej karcie  
zwierząt z farmy dwóch graczy.

S



## Zatruta Woda

Na skutek zatrucia wody  
w farmach każdy gracz  
traci jedną kartę ryb.

S



## Weterynarz

Strzeże farmę od utraty zwierząt  
w przypadku wylosowania  
karty epidemia.

F



## Narodziny

W jednej z gromad przychodzi  
na świat potomek. Zabierasz  
od innego gracza jedno ze  
zwierząt z gromady, której  
posiadasz parę zwierząt.

S



## Zniszczone Ogrodzenie

Na skutek nienaprawianego  
ogrodzenia ucieka jeden z ssaków  
wskazanego przez Ciebie gracza.  
Kartę ssaka należy odrzucić.

S



## Inna Profesja



Powoduje zamianę specjalisty z innym wybranym przez Ciebie graczem.

S

## Inna Profesja



Powoduje zamianę specjalisty z innym wybranym przez Ciebie graczem.

S

## Drapieżnik



Farma wybranego przez Ciebie gracza zostaje zaatakowana przez drapieżnika. Traci on jedną kartę ptaka.

S

## Rezurekcja



Gdy zdobędziesz tę kartę możesz "ożywić" dowolne zwierzę ze stosu kart odrzuconych.

S

## Plecak



Posiadając tę kartę możesz zwiększyć o dwa ilość kart w swojej farmie.

F

## Tratwa



Podczas powodzi możesz uratować swoje zwierzęta z gromady ssaki. Neutralizuje działanie karty powódź.

F

## Wulkan



Grzmoty i kłęby dymu oznajmiają o erupcji wulkanu. Gracz dotknięty tą kartą traci swoje wszystkie zwierzęta.

S

## Zamieć



Nadeszła sroga zima i cały świat okrył się śniegiem. Karta ta blokuje możliwość dołożenia do farmy jakiegokolwiek zwierzęcia wszystkim graczom w trakcie całej rundy. Nie działa tylko na gracza, który tę kartę zastosuje. Po upływie rundy, należy tę kartę odrzucić.

S



# Bagna



Wybierz gracza, który zanim się wydostanie z bagna traci jedną kolejkę.

S

# Jezioro Życia



Wybierz gracza, który zanim się wydostanie z jeziora traci jedną kolejkę.

S

# Gadzie Wrzęchy



Pasożyt wewnętrzny, który wśród gadów sieje spustoszenie. Każdy z graczy musi odrzucić jedną kartę gada.

S

# Sokoli Wzrok



Dzięki bystremu oku możesz przeszukać talię i wybrać dowolną kartę ptaka i dołożyć ją do farmy. Następnie karty w stosie należy potasować.

S

# Zachłanna Profesja



Specjaliści byli za bardzo skupieni na sobie. Każdy z graczy odrzuca jedną kartę zwierzęcia zgodną ze swoją specjalizacją.

S

Możesz rzucić tę kartę w dowolnym momencie. Używając tej karty blokujesz zagraną właśnie przez dowolnego gracza kartę - obie należy wówczas odrzucić. Możesz zagrać ją również na kartę "Strażnika przyrody" innego gracza i uchronić swoją kartę, blokową przez innego gracza przed odrzuceniem - wówczas należy odrzucić wyłącznie obie karty "Strażników przyrody".

B

# Strażnik Przyrody

Możesz rzucić tę kartę w dowolnym momencie. Używając tej karty blokujesz zagraną właśnie przez dowolnego gracza kartę - obie należy wówczas odrzucić. Możesz zagrać ją również na kartę "Strażnika przyrody" innego gracza i uchronić swoją kartę, blokową przez innego gracza przed odrzuceniem - wówczas należy odrzucić wyłącznie obie karty "Strażników przyrody".

B

# Strażnik Przyrody

Możesz rzucić tę kartę w dowolnym momencie. Używając tej karty blokujesz zagraną właśnie przez dowolnego gracza kartę - obie należy wówczas odrzucić. Możesz zagrać ją również na kartę "Strażnika przyrody" innego gracza i uchronić swoją kartę, blokową przez innego gracza przed odrzuceniem - wówczas należy odrzucić wyłącznie obie karty "Strażników przyrody".

B

# Strażnik Przyrody



Możesz rzucić tę kartę w dowolnym momencie. Używając tej karty blokujesz zagraną właśnie przez dowolnego gracza kartę - obie należy wówczas odrzucić. Możesz zagrać ją również na kartę "Strażnika przyrody" innego gracza i uchronić swoją kartę, blokową przez innego gracza przed odrzuceniem - wówczas należy odrzucić wyłącznie obie karty "Strażników przyrody".

**B** Strażnik  
Przyrody

Możesz rzucić tę kartę w dowolnym momencie. Używając tej karty blokujesz zagraną właśnie przez dowolnego gracza kartę - obie należy wówczas odrzucić. Możesz zagrać ją również na kartę "Strażnika przyrody" innego gracza i uchronić swoją kartę, blokową przez innego gracza przed odrzuceniem - wówczas należy odrzucić wyłącznie obie karty "Strażników przyrody".

**B** Strażnik  
Przyrody