



Żarłacz Biały

Ma bardzo czuły węch. Potrafi wyczuć jedną kroplę krwi w 115 l wody. Pływa zwinnie i prędko, z prędkością sięgającą nawet 40 km/h.

Akcja: Jeśli masz na swojej farmie ryby lub uchatkę kalifornijską, to musisz je odrzucić.



Blazenek Plamisty

Atrakcyjnie ubarwiona ryba. Amfipriony są znane z tego, że żyją w symbiozie z ukwiałami.



Arowana Srebrna

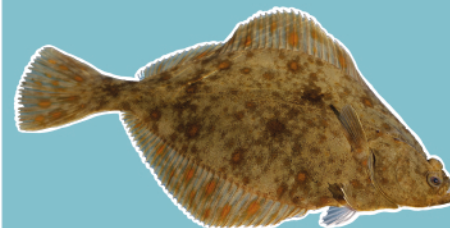
Żywi się małymi ptakami i gryzoniami. W trakcie ataku zdobyczy potrafi wyskoczyć ponad powierzchnię wody, dlatego otrzymała przydomek „małpy wodnej”.

Akcja: po dołożeniu do farmy musisz odrzucić karty zwierząt w rozmiarze S.



Stornia Bałtycka

Charakteryzuje się niesymetrycznym ciałem, z oczami przesuniętymi na górną stronę ciała. Posiada umiejętność zmiany koloru ciała w celu kamuflażu.



Arottron Nakrapiany

W przypadku zagrożenia napętnia swoje ciało wodą, zwiększając znacznie jego objętość, dodatkowo uwidocznione są wówczas małe kolce pokrywające tę rybę.



Kostera Rogata

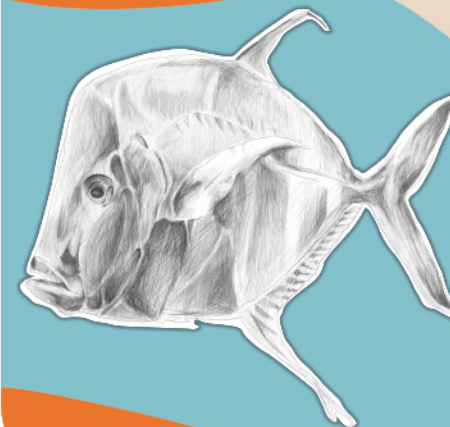
Gdy pojawi się ryba drapieżna, kostera wydziela do otaczającej wody toksynę, która jest dla niej i drapieżnika śmiertelna.

Akcja: gdy w farmie znajdzie się kostera i inna drapieżna ryba - obie te karty należy odrzucić.



Selene Vomer

Ze względu na kolor i kształt ciała jest nazywana rybą księżycową. Ciało wydaje się być pozbawione łusek, gdyż są one bardzo małe, cienkie, przezroczyste oraz osadzone w skórze ryby.



Węgorz Elektryczny

Po bokach jego ciała, wzdłuż płetwy odbytowej, znajdują się narządy elektryczne wytwarzające napięcie 300–600 V i natężenie poniżej 1 A. Jego pożywieniem stanowią małe ryby i płazy.

Akcja: Po dołożeniu go do farmy należy odrzucić ryby i płazy w rozmiarze S.

