

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

Obojęcy Praw Zwierząt



Po wyłożeniu tej karty
wszystkie zwierzęta
zamknięte w klatkach zostają z nich
uwolnione, a klatki trzeba
odrzuć na stos kart 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

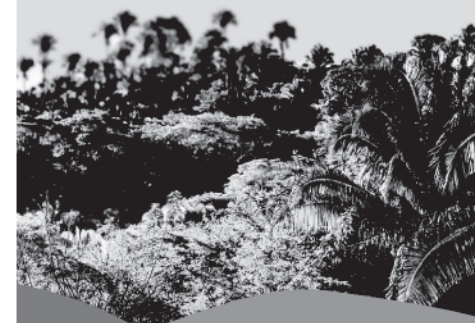
Susza



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

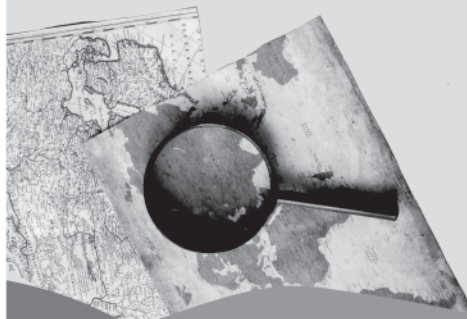
Pora Deszczowa



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 talie należy potasować.

S

Handel



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

S

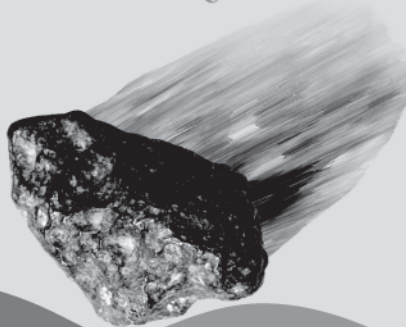
Czarna Dziura



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

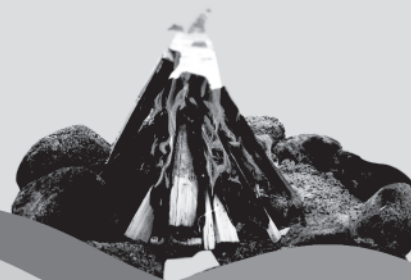
Kilimandżaro



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

S

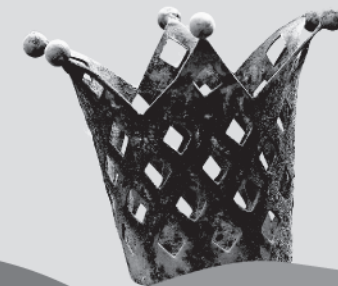
Ognisko



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

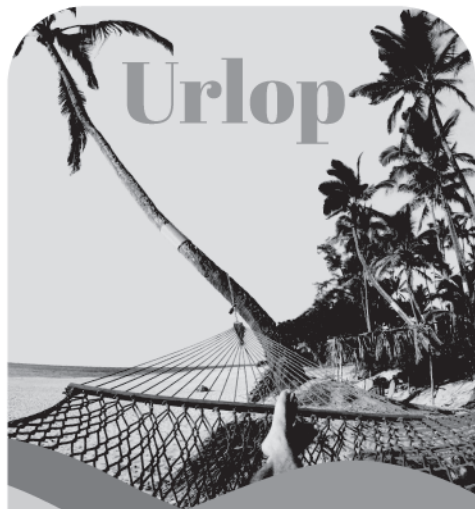
F

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.

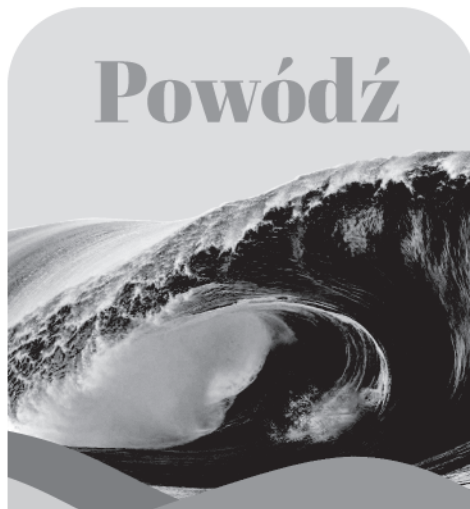
F



Urlop

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

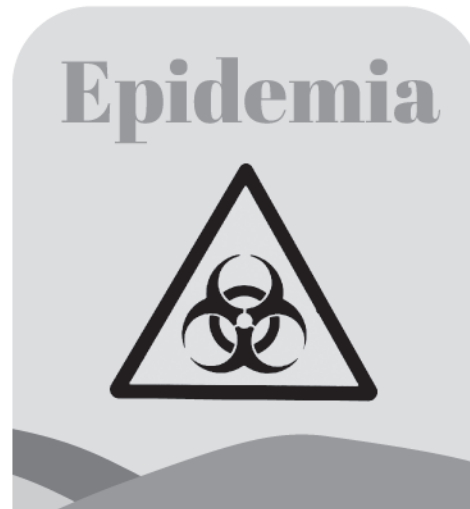
S



Powódź

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

S



Epidemia

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
miejscu 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

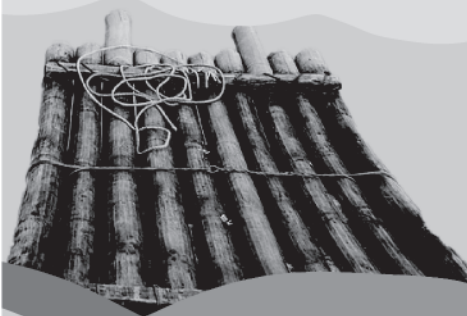
Plecak



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

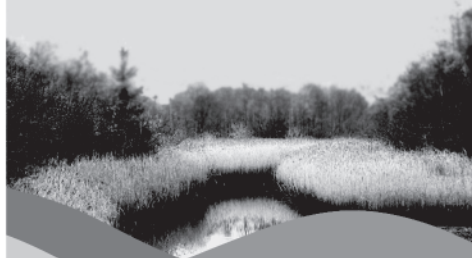
Zamieć



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