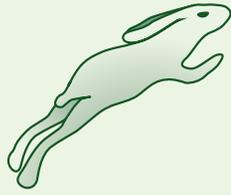


PEUT NAGER



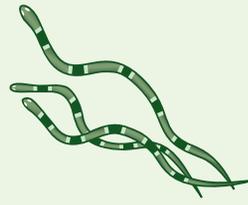
🐉 ne peut être attaqué que par un prédateur avec une propriété «Peut nager». Un prédateur avec une propriété «Peut nager» ne peut pas attaquer 🐉 sans propriété «Peut nager».

RAPIDE



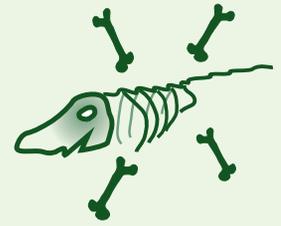
Quand votre 🐉 avec cette propriété est attaqué par un prédateur, jetez un dé. Si le résultat est 4, 5 ou 6 – 🐉 n'est pas mangé. Le prédateur qui vient d'attaquer ne peut pas attaquer un autre 🐉 pendant cette marche.

MIMETISME



Quand cet 🐉 est attaqué par un prédateur, le propriétaire de 🐉 peut rediriger l'attaque du prédateur envers son autre 🐉 que ce prédateur peut attaquer.

NECROPHAGE



Quand un autre 🐉 est mangé, un 🐉 avec cette propriété reçoit un 🟩. 🟩 ne peut être reçu que par un seul 🐉 sur le plateau en commençant par un 🐉 du joueur à qui appartient le prédateur et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette propriété ne peut pas être jouée sur un 🐉 avec une propriété «prédateur» et dans les ses envers.

SYMBIOSE



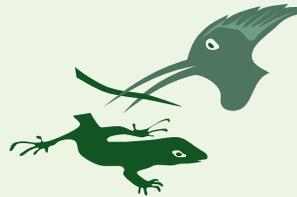
Joué sur un paire de 🐉 simultanément. Un des 🐉 est marqué comme «symbiote». L'autre 🐉 ne peut être attaqué que par un prédateur pendant que le «symbiote» reste vivant, mais il ne peut recevoir des 🟩/🟩 que si le «symbiote» est déjà NOURRI.

PIRATERIE



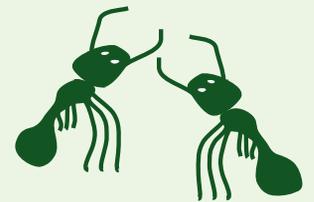
Cette propriété est employée pendant la phase de nutrition. Recevez un 🟩 ayant pris un 🟩/🟩 d'un autre 🐉 sur le plateau qui avait déjà reçu un 🟩/🟩 pendant cette marche mais n'avait pas encore été nourri. 🐉 peut employer cette propriété qu'une seule fois pendant la marche.

PERTE DE QUEUE



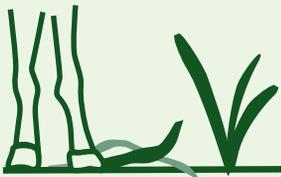
Quand un 🐉 est attaqué par un prédateur rejetez la carte d'une des propriétés de cet 🐉. 🐉 reste vivant, le prédateur ne recevra qu'un 🟩.

COMMUNICATION



Cette propriété est employée simultanément sur un paire de 🐉. Quand un 🐉 reçoit un 🟩 de «la base de nutrition», l'autre 🐉 reçoit immédiatement un 🟩.

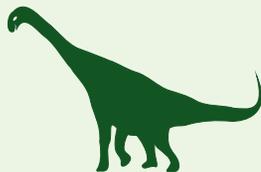
HERBAGE



Cette propriété est employée pendant chaque phase de nutrition en éliminant un 🟩 de la «la base de nutrition».

+1

GRAND



Cette propriété ne peut être attaquée que par un «GRAND» prédateur.

HIBERNAGE



Employée pendant sa phase de nutrition – un 🐉 est nourri. Cette propriété ne peut pas être employée deux marches de suite et pendant la dernière marche du jeu.

DELETRE



Un prédateur mangé cet 🐉 pendant la phase d'extinction de cette phase meurt.

COOPERATION



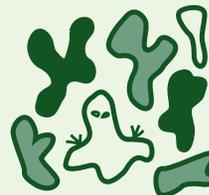
Joué sur un paire de 🐉 simultanément. Quand un 🐉 reçoit un 🟩/🟩 le deuxième animal reçoit un 🟩.

TERRANT



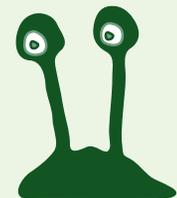
Quand un 🐉 est NOURRI il ne peut pas être attaqué que par un prédateur.

CAMOUFLAGE



🐉 ne peut être attaqué que par un prédateur avec une propriété VISION AIGUE.

VISION AIGUE



Un prédateur avec cette propriété peut attaquer un 🐉 avec une propriété CAMOUFLAGE.

+1 PREDATEUR



+2 PARASITE

TISSUS ADIPEUX

