

<p><b>Opzioni di turno: scegli una azione tra 1) 2) 3)</b></p>	<p><b>3. Movimento</b></p>
<p><b>1. Organigramma:</b> -1 carta x ogni azione  <b>a) Introduci:</b> una nuova classe. Piazza la pedina sul continente  <b>b) Moltiplica:</b> piazza una creatura della stessa classe sotto la precedente  <b>c) Evolvi:</b> piazza una creatura della stessa classe sopra la precedente  <b>d) Adatta:</b> piazza una creatura di diversa classe sotto la precedente, ruotata di 180°</p>	<p><b>a) Gioca</b> 1 carta o segnalino come attivatore, poi ogni creatura attivata (icona in comune) da sinistra a destra può fare:  <b>b) Muovi</b> la sua pedina avanti nel continente  <b>c) Migra</b> in un altro continente 1 volta a inizio o fine movimento  <b>d) Gira</b> la pedina dal lato bianco  <b>e) Prendi</b> ogni segnalino sorpassato</p>
<p><b>2. Nutrimento</b>  <b>a) Scarta</b> tutte le carte che vuoi dalla tua mano  <b>b) Gira</b> una pedina dal lato nero  <b>c) Pesca</b> = classe girata nell'organigramma + zona del continente. Pesca da qualsiasi mazzo con almeno 1 pedina sul quella fascia  <b>d) Mano:</b> non eccedere il limite di mano (=6)</p>	<p><b>Note:</b>  <i>a. non puoi avere più creature in una classe del numero di classi che hai nell'organigramma</i>  <i>b. non puoi avere più di due pedine in un singolo continente alla fine del turno</i>  <i>c. puoi aggiungere i segnalini all'organigramma in qualsiasi momento</i></p>
<p><b>A.</b>  Aardvark: pesca 1 carta extra quando una tua creatura si <b>Nutre</b> nella regione 1  Adder: se una tua creatura inizia il movimento nella regione 1 dell'Europa, può <b>Muovere</b> 1 spazio aggiuntivo in qualsiasi momento del movimento  African Elephant: 1 punto per ciascuno dei tuoi erbivori in Africa  Albatross: 3PV se hai l'uccello più avanzato in Australia  Alligator: scarta una carta. Invece del normale <b>Movimento</b>, puoi muovere di 2 spazi tutte le tue pedine in regione 2  Anaconda: 1PV per ogni tuo rettile in Sud America  Arctic Hare: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili una o più icone montagna (carta o segnalino)  Armadillo: 2PV per ogni tuo segnalino pianura inutilizzato  Asian Elephant: 4PV se hai più erbivori di tutti gli altri giocatori</p> <p><b>B.</b>  Baboon: +2 al limite di <b>Mano</b>  Bactrian Camel: quando <b>Moltiplichi</b>, puoi moltiplicare 1 creatura 1 volta senza scartare una carta  Badger: quando ti <b>Nutri</b>, puoi nutrire 2 creature nella regione 1 dello stesso continente  Bald Eagle: ogni volta che una tua pedina è <b>Introdotta</b> o <b>Migra</b> in Nord America, pesca 2 carta a fine turno  Bandicoot: 4PV se hai più mammiferi di ogni altro giocatore  Barbary Ape: +1 al limite di <b>Mano</b>  Bear: quando <b>Introduci</b> una creatura lo puoi fare senza scartare una carta  Bearded Dragon: 4PV se hai più rettili di ogni altro giocatore  Beaver: 3PV se il beaver è in regione 3 alla fine del gioco  Bison: quando <b>Moltiplichi</b>, puoi moltiplicare 1 creatura 1 volta senza scartare una carta  Black Bear: 1PV per ogni tuo uccello nello stesso continente del tuo predatore  Boa: seleziona un terreno abitabile da boa. 1PV per ogni tua creatura nell'organigramma con la stessa icona visibile (carta o segnalino)  Bobcat: scarta una carta, scegli 1 icona: puoi <b>Muovere</b> fino a 3 creature con tale icona  Booby: 2PV per ogni tua pedina in regione 1</p> <p><b>C.</b>  Caiman: se una tua creatura inizia il movimento nella regione 1 del Sud America, può <b>Muovere</b> 1 spazio aggiuntivo in qualsiasi momento del movimento  Cape Porcupine: se non hai carte alla fine del turno (dopo le abilità), <b>pesca</b> una carta se tutte le tue creature sono in regione 1  Capybara: se non hai carte alla fine del turno (dopo le abilità), <b>pesca</b> una carta se tutte le tue creature sono in regione 1  Caracal: 3PV se una delle tue creature è la più avanti in Asia  Cassowary: puoi giocare 2 carte attivatrici alla volta. Ogni creatura può <b>Muovere</b> 1 sola volta  Chameleon: se una tua creatura inizia il movimento nella regione 1 dell'Africa, può <b>Muovere</b> 1 spazio aggiuntivo in qualsiasi momento del movimento  Cheetah; scarta una carta: puoi <b>Muovere</b> tutte le creature che non si sono Moltiplicate, Evolute o Adattate.  Chimpanzee: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili una o più icone foresta tropicale (carta o segnalino)  Chipmunk: 1PV per ogni tuo animale nell'organigramma con visibile l'icona del Nord America (carta o segnalino)  Condor: 3PV se questa creatura è in regione 1 a fine partita  Coyote: 3PV se una delle tue creature è la più avanti in Nord America  Coypu: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili una o più icone acqua (carta o segnalino)  Crocodile: 3PV se hai più rettili di ogni altro giocatore in Africa</p>	<p><b>D.</b>  Dingo: quando <b>Introduci</b> una creatura lo puoi fare senza scartare una carta  Dromedary: quando <b>Adatti</b> o <b>Evolvi</b> un'altra creatura, puoi farlo senza scartare una carta</p> <p><b>E.</b>  Echidna: 2PV per ogni tuo segnalino deserto inutilizzato  Elephant Sea: 2PV per ogni tuo segnalino Australasia inutilizzato  Elk: quando <b>Evolvi</b>, puoi evolvere 1 altra creatura una volta o due senza scartare la carta  Emu: 2PV per ogni tua pedina in regione 2</p> <p><b>F.</b>  Fence Lizard: 3PV se hai più (o =) creature di tutti in Nord America  Fennec Fox: 3PV se la pedina di questa creatura è sul lato nero a fine gioco  Flamingo: ogni volta che una tua pedina è <b>Introdotta</b> o <b>Migra</b> in Asia, pesca 2 carta a fine turno  Fringed Lizard: scarta 1 carta. Invece del normale <b>Movimento</b>, puoi muovere di 1 spazio tutte le tue pedine in regione 1</p> <p><b>G.</b>  Gazelle: puoi rimuovere 1 segnalino da una tua creatura 1 volta per turno e rimetterlo nel tuo carrello  Gecko: 3PV se hai più (o =) creature di tutti in Asia  Gerbil: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili una o più icone deserto (carta o segnalino)  Giant Anteater: 3PV se una delle tue creature è la più avanti in Sud America  Giant Panda: 2PV per ogni tuo segnalino montagna inutilizzato  Gibbon: +1 al limite di <b>Mano</b>  Gila Monster: se una tua creatura inizia il movimento nella regione 1 del Nord America, può <b>Muovere</b> 1 spazio aggiuntivo in qualsiasi momento del movimento  Giraffe: 3PV se in Africa hai l'erbivoro più avanzato  Golden Eagle: 4PV se hai più uccelli di tutti gli altri giocatori  Golden Lion Tamarin: 4PV se hai il tipo di creatura con più (o =) differenti terreni (carta o segnalino)  Gorilla: 4PV se hai più primati di ogni altro giocatore  Great Horned Owl: 2PV per ogni tua pedina in regione 3  Green Turtle: scarta una carta. Invece del normale <b>Movimento</b>, puoi muovere di 2 spazi tutte le tue pedine in regione 2  Grey Seal: scarta una carta. Invece del normale <b>Movimento</b>, puoi muovere di 2 spazi tutte le tue pedine in regione 2  Grey Wolf: 3PV se una delle tue creature è la più avanti in Europa  Guanaco: quando <b>Moltiplichi</b>, puoi moltiplicare 1 creatura 1 volta senza scartare una carta  Guinea Pig: 1PV per ogni tuo animale nell'organigramma con visibile l'icona del Sud America (carta o segnalino)</p> <p><b>H.</b>  Hedgehog: 2PV per ogni tuo segnalino foresta decidua inutilizzato  Hippopotamus: quando <b>Moltiplichi</b>, puoi moltiplicare 1 creatura una volta o due senza scartare la carta  Hornbill: 1PV per ogni tuo erbivoro nello stesso continente del tuo uccello  Howler Monkey: +1 al limite di <b>Mano</b>  Hummingbird: 3PV se l'hummingbird è in regione 3 alla fine del gioco  Hyena: 3PV se una delle tue creature è la più avanti in Africa</p> <p><b>I.</b>  Ibex: quando <b>Moltiplichi</b>, puoi moltiplicare 1 creatura 1 volta senza scartare una carta  Indian Rhinoceros: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibile l'icona dell'Asia (carta o segnalino)</p> <p><b>J.</b>  Jaguar: quando <b>Introduci</b> una creatura lo puoi fare senza scartare una carta</p>

**K.**

Kangaroo: scegli un tipo di creatura nell'organigramma e guadagna 1PV per ogni diverso tipo di terreno che ha  
 King Cobra: seleziona un terreno abitabile da king cobra. 1PV per ogni tua creatura nell'organigramma con la stessa icona visibile (carta o segnalino)  
 Kiwi: ogni volta che una tua pedina è **Introdotta** o **Migra** in Australasia, pesca 2 carta a fine turno  
 Koala: pesca 1 carta extra quando una tua creatura si **Nutre** nella regione 1  
 Komodo Dragon: se una tua creatura inizia il movimento nella regione 1 dell'Asia, può **Muovere** 1 spazio aggiuntivo in qualsiasi momento del movimento  
 Kookaburra: 1PV per ogni tuo primate nello stesso continente del tuo uccello

**L.**

Langur: 3PV se hai il primate più avanzato in Asia  
 Leatherback Turtle: scarta 1 carta. Invece del normale **Movimento**, puoi muovere di 1 spazio tutte le tue pedine in regione 1  
 Lemming: se non hai carte alla fine del turno (dopo le abilità), **pesca** una carta se tutte le tue creature sono in regione 1  
 Leopard: 1PV per ogni tuo erbivoro nello stesso continente del tuo predatore  
 Lion: quando **Introduci** una creatura lo puoi fare senza scartare una carta  
 Lynx: 3PV se hai il più avanzato predatore in Europa

**M.**

Macaw: 1PV per ogni tuo mammifero nello stesso continente del tuo uccello  
 Malayan Tapir: scegli un tipo di tue creature che ha raggiunto lo spazio finale di un continente e prendi 1PV per ogni tua creatura di tale tipo  
 Mandrill: +1 al limite di **Mano**  
 Maned Wolf: 1PV per ogni tuo primate nello stesso continente del tuo predatore  
 Marabou Stork: puoi giocare 2 carte attivatrici alla volta. Ogni creatura può **Muovere** 1 sola volta  
 Marbled Polecat: 3PV se in Asia hai più predatori di tutti gli altri giocatori  
 Margay: scarta una carta, scegli 1 icona: puoi **Muovere** fino a 3 creature con tale icona  
 Marine Iguana: 3PV se hai più (o =) creature di tutti in Sud America  
 Marmot: 1PV per ogni tuo primate in Nord America  
 Meerkat: puoi riposizionare 1 creatura nel tuo organigramma in qualsiasi momento al tuo turno  
 Mole: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili una o più icone foresta temperata (carta o segnalino)  
 Monitor: 3PV se hai più (o =) creature di tutti in Africa  
 Monk Seal: 2PV per ogni tuo segnalino acqua inutilizzato  
 Mountain Goat: quando **Adatti** o **Evolvi** un'altra creatura, puoi farlo senza scartare una carta  
 Mouse: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili una o più icone foresta di conifere (carta o segnalino)  
 Musk Ox: quando **Adatti**, puoi adattare 1 creatura una volta o due senza scartare la carta  
 Muskrat: 1PV per ogni tuo primate in Europa

**N.**

Naked Mole-Rat: 1PV per ogni tuo animale nell'organigramma con visibile l'icona dell'Africa (carta o segnalino)  
 Numbat: 1PV per ogni tuo mammifero nello stesso continente del tuo predatore

**O.**

Ocelot: 3PV se la pedina di questa creatura è sul lato nero a fine gioco  
 Okapi: 3PV per ogni tua pedina che raggiunge lo spazio finale di un continente  
 Opossum: scegli una delle tue creature e prendi 3PV se uno o più giocatori non hanno quella classe nel loro organigramma  
 Orang-Utan: 1PV per ogni tuo animale nell'organigramma con visibile l'icona dell'Asia (carta o segnalino)  
 Ostrich: ogni volta che una tua pedina è **Introdotta** o **Migra** in Africa, pesca 2 carta a fine turno

**P.**

Pelican: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibile l'icona del Nord America (carta o segnalino)  
 Penguin: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili il maggior numero di diversi continenti (carta o segnalino)  
 Pipistrelle Bat: 2PV per ogni tuo segnalino foresta conifera inutilizzato  
 Platypus: quando ti **Nutri**, puoi nutrire 2 creature nella regione 1 dello stesso continente  
 Polar Bear: 2PV per ogni creatura (max 3) con la pedina sul lato nero a fine gioco  
 Possum: 3PV se il possum è nella regione 3 a fine partita  
 Prairie Dog: 3PV se hai più primati di ogni altro giocatore in Nord America  
 Puffin: ogni volta che una tua pedina è **Introdotta** o **Migra** in Europa, pesca 2 carta a fine turno  
 Puma: quando **Introduci** una creatura lo puoi fare senza scartare una carta  
 Pygmy Hippopotamus: 2PV per ogni tuo segnalino foresta tropicale inutilizzato  
 Python: seleziona un terreno abitabile da python. 1PV per ogni tua creatura nell'organigramma con la stessa icona visibile (carta o segnalino)

**Q.**

Quoll: 3PV se hai più mammiferi di ogni altro giocatore in Australasia

**R.**

Rabbit: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibili una o più icone pianura (carta o segnalino)  
 Raccoon: 3PV se hai il mammifero più avanzato in Nord America  
 Rattlesnake: 3PV se il rattlesnake è in regione 3 alla fine del gioco  
 Red Deer: 1PV per ogni tua pedina se sono tutte in continenti diversi  
 Red Fox: 3PV se uno dei tuoi animali è il più avanzato in Australia  
 Red Panda: quando ti **Nutri**, puoi nutrire 2 creature nella regione 1 dello stesso continente  
 Red Squirrel: 1PV per ogni tuo animale nell'organigramma con visibile l'icona dell'Europa (carta o segnalino)  
 Reindeer: quando **Moltiplichi**, puoi moltiplicare 1 creatura 1 volta senza scartare una carta  
 Rhea: puoi giocare 2 carte attivatrici alla volta. Ogni creatura può **Muovere** 1 sola volta  
 Robin: 1PV per ogni tuo predatore nello stesso continente del tuo uccello

**S.**

Scarlet Ibis: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibile l'icona del Sud America (carta o segnalino)  
 Shoebill: 1PV per ogni tuo rettile nello stesso continente del tuo uccello  
 Shrew: 3PV se hai più creature di ogni altro giocatore in Europa  
 Skink: 3PV se hai più (o =) creature di tutti in Australasia  
 Slender Loris: se non hai carte alla fine del turno (dopo le abilità), **pesca** una carta se tutte le tue creature sono in regione 1  
 Sloth: se una qualsiasi pedina si **Muove** oltre lo sloth, pesca 1 carta  
 South American Tapir: quando **Moltiplichi**, puoi moltiplicare 1 creatura una volta o due senza scartare la carta  
 Spectacled Bear: 3PV se hai più erbivori di ogni altro giocatore in Sud America  
 Spider Monkey: +1 al limite di **Mano**  
 Stoat: 1PV per ogni tuo rettile nello stesso continente del tuo predatore  
 Swift: 3PV se hai più uccelli di ogni altro giocatore in Europa

**T.**

Tasmanian Devil: 1PV per ogni tuo mammifero in Australia  
 Thorny Devil: se una tua creatura inizia il movimento nella regione 1 dell'Australasia, può **Muovere** 1 spazio aggiuntivo in qualsiasi momento del movimento  
 Tiger: quando **Introduci** una creatura lo puoi fare senza scartare una carta  
 Tortoise: 3PV se hai il rettile più avanzato in Sud America  
 Toucan: ogni volta che una tua pedina è **Introdotta** o **Migra** in Sud America, pesca 2 carta a fine turno  
 Tree Kangaroo: puoi riposizionare 1 creatura nel tuo organigramma in qualsiasi momento al tuo turno

**V.**

Vampire Bat: pesca 1 carta extra quando una tua creatura si **Nutre** nella regione 1  
 Vulture: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibile l'icona dell'Africa (carta o segnalino)

**W.**

Wallaroo: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibile l'icona dell'Australia (carta o segnalino)  
 Walrus: scarta 1 carta. Invece del normale **Movimento**, puoi muovere di 1 spazio tutte le tue pedine in regione 1  
 Warthog: quando **Adatti**, puoi adattare 1 creatura una volta o due senza scartare la carta  
 Water Buffalo: quando **Evolvi**, puoi evolvere 1 altra creatura una volta o due senza scartare la carta  
 Weasel: 4PV se hai più predatori di tutti gli altri giocatori  
 White Rhinoceros: quando **Moltiplichi**, puoi moltiplicare 1 creatura 1 volta senza scartare una carta  
 Wild Boar: pesca 1 carta extra quando una tua creatura si **Nutre** nella regione 1  
 Wildbeest: quando **Adatti** o **Evolvi** un'altra creatura, puoi farlo senza scartare una carta  
 Wolverine: 1PV per ogni tuo predatore in Asia  
 Wombat: quando ti **Nutri**, puoi nutrire 2 creature nella regione 1 dello stesso continente  
 Woodchuck: +2 al limite di **Mano**  
 Woodpecker: 4PV se hai più (o =) creature di tutti con visibile l'icona dell'Europa (carta o segnalino)

**Z.**

Zebra: scegli un tipo di creatura nell'organigramma e prendi 1PV per ogni continente diverso che ha

