

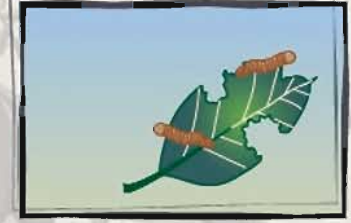
AQUATIC

Ponete un elemento a vostra scelta su un qualsiasi esagono di mare o palude. Ponete sino a 4 specie su quell'esagono prendendole dal gruppo dei geni.



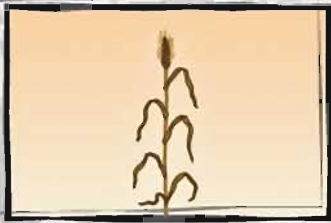
BIODIVERSITY

Ottenete 1 VP su ogni esagono che condividete con una o più specie avversarie.



BIOMASS

Eliminate 1 specie da ciascun esagono che contiene più specie che elementi.



BLIGHT

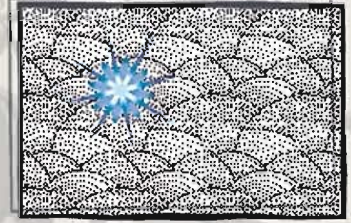
Scegliete un esagono. Rimuovete da questo esagono tutti gli elementi tranne uno.



CATASTROPHE

Scegliete un esagono. Eliminate tutte le specie lì presenti tranne una.

Eliminate una specie da ciascun esagono adiacente.



COLD SNAP

Ogni animale avversario deve eliminare 1 delle proprie specie su ciascun esagono di tundra.



DISEASE

Ogni animale che ha più elementi dei vostri perde 1 elemento a sua scelta.



ECODIVERSITY

Ottenete 1 VP per ciascun disco di elemento sulla terra che corrisponde ad un tipo di elemento del vostro animale.



EVOLUTION

Scegliete sino a due animali avversari. Rimpiazzate una di ciascuna delle loro specie dovunque sulla terra con una delle vostre specie.



FECUNDITY

Ponete sino a una nuova specie proveniente dal vostro gruppo dei geni su ciascun esagono che contiene una delle vostre specie.



FERTILE

Scegliete un esagono occupato da almeno una delle vostre specie. Ottenete VP pari al numero totale di specie lì presenti.



HABITAT

Scegliete un qualsiasi elemento dal sacchetto e ponetelo sulla terra.



HIBERNATION

Ponete sino a 5 delle vostre specie eliminate su un qualsiasi esagono. Queste specie sono al sicuro dall'Estinzione per questo turno.



ICE AGE

Ogni Animale ottiene VP bonus a seconda del numero totale di esagoni che correntemente domina. Questo è l'ultimo turno di gioco.



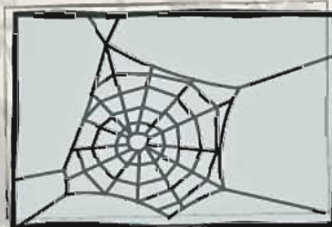
ICE SHEET

Effettuate immediatamente una azione di Glaciazione.



IMMIGRANTS

Ogni animale deve scegliere una di queste cose: perdere 1 elemento, oppure perdere 1 AP, oppure eliminare tutte le proprie specie tranne una su ciascun esagono.



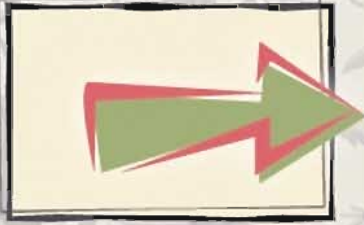
INSTINCT

Ponete uno dei vostri AP disponibili in qualsiasi spazio vuoto con l'occhio.



INTELLIGENCE

Il vostro animale e ciascun animale sopra il vostro nella catena del cibo ottiene 1 AP nuovo.



MASS EXODUS

Scegliete un esagono. Muovete tutte le specie lì presenti in uno o più esagoni adiacenti.



METAMORPHOSIS

Scambiate un disco di elemento su un vostro animale con uno a scelta preso dal sacchetto.



NICHE BIOMES

Ogni animale che ha più VP dei vostri perde un ammontare di VP pari al valore della prima posizione dell'esagono dove si è appena calcolato il punteggio.



NOCTURNAL

Spostate il vostro animale di uno spazio in avanti nella tabella dell'Iniziativa.



OMNIVORE

Ottenete 1 nuovo AP.



PARASITISM

Il vostro animale e ciascuno al di sotto del vostro nella catena del cibo ottiene 1 nuovo AP.



PREDATOR

Eliminate una specie avversaria in ciascun esagono che occupate.



SURVIVAL

Date questa carta al giocatore che ha più specie che occupano esagoni di tundra.

Nella Fase di Sistemazione, ottenete VP bonus per il numero di esagoni di tundra che occupate.



SYMBIOTIC

Il vostro animale e ciascun animale che ha meno elementi ottiene 1 elemento a caso.