

### Ambush 伏擊



攻擊時，忽視警告信號特徵的效果。

### Burrowing 穴居



此物種吃飽後(也就是食物和牠的族群數相等)不會被攻擊。

### Carnivore 肉食



必須攻擊和吃掉其他物種。永遠不能吃植物食物。

### Hard Shell 硬殼



此物種成為攻擊目標時，體型+3計算。

### Horns 尖角



攻擊此物種時，肉食動物的族群數量必須減1。

### Intelligence 智能



棄掉一張手牌。從食物銀行拿取2個植物食物；或在一次攻擊時忽視1個物種特徵。

### Climbing 攀爬



肉食動物也必須有攀爬特徵，才可攻擊此物種。

### Cooperation 合作



此物種拿取食物時，牠右邊的物種也可從相同來源拿取1食物。

### Defensive Herding 群聚防衛



肉食動物的體型以及族群數量都需要比這個物種大，才可攻擊。

### Long Neck 長頸



翻開食物卡的時候，此物種立刻從食物銀行拿取1個植物食物。

### Pack Hunting 群聚狩獵



攻擊其他物種時，體型+3計算。

### Scavenger 食腐



當任一個物種被肉食動物攻擊時，從食物銀行拿取1個肉類食物。

### Fat Tissue 脂肪



此物種可以將食物儲存在脂肪卡上。儲存的食物數量不得大於體型大小。

### Fertile 多產



翻開食物卡的時候，如果水坑仍有上一回剩餘的食物，將此物種的族群數量+1。

### Foraging 覓食



可以從水坑拿取2個植物食物，而非1個。

### Symbiosis 共生



如果此物種右手邊的物種體型比牠大，此物種不會被攻擊。

### Warning Call 警告信號



與此物種左右相鄰的物種不會被攻擊，除非肉食動物有伏擊。







## 肉食 Carnivore

肉食動物在進食階段可攻擊體型比牠小的物種。對方若有防禦特徵，也必須要有可克服的對應特徵。肉食動物絕不可拿取植物食物，即使有**長頸**、**合作**、**覓食**等特徵也一樣。



## 合作 Cooperation

任何時候此物種拿取食物，牠右手邊的物種可從同樣來源(水坑或食物銀行)拿取1個食物。這表示合作可被**長頸**、**食腐**、**智能**、甚至**合作**觸發但不會被**脂肪**觸發。



## 脂肪 Fat Tissue

此物種吃飽時(食物數量等於族群數量)，可以繼續將食物擺放在脂肪卡片上，儲存的食物數量不得大於此物種的體型。

**進食階段翻開食物卡時，將脂肪卡片上的食物轉移到物種上**；記住食物不得多於族群數量。這個動作不會觸發**合作**或任何其他「拿取」食物的效果。



## 覓食 Foraging

從水坑拿取食物時，可拿2個而非原本的1個。(除非物種的族群大小不足夠拿第2個食物)

**覓食**不會被**合作**或其他特徵觸發。



## 硬殼 Hard Shell

決定肉食動物是否能攻擊牠時，體型+3計算。在攻擊之後，**硬殼**不會增加肉食動物可拿取的肉類食物數量。



## 尖角 Horns

攻擊牠的時後，肉食動物的族群數量必須-1。**族群數量-1**會發生在肉食動物拿取肉類食物前。



## 智能 Intelligence

有智能物種的玩家可棄掉一張或多張手牌來：

**非肉食動物**在進食階段，可用丟棄一張牌來從食物銀行拿取2個植物食物。可以發動此能力數次，但每次輪到你只能丟棄一張手牌。(下一次輪到你進食可再丟棄)

**肉食動物**在進食階段，可丟棄任意張數的手牌來忽視同樣數量的對手防禦特徵。效果僅維持一次攻擊。並且不得用來忽視**食腐**或其他非防禦用的特徵。



## 食腐 Scavenger

每當肉食動物成功攻擊並拿取食物時，從食物銀行拿取1個肉類食物。即使肉食動物攻擊食腐動物也一樣。如果肉食動物同時具有食腐特徵，每次成功攻擊都可多拿取1個肉類食物。**草食動物(沒有肉食特徵)可以是食腐動物。**



## 警告信號 Warning Call

肉食動物必須有**伏擊**才能攻擊警告信號物種左右兩邊的物種。

**有警告信號特徵的物種無法被自身的警告信號保護。**

