

### Przykład:

Jeśli chcesz aktywować **efekt Krokodyla (6)**, aby zagrać ponownie, musisz zagrać dokładnie **2 kopie tego Zwierzęcia**. Możesz oczywiście zagrać 1 kopię *Krokodyla* i 1 kopię *Małki* (?), aby aktywować ten efekt.



Efekty te zawsze zostaną zastąpione przez efekt *Bandy Czterech*, jeśli może on zostać aktywowany w momencie zagrania tych 2 kart.



## (wersja Zaawansowana)

Wszystkie zasady z oryginalnej wersji gry pozostają bez zmian, z wyjątkiem kilku różnic, które przedstawiono poniżej:

1. Za każdym razem, gdy musiałbyś wziąć cały stos Zwierząt na rękę (zwykle gdy nie masz dozwolonej karty do zagrania lub zagrasz niedozwoloną kartę z talii), **weź wszystkie** karty z wyjątkiem kart *Mrówek*. *Mrówki* nie mogą zostać przeniesione nigdzie indziej z tego stosu, poza stołem kart odrzuconych. Jeśli po wzięciu stosu Zwierząt zostaną co najmniej 4 *Mrówki*, zadziała efekt *Bandy Czterech*, po którym będziesz mógł zagrać kolejną turę.
2. Do większości kart Zwierząt, które nie posiadały efektów, zostały dodane efekty. Mogą być one jednak wykorzystane tylko wtedy, gdy spełnisz określone warunki. Warunkiem aktywacji efektów **Antylopy (4)**, **Hieny (5)** i **Krokodyla (6)** jest **zagranie 2** kart tego Zwierzęcia. Aby wykorzystać efekt **Nosorożca (9)**, trzeba **zagrać 3** karty tego Zwierzęcia. Musisz zagrać te karty bezpośrednio z ręki.

*Na przykład, jeśli zagrasz tylko 1 kartę Hieny (5) na inną Hienę (5), która znajduje się na wierzchu stosu Zwierząt, nie wywołuje to jej efektu.*

Autor: Stefan Stefanovic



# efekty

Jeśli najwyższa zagrana karta jest jedną z poniższych i nie aktywuje Bandy Czterech, ma następujący efekt:



## 1 Mała Mrówka

♦ *Mrówka* jest **zawsze dozwolona**.

♦ Jeśli zagrasz swoją *Mrówkę* na inną *Mrówkę*, nic się nie dzieje.

♦ Jeśli zagrasz swoją *Mrówkę* na inne Zwierzę, **zabierz wszystkie** karty oprócz swoich *Mrówek*.



## 2 Błyskawiczny Wróbel

♦ **Zamień** jedną ze swoich zakrytych kart z jedną z kart na ręce.

♦ Jeżeli Twoja ręka jest pusta, *Wróbel* nie przynosi efektu.



## 3 Przebiegły Wąż

♦ **Podejrzuj** jedną zakrytą kartę dowolnego gracza.



## 4 Antylopa | x2

♦ **Podejrzuj 4**

wierzchnie karty z talii (lub zanim pojawi się *Zły Kotek*), **dodaj 1**

z nich na rękę, a pozostałe odłóż na wierzchnie talii w dowolnej kolejności. Następnie **dobierz do 3** kart na rękę (jeśli potrzeba).

♦ Jeśli zagrasz tę kartę, gdy *Zły Kotek* jest widoczny, zamiast tego zastój ten efekt: **Weź 1** ze swoich kart z rzędu kart (bez podglądania) i dodaj ją do ręki.



## 5 Hiena | x2

♦ Wybierz 1 z przeciwników i **podejrzuj** jego karty na rękę, a następnie

**wybierz 1** kartę z jego ręki i dodaj ją do swojej ręki. Wybrany przeciwnik **dobiera 1** wierzchnią kartę z talii, jeśli to możliwe. Jeśli nie, ta część efektu jest pomijana.



## 6 Krokodyl | x2

♦ Zagraj ponownie kartę.



## 7 Smukła Mangusta

♦ Wykonaj **dodatkową turę (po kroku)** dobierania kart).



## 8 Silny Bawół

♦ Następny gracz musi zagrać kartę o **tym samym lub niższym numerze**.



## 9 Nosorożec | x3

♦ **Podejrzuj** wszystkie swoje zakryte karty z rzędu kart.



## 10 Przyjacielski Słoń

Jedynе Zwierzę, którego karta pozostaje bez efektu.



## 11 Tygrys Królewski

♦ **Odrzuć wszystkie** karty ze stosu Zwierząt, w tym *Tygrysa Królewskiego*, na stos kart odrzuconych.



## ? Wredna Małpka

♦ *Małpka* jest **zawsze dozwolona**.

♦ *Małpka* może zostać zagrana pojedynczo lub razem z innymi dozwolonymi kartami.

♦ Jeżeli na *Małpce* znajduje się inne Zwierzę niż *Małpka*, to *Małpka kopiuje* jego efekt.

♦ Jeżeli na *Małpce* nie znajduje się żadne inne zwierzę, *Małpka kopiuje* Zwierzę znajdujące się poniżej i aktywuje jego efekt.

\* Zdolności Zwierząt w kolorze **niebieskim** są używane wyłącznie w trybie zaawansowanym.

