

Evolution_Cards

カード名	効果
CARNIVOROUS (肉食)	必要食料+1 食料供給フェイズにおいて、食料ストックから食料が得られない場合、1度だけ他の動物種を捕食して、 追加食料2 を得てもよい。捕食された動物種は絶滅した際と同様に捨て札にする。
FAT TISSUE (脂肪細胞)	食料供給フェイズにおいて、必要食料を満たしていても、1つだけ食料を得て、 脂肪 に交換してこのカードの上に乗せる。 脂肪 は、後のターンにおいて食料として使える。 このカードは1つの動物種に対して複数枚プレイできる。
PARASITE (寄生)	必要食料+2 この特徴は、他プレイヤーの動物種に対してのみプレイできる。
SWIMMING (泳ぎ)	泳ぎの特徴を持つ動物種は、同様に泳ぎの特徴を持つ動物種以外に捕食されず、泳ぎの特徴を持たない動物種を捕食できない。
RUNNING (俊足)	俊足の特徴を持つ動物種が捕食の対象になった場合、サイコロを1つ振る。4,5,6が出たら捕食を免れる。捕食に失敗した動物種はこのターン、他の動物種を捕食できない。
MIMICRY (擬態)	擬態の特徴を持つ動物種が捕食の対象にされた場合、対象を、プレイヤーの持つ他の動物種に変更できる。プレイヤーが、相手の肉食動物が捕食できる他の動物種をプレイしていない場合、この効果は使用できない。
SCAVENGER (死肉漁り)	他の動物種が捕食を行った場合、捕食を行った動物種から、時計回りで最も近い位置にいる死肉漁りの特徴を持つ動物種は 追加食料1 を得る。 この特徴を、肉食の特徴と同時に持たせることはできない。
SYMBIOSIS (共生)	2つの動物種の間、またがってプレイする。プレイしたどちらかの動物種を「共生者」に指定する。もう片方の動物種は、共生者が生存している限り攻撃されない。また、共生者が必要食料を満たさない限り、 食料/追加食料 を得ることができない。
PIRACY (掠奪)	食料供給フェイズの自分の手番中、他プレイヤーの動物種がこのターン中に得た 食料/追加食料1 つを奪うことができる。ただし、必要食料を満たした動物種から奪うことはできない。 この効果は1ターンに1度だけ使用できる。
TAIL LOSS (自切)	自切の特徴を持つ動物が捕食された場合、このカードか、他の特徴カードを捨て札にすることで、生存することができる。そうした場合、捕食者は 追加食料1 を得る。
COMMUNICATION (社会性)	2つの動物種の間、またがってプレイする。どちらかの動物種が食料ストックから 食料 を得た場合、もう片方の動物も食料ストックから 食料 を得る。
GRAZING (飽食)	食料供給フェイズの自分の手番中に使用できる。食料ストックの 食料1 つを全体ストックに戻す。
HIGH BODY WEIGHT (大型化)	必要食料+1 大型化の特徴を持つ動物種は、同じ特徴を持つ動物種以外から捕食されない。
HIBERNATION ABILITY (休眠能力)	食料供給フェイズの自分の手番中に使用できる。この動物種は必要食料を満たしたものとして扱う。この能力は2ターン続けて使うことができない。また、最終ターンにも使用できない。
POISONOUS (有毒)	有毒の特徴を持つ生物種が捕食された場合、捕食者は同じターンの絶滅フェイズで絶滅する。
COOPERATION (協力)	2つの動物種の間、またがってプレイする。どちらかの動物種が 食料/追加食料 を得た場合、もう片方の動物も 追加食料 を得る。
BURROWING (潜伏)	潜伏の特徴を持つ動物種は、必要食料を満たしている限り、捕食の対象にならない。
CAMOUFLAGE (保護色)	保護色の特徴を持つ動物種は、SHARP VISIONの特徴を持つ動物種以外からは捕食の対象にならない。
SHARP VISION (鋭敏な視力)	鋭敏な視力の特徴を持つ動物種は、保護色の特徴を持つ動物種を捕食の対象にできる。