

- | | | | |
|--|-----------|---|--|
| | 12 | Elefantessa: Zieht an Tieren vorbei, die zusammen nicht stärker als sie sind (≤ 12). | |
| | 11 | Kamel: Drängelt sich <wiederkehrend> 🔄 auf das Tier (< 11) vor sich. Das Tier in seinem Schatten „teilt das Schicksal“ des Kamels. | |
| | 10 | Büffel: Nimmt <wiederkehrend> 🔄 das Tier (< 10) vor sich auf die Hörner. DAS WAR'S für dieses Tier. | |
| | 9 | Adler: Fliegt über der Drängelmeile. Allerdings: DAS WAR'S für einen zweiten Adler in der Luft. Positiver Fünf-Tiere-Check: Der Adler stürzt sich auf das schwächste Tier. DAS WAR'S für dieses Tier (< 9). | |
| | 8 | Okapi: Überholt <wiederkehrend> 🔄 das Tier (< 8) vor sich. Blockiert <dauerhaft> 🌀 Trampler 🐾 und große Rausschmeißer 🐾. | |
| | 7 | Faultier: Platziert sich vor ein Tier (nicht Faultier) mit <wiederkehrender> 🔄 oder <dauerhafter> 🌀 Tieraktion. Setzt die <wiederkehrenden> 🔄 und <dauerhaften> 🌀 Tieraktionen des Tiers hinter sich (nicht Faultier) außer Kraft. | |
| | 6 | Zen-Panda: Setzt sich zwischen zwei Tiere. Definiert die neue Mitte der Warteschlange. DAS WAR'S für alle Tiere, die das Gleichgewicht stören. | |
| | 5 | Kojote: Überredet ein Tier (nicht Kojote), sich wieder hinten anzustellen und seine Tieraktion durchzuführen. | |
| | 4 | Wiesel: Wieselt unter stärkeren Tieren (> 4) durch. | |
| | 3 | Gazelle: Überspringt das letzte Tier in der Warteschlange. Ab Folgezug <dauerhaft> 🌀: Würde sie von einem großen Rausschmeißer 🐾 auf die DAS WAR'S-Karte geschickt, flüchtet sie stattdessen in die Bar. | |
| | 2 | Flamingo: Flattert zwischen die zwei Tiere vor sich, wirbelt beide Tiere auf den Platz des jeweils anderen. | |
| | 1 | Kugeltiertier: Kugelt ans Heaven's Gate. DAS WAR'S für alle Tiere einer Stärke. | |
| | 0 | Beutelteufel: Wirbelt ans Heaven's Gate. Alle anderen Tiere stellen sich in zufälliger Reihenfolge neu an. | |



Reference Sheet



	12	Elephant: Passes animals who, combined, aren't stronger than itself (≤ 12).	
	11	Camel: <Recurringly> jumps <u>on top</u> of the animal (< 11) in front of it. That animal "shares the camel's fate."	
	10	Buffalo: <Recurringly> pokes the animal (< 10) in front of it with its horns. THAT'S IT for this animal.	
	9	Eagle: Soars above the jostling area. THAT'S IT for this eagle, if there is one in the air already. Positive five-animal check: The eagle swoops down on the weakest animal. THAT'S IT for this animal (< 9).	
	8	Okapi: <Recurringly> passes the animal (< 8) in front of it. <Permanently> blocks Trampers and Big Bruisers .	
	7	Sloth: Moves in front of an animal (not a sloth) with a <recurring> or <permanent> animal ability. Negates the <recurring> and <permanent> animal abilities of the animal (not a sloth) directly behind it.	
	6	Zen-Panda: Moves between two animals and defines the middle of the line. THAT'S IT for any animals that disturb the balance.	
	5	Coyote: Persuades an animal (not a coyote) to reenter the line and to use its animal ability again.	
	4	Weasel: Sneaks past stronger (> 4) animals.	
	3	Gazelle: Passes the last animal in the line. <Permanent> ability (not during the turn it was played): If a Big Bruiser would send the gazelle to the THAT'S IT card, it flees to the bar instead.	
	2	Flamingo: Moves between the two animals in front of it and swaps their positions.	
	1	Armadillo: Rolls up to Heaven's Gate. THAT'S IT for all animals of a single strength.	
	0	The Tasmanian devil: Spins straight up to Heaven's Gate. Shuffles all other animals into random positions.	