



- | | | | |
|---|---|---|--|
|  |  | 12 Der Wal: Setzt sich zwischen zwei Tiere und teilt die Warteschlange in zwei Gruppen. DAS WAR'S für die schwächere Gruppe. Ignoriert Schilde. |  |
|  |  | 11 Der Mantarochen: Setzt sich direkt ans Heaven's Gate und lässt ein eigenes Tier auf die Hand verschwinden. |  |
|  |  | 10 Der Hai (🔄 WIEDERKEHREND!): Überholt das Tier (<10) vor sich. Dann frisst er das Tier (<10) davor. |  |
|  |  | 9 Der Schwertfisch: Duelliert sich mit einem Tier. Mische beide Duellanten verdeckt. Herausgeforderter Spieler wählt eine, die den umkämpften Platz gewinnt. DAS WAR'S für den Verlierer des Duells. |  |
|  |  | 8 Der Oktopus: Vertauscht die Position von zwei anderen Tieren. |  |
|  |  | 7 Die Schildkröte (🔄 STÄNDIG!): Setzt sich auf ein Tier (<7). Sowohl die Schildkröte als auch das Tier darunter sind vor großen Rausschmeißern geschützt. Bestimme die nächste Tierkarte des beschützten Spielers. |  |
|  |  | 6 Der Delphin: Überspringt Tiere vor sich im Muster <6 >6 <6... oder >6 <6 >6. |  |
|  |  | 5 Der Einsiedlerkrebs (🔄 WIEDERKEHREND!): Ist die Anzahl an Tieren in der Reihe ungerade, überholt er ein Tier mit ungeradem Wert. Ist sie gerade, überholt er ein Tier mit geradem Wert. |  |
|  |  | 4 Der Aal: Quetscht sich in die kleinste Zahlenlücke. |  |
|  |  | 3 Das Seepferdchen: Überspringt alle Tiere mit aufsteigendem Wert. |  |
|  |  | 2 Der Kugelfisch: Überholt das nächste Tier und macht sich breit. Er besetzt in diesem Zug 2 Plätze in der Warteschlange. Giftig (🔄 STÄNDIG!): DAS WAR'S für große Rausschmeißer, die den Kugelfisch rausschmeißen. |  |
|  |  | 1 Der Clownfisch: Tauscht beim Ausspielen und nach erfolgreichem Fünf-Tiere-Check als Letzter mit dem Ersten oder als Erster mit dem Letzten. |  |
|  |  | 0 Die Qualle: Schwimmt unter der Reihe. Eine zweite Qualle stellt sich hinten an. Geht bei positivem Fünf-Tiere-Check mit eigenem Tier zusammen in die Bar oder auf die DAS WAR'S Karte. Andernfalls stellt sie sich hinten an. |  |

Overview Sheet



- | | | | |
|--|--|---|--|
| | | 12 The Whale: Goes between two animals and divides the line into two groups. THAT'S IT for the weaker group. Ignores shields. | |
| | | 11 The Manta Ray: Goes directly to Heaven's Gate and makes an animal of its color disappear into your hand. | |
| | | 10 The Shark (🔁 RECURRING!): Overtakes the animal (< 10) in front of it. Then it eats the animal (< 10) in front of that one. | |
| | | 9 The Swordfish: Duels with an animal. Shuffle both duelists face-down. The challenged player chooses one, which wins the contested spot. THAT'S IT for the loser of the duel. | |
| | | 8 The Octopus: Swaps the positions of two other animals. | |
| | | 7 The Turtle (🔒 PERMANENT!): Goes on top of an animal (< 7). Both the turtle and the animal beneath it are protected from big bouncers. Choose the next animal card of the protected player. | |
| | | 6 The Dolphin: Jumps over animals in front of it in the pattern <6 >6 <6... or >6 <6 >6. | |
| | | 5 The Hermit Crab (🔁 RECURRING!): If the number of animals in the line is odd, it overtakes an animal with an odd value. If the number is even, it overtakes an animal with an even value. | |
| | | 4 The Eel: Squeezes into the smallest numerical gap. | |
| | | 3 The Seahorse: Jumps over all animals with ascending values. | |
| | | 2 The Pufferfish: Overtakes the next animal and makes itself wider. It takes up 2 spaces in the line this turn. Poisonous (🔒 PERMANENT!): THAT'S IT for big bouncers that throw the pufferfish out. | |
| | | 1 The Clownfish: Swaps places when played and after a successful five-animal check, as the last with the first or as the first with the last. | |
| | | 0 The Jellyfish: Swims under the line. A second jellyfish goes to the back of the line. During a positive five-animal check, it follows an animal of its color into the bar or onto the THAT'S IT card. Otherwise, it goes to the back of the line. | |