



## **Белка скачущая** Хваткорукость

Всякий раз, когда вы должны взять карты из колоды, вместо этого вытяните нужное число карт с рук соперников. Карты тянутся по одной. Вы сами решаете, у кого и сколько карт брать. Например, если вам нужно взять три карты, вы можете вытянуть их все у одного игрока, по одной у троих или два у одного и одну у другого. Нельзя вырывать карты из рук: вы должны предупредить соперника словом или жестом, что собираетесь взять у него карту. Если вы забрали у соперника предпоследнюю карту, он должен сразу сказать «Свинтус!», иначе будет оштрафован. Если вы забрали у соперника последнюю карту, он немедленно побеждает: не берите оставшиеся карты.

## **Сучколом хвостатый** Слабохватие

Вместо своего хода верните под низ колоды половину карт с руки. Вы сами решаете, какие карты и в каком порядке возвращать. Если у вас на руке нечётное количество карт, вы возвращаете большую часть (две из трёх, три из пяти, четыре из семи и т. д.). Закончив возвращать карты, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Слон опасливый** Микрофобия

Вы не можете играть карты меньшего номинала на цифровые карты. Если наверху стопки лежит карта с цифрой, вы можете сыграть на неё карту с такой же цифрой, карту с большим номиналом или специальную карту по обычным правилам, но не карту с меньшим номиналом.

## **Амёба хоботковая** Споронесение

Вместо своего хода раздайте любым соперникам с руки все цифровые карты с номиналами 0, 1, 2 и 3. Вы сами решаете, кому и сколько карт раздать. Даже если вы раздали все свои карты, это ещё не победа. Закончив раздавать карты, возьмите одну карту из колоды, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Пёс дворняжный** Соучастие

Всякий раз, когда любой соперник должен взять или получить три карты или больше, одну из них он может (но не обязан) отдать вам. Соперник сам решает, какую карту отдать. Не имеет значения, откуда берутся эти карты. Если соперник забыл отдать вам карту, это не считается ничьим нарушением.

## **Волк завывающий** Авторитет

Вместо своего хода отдайте половину карт с руки тому, кто последним сказал «Свинтус» в этой партии. Вы сами решаете, какие карты отдать. Если у вас на руке нечётное количество карт, вы отдаёте большую часть (две из трёх, три из пяти, четыре из семи и т. д.). Закончив отдавать карты, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Улит упорный** Тормозятность

Если вам нечем ходить, берите карты из колоды в открытую до тех пор, пока не сможете сыграть карту или не возьмёте три карты. Тяните карты по одной, показывая их соперникам. Как только вам достанется карта, которую вы можете сыграть, вы обязаны сделать это, затем ваш ход заканчивается. Также ваш ход завершается, если вы взяли три карты и не смогли сыграть ни одной.

## **Кракен бездомный** Многорукость

Вместо своего хода раздайте по две карты с руки любым соперникам, а потом вытяните у них с рук по одной карте. Вы сами решаете, кому и какие карты раздать, но каждый выбранный соперник должен получить от вас ровно две карты. Даже если вы раздали все свои карты, это ещё не победа. Когда выбранные соперники возьмут полученные карты на руку, вытяните по одной случайной карте с руки у каждого из них и заберите эти карты на руку. Затем переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Хомяк чавкающий** Состврастие

Всякий раз, когда любой соперник берёт из колоды больше карт, чем у вас на руке, берите две карты из колоды. Вы делаете это после соперника. Если он получает карты не из колоды, это свойство не действует. Учитываются все карты, которые соперник берёт из колоды подряд, даже если он делает это из-за разных эффектов. Например, если на Дельфина переведён «Хапёж», он берёт семь карт: по три за оба «Хапёжа» и одну за своё свойство.

## **Грызозуб саранчовый** Клептожуханье

Вместо своего хода выберите соперника и вытяните случайную карту у него с руки (если соперник играет в открытую, можете выбрать любую его карту). Покажите её всем игрокам, верните сопернику, а затем отдайте ему все свои карты либо такого же цвета, либо с таким же значением, как вытянутая. Значением считается как цифра, так и название карты. Например, если вы вытянули зелёного «Тихохрюна», вы отдаёте сопернику либо все свои зелёные карты, либо всех своих «Тихохрюнов». Если вы отдали свою последнюю карту, вы победили в игре. Закончив отдавать карты, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Уж простодушный** Доверчивость

Пока у вас пять и больше карт, играйте в открытую — держите свои карты на столе лицом вверх. Считается, что они находятся у вас на руке, и на них действуют все правила, относящиеся к картам на руке. Как только у вас осталось меньше пяти карт, поднимите их на руку; как только стало пять или больше — выложите на стол.

## **Удав гипношипящий** Убедительность

Вместо своего хода отдайте часть карт с руки любому сопернику, чтобы у него стало столько карт, сколько было у вас в начале хода. Иными словами, вы обмениваетесь количеством карт на руке. Например, если у соперника в начале вашего хода было две карты, а у вас — пять, вы отдаёте ему три карты: теперь у него пять, а у вас две. Вы сами решаете, какие карты отдать. Закончив отдавать карты, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Ёж ухоногий** Вспомогательность

Всякий раз, когда любой соперник делает перехват, берите одну карту из колоды.

## **Дикобраз иглозубый** Назидательность

Вместо своего хода отдайте любому сопернику сколько угодно карт одного цвета или номинала с руки. Карты одного номинала — это карты с одинаковой цифрой, у специальных карт номинала нет. Вы сами решаете, кому и какие карты отдать. Даже если вы отдали все свои карты, это ещё не победа. Закончив отдавать карты, возьмите одну карту из колоды, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Дельфин любознательный** Взяткомания

Всякий раз, когда вы должны взять хотя бы одну карту из колоды, берите на одну карту больше. Это свойство не работает, когда вы получаете карты из других мест. Все карты, которые вы берёте из колоды подряд, считаются одним разом. Например, если во время действия «Тихохрюна» вы не сдержали слов огорчения из-за сыгранного под вас «Хапежа», вы получаете только одну дополнительную карту.

## **Акула неожиданная** Давлевкусие

Вместо своего хода отдайте половину карт с руки любому сопернику, у которого на руке меньше карт, чем у вас. Вы сами решаете, кому и какие карты отдать. Если у вас на руке нечётное количество карт, вы отдаёте большую часть (две из трёх, три из пяти, четыре из семи и т. д.). Закончив отдавать карты, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Свининтус мирный** Вежливость

Вы не можете играть карты большего номинала на цифровые карты. Если наверху стопки лежит карта с цифрой, вы можете сыграть на неё карту с такой же цифрой, карту с меньшим номиналом или специальную карту по обычным правилам, но не карту с большим номиналом.

## **Вепрь неистовый** Чёрствость

Вместо своего хода сыграйте с руки сколько угодно карт подряд по обычным правилам, при этом соперники не могут делать перевод или перехват. Карты выкладываются по одной, выполняются предписания только последней сыгранной карты. Даже если вы сыграли все свои карты, это ещё не победа. Закончив играть карты, возьмите одну карту из колоды, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Ящер монохромный** Консерватизм

Если в свой ход вы поменяли цвет игровой стопки — сыграли карту иного цвета, чем верхняя карта стопки, — возьмите одну карту из колоды. «Полисвин» считается картой того цвета, какой был назначен при его розыгрыше.

## **Хамелеон сумбурный** Цветокоррекция

Вместо своего хода верните под низ колоды сколько угодно карт текущего цвета игровой стопки с руки. Возвращайте карты по одной, в любом порядке, показывая их соперникам. «Полисвин» можно вернуть при любом цвете игровой стопки. Даже если вы вернули все свои карты, это ещё не победа. Закончив возвращать карты, возьмите одну карту из колоды, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Павлин беззастенчивый** Показушность

Когда вы берёте из колоды карты, тяните их в открытую, по одной. После каждой вытянутой карты соперники могут (но не обязаны) отдать вам её точные копии — совпадающие как по цвету, так и по значению.

## **Филин пристальноокий** Наблюгазость

Вместо своего хода назовите цифру от 0 до 7. Хотя бы один соперник должен показать карту с названной цифрой с руки. Цвет показанной карты не имеет значения. Если никто этого не сделал, верните под низ колоды все карты с руки. Возвращайте карты по одной, в любом порядке. После этого вы ещё не побеждаете: закончив возвращать карты, возьмите одну карту из колоды, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Крот чихающий** Аллергия

Всякий раз, когда следующий игрок играет специальную карту, берите одну карту из колоды. Следующий игрок — тот, кто ходит после вас (в начале игры это ваш сосед слева, после первого «Перехрюка» — сосед справа и т. д.). Если следующий игрок сыграл «Перехрюка», вы всё равно берёте карту.

## **Червь туннелекопающий** Иммуитет

Вместо своего хода потребуйте от соперников показать специальную карту с руки. Каждый, кто не сделает этого, тянет у вас с руки одну случайную карту. Вы сами решаете, в каком порядке они это делают. Если у вас вытянули последнюю карту, вы победили в игре. Когда все положенные карты вытянуты, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Попугай невообразимый** Копиромания

Выберите случайного зверя, который не участвует в игре, и скопируйте его светлую сторону. Вы делаете это в начале игры и всякий раз, когда Попугай переворачивается на светлую сторону.

## **Птерозавр клокочущий** Оборюфия

Вместо своего хода вы можете поменяться с любым игроком зверями, картами на руках и (если хотите) местами за столом. Затем переверните этого зверя на светлую сторону, и его новый владелец должен выбрать очередного зверя для копирования. Следующим ходит ваш новый сосед по ходу игры. Если ваша компания тяжела на подъём, советуем не использовать этого зверя.

## **Ленивец участливый** Подельничество

Всякий раз, когда следующий игрок берёт или получает карты, вы тоже берёте одну карту из колоды. Следующий игрок — тот, кто ходит после вас (в начале игры это ваш сосед слева, после первого «Перехрюка» — сосед справа и т. д.). Не имеет значения, сколько карт взял этот соперник и по какой причине.

## **Гориллозавр креативный** Законолюбие

Вместо своего хода отдайте любому сопернику одну карту с руки и переверните его зверя на светлую сторону. Если его зверь и так был на светлой стороне, он не переворачивается. Если вы отдали свою последнюю карту, вы победили в игре. Если нет — переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

## **Бобёр угрюмый** Отшельничество

Если вам нечем ходить, возьмите верхнюю карту игровой стопки и передайте ход — несмотря на то, что теперь-то вам точно есть что сыграть.

## **Дровогрыз посвящённый** Ясновидение

Вместо своего хода назовите один из четырёх игровых цветов. Каждый соперник, который не покажет с руки карту этого цвета (или «Полисвина»), тянет по одной случайной карте у вас с руки. Вы сами решаете, в каком порядке они это делают. Если у вас вытянули последнюю карту, вы победили в игре. Когда все положенные карты вытянуты, переверните своего зверя на светлую сторону и передайте ход.

