Ptaki

- INICJATYWA -
1. Przemieść swój znacznik inicjatywy o jedno pole do przodu (w lewo).
2. Umieść swój PA na innym wolnym polu z okiem.-

- ADAPTACJA -
Twoje zwierzę bierze jeden z dostępnych elementów i umieszcza go na tej karcie.

- REGRESJA -
Każdy obecny tu rodzaj elementu powoduje stratę 1 elementu z karty zwierzęcia.
Każdy twój PA w tym miejscu zapobiega stracie 1 elementu.
Elementów wyjściowych (nadrukowanych na karcie) nie można stracić.

- OBFITOŚĆ -
Umieść jeden z dostępnych elementów na pustym rogu jakiegoś pola.

- PUSTKOWIE -
1. PA w tym miejscu = usuń jeden element z pola Pustkowia.
2. Pozostałe rodzaje elementów są usuwane ze wszystkich tundr.

- USZCZUPLENIE -
Usuń jeden ze znajdujących się tu elementów z dowolnego pola.

- ZLODOWACENIE -
1. Wybierz pole nie będące tundrą, które sąsiaduje z co najmniej jedną tundrą.
2. Zdejmij i odłóż na bok wszystkie znajdujące się na nim gatunki.
3. Umieść na wybranym polu kafelek tundry.
4. Usuń wszystkie elementy na styku 3 pól tundry.
5. Otrzymujesz dodatkowe PZ za sąsiadujące pola tundry.
6. Umieść na polu po 1 z usuniętych poprzednio gatunków.
7. Przekaż pozostałe gatunki do puli ich właścicieli.

- EWOLUCJA -
1. Wybierz jeden element na planszy, który pasuje do zajmowanego pola z okiem. Umieść nowe gatunki ze swojej puli na każdym polu sąsiadującym z tym elementem:
   * do 4 gatunków na morzu/mokradłach;
   * do 3 gatunków na sawannach/dżunglach/lasach;
   * do 2 gatunków na pustyniach/górach;
   * do 1 gatunku na tundrach.

- WĘDRÓWKI -
1. Umieść jedno dostępne (odkryte) pole na pustym heksie.
2. Możesz umieścić tam jeden z dostępnych elementów.
3. Otrzymujesz dodatkowe PZ za sąsiadujące pola.
4. W kolejności łańcucha pokarmowego, gracze mogą przemieścić dowolną liczbę swoich sąsiadujących gatunków na nowe pole.

- MIGRACJA -
Przemieść do X swoich gatunków o jeden lub dwa tereny dalej.
(X = wartość pola z pionkiem akcji)

- RYWALIZACJA -
1. Wybierz po jednym polu z każdego rodzaju, z którym styka się twój pionek akcji.
2. Zlikwiduj 1 gatunek przeciwnika na każdym wybranym polu, na którym znajduje się twój gatunek.

- DOMINACJA -
1. Wybierz pole, które nie było jeszcze punktowane w tej turze.
2. Przyznawaj punkty zgodnie z liczebnością gatunków (remisy rozstrzyga się zgodnie z łańcuchem pokarmowym).
3. Zwierzę, które posiada dominację jakościową na wybranym polu, musi wybrać i wykonać jedną z odkrytych kart dominacji.

FAZA ZEROWANIA - Wymieranie, Przetrwanie, Rozsiewanie