

## 動物特性

每種動物都有不同的特性，若善用動物特性，將可能更輕鬆地登上動物園之王的寶座！

註：以下說明所提到的「攻擊」、「治癒」或「防禦」，泛指所有攻擊、治癒或防禦牌；而如果提到「攻擊2」指攻擊力為2的牌（也就是2道爪痕的牌）；治癒1指治癒量為1的牌（也就是1個藥水瓶的牌），依此類推。



### 威猛獅王

每次造成的傷害恆 + 1（傷害最高加到3）。



### 硬皮犀牛

每次受到的傷害恆 - 1（每次傷害最低減到剩1）。

→每張牌的傷害獨立計算。例如：本次硬皮犀牛受到3位玩家攻擊，傷害分別是3、2、1，那會受到

$(3 - 1) + (2 - 1) + 1 = 4$  的傷害。



### 貪食胖豬

每次受到的治癒恆+1。



### 膽小刺蝟

你每次受到傷害時，攻擊你的玩家血量損失 1 點。  
→該能力所造成的血量損失，不視為你造成的傷害。  
→如果你因為使用「防禦」而沒受到傷害，攻擊你的玩家就不會損失血量。



### 可愛企鵝

若本回合受到的傷害加總後 = 2 或 5，則視為沒有受到傷害。  
→能力計算上只加總「傷害」，不會加上治癒效果，也不會加上膽小刺蝟的特殊能力造成的血量損失。  
→該能力不會被蠻橫大象的無視防禦影響。



### 暴力水牛

若你與其他玩家的傷害令一位玩家死亡，則你該回合不會被列入淘汰。

→如果只有你對死亡玩家造成傷害，你仍會被淘汰。



### 調皮潑猴

每回合所有玩家出完牌後，在大家攤牌前可以對調任兩位玩家（不包括自己）出的牌。

→每回合你都可自由選擇要不要使用此特性。

→如果你選擇對調睿智夜梟的牌，而他一次打出2張牌時，你只能拿他1張牌與另一位玩家對調。



### 睿智夜梟

每次出牌時可額外出1張牌，並於大家攤牌後，決定其中1張生效。

→每回合你都可自由選擇要不要使用此特性。

→另1張牌攤開後直接棄置，不能發動效果。



### 斷尾蜥蜴

你第一次死亡時立刻復活，血量補至 2。但殺死你的玩家依然要列入淘汰計算。



### 吸血蝙蝠

你使用「攻擊 2」或「攻擊 3」且成功造成傷害時，可回復自己 1 點血量。

→ 如果你的攻擊被防禦擋下，或是因為可愛企鵝的能力而無效，你就無法回復血量。



### 蠻橫大象

你的「攻擊 2」或「攻擊 3」會使目標當回合所打出的「防禦」失效。

→ 如果對方的「防禦」失效，所有玩家在該回合對該玩家的攻擊都會生效。



### 盜食鬣狗

當你使用「治癒 1」 / 「治癒 2」時，該回合其他玩



家的「治癒 1」 / 「治癒」失效。

## 狡猾狐狸

你使用「防禦」和「治癒 2」時視為「傷害轉移」。

→ 傷害轉移：本回合你左手邊玩家對你使用的攻擊，其傷害會轉給你右手邊的玩家；反之若你右手邊玩家對你攻擊，其傷害便會轉給左手邊的玩家。

→ 傷害來源不會改變，也因此如果該傷害導致玩家死亡，列入淘汰的是原先攻擊狡猾狐狸的玩家。

→ 你的「防禦」和「治癒 2」不會觸發原先的效果。

→ 該能力不會被蠻橫大象的無視防禦影響。

→ 如果調皮潑猴交換了你和另一位玩家的牌，只要攤開後你面前是「防禦」或「治癒 2」，就可以觸發「傷害轉移」；反之，其他玩家即便拿到你的「防禦」或「治癒 2」，也無法轉移傷害。

