



## **Ein tierisches Deduktionsspiel für 2 bis 6 Ausbrecher ab 8 Jahren von Leo Colovini**

Als Zootier hat man es nicht leicht. Das Gehege ist viel zu klein für die eigenen Bedürfnisse, der Tagesablauf langweilig und die Besucher des Zoos aufdringlich. Seit Jahren begaffen sie euch und werfen euch allerlei Müll in eure Gehege. Und nun sollt ihr aufgrund eines Zwischenfalls auch noch in 8 Tagen in einen kleineren Zoo verlegt werden. Euch kommt ein Gedanke: Ihr müsst aus dem Zoo ausbrechen – und das im besten Fall in den nächsten 7 Tagen.

Es bieten sich verschiedene Fluchtmöglichkeiten und bei genauerer Betrachtung erweist sich der Müll der Besucher durchaus als hilfreich. Wenn ihr nur genug zugeworfen bekommt, könntet ihr einen eurer Fluchtpläne in die Tat umsetzen. Doch die Zoowärter reinigen zu Beginn eines jeden Tages eure Gehege und entfernen alle zugeworfenen Gegenstände.

Erschwerend kommt hinzu, dass euch die Verständigung mit den anderen Tieren schwer fällt. Aufgeregt kreischt der Affe, laut trompetet der Elefant. Aber was wollen sie euch mitteilen?

Welche Gegenstände können sie zur Flucht beitragen? Welcher Fluchtplan scheint am vielversprechendsten zu sein? Ihr müsst einen Weg finden, euch zu verständigen.

Es ist Zeit, den Zoo zu verlassen!

**KuZOOKA ist eine Anlehnung an das Wort Kuzuka aus der in weiten Teilen Ostafrikas gesprochenen Sprache Swahili. Es bedeutet Ausbruch.**

# SPIELMATERIAL

## 1 zweiseitiger Spielplan



Vorderseite: Standardspiel

Rückseite: Variante Hochsicherheitszoo

## 51 Gegenstandskarten in 6 Farben



6 Popcorn

7 Eislöffel

8 Eisstiele

9 Münzen

10 Schals

11 Luftballons

Rückseite

## 1 Megafon



## 10 Tierkarten



Vorderseite mit Kurzbeschreibung der besonderen Fähigkeit des Tiers



Rückseite

## 20 Erfahrungssterne



(15 Wert 1, 5 Wert 5)

## 10 Karten Erfahrungsstufe



Vorderseite

- Freigeschaltete Erfahrungsstufe
- Anzahl verdeckte Karten
- Anzahl offene Karten



Rückseite

## 3 Karten Schwierigkeitsgrad



Leicht

Normal

Schwer

## 6 Übersichtskarten



Diese zeigen euch die Verteilung der Gegenstandskarten an

## 6 Jokerkarten



Vorderseite

Rückseite

## 120 Tierköpfe aus Holz (12 pro Tier)



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den Spielplan mit der Vorderseite nach oben in die Mitte eurer Spielfläche.
- 2 Wählt jeweils 1 Tierkarte und legt sie offen vor euch aus. Nehmt jeweils 1 Übersichtskarte.

## EMPFEHLUNG FÜR DIE ERSTE PARTIE

**2 Personen:** Adler und Schlange      **3 Personen:** + Chamäleon  
**4 Personen:** + Robbe      **5 Personen:** + Faultier      **6 Personen:** + Papagei

**Hinweis:** Alternativ könnt ihr zufällig je 1 Tierkarte an jede Person austeilen.

**Wichtig:** Die Robbe dürft ihr nur im Spiel zu viert, fünft oder sechst verwenden.

- 3 Nehmt euch jeweils die 12 Tierköpfe, die zu eurer Tierkarte gehören, und legt sie vor euch ab.
- 4 Bereitet den Erfahrungsstapel vor: Legt die Karte **Erfahrungsstufe 10** verdeckt (mit der Rückseite nach oben) aus. Legt darauf verdeckt die Karte **Erfahrungsstufe 9**, dann die Karte Erfahrungsstufe 8 und so weiter. Zuoberst liegt die Karte **Erfahrungsstufe 1**. Deckt dann diese Karte auf und legt sie neben den Erfahrungsstapel. Deckt im Spiel zu **fünft** zusätzlich die zweite und im Spiel zu **sechst** zusätzlich die zweite und dritte Karte des Stapels auf und legt sie auf die zuerst aufgedeckte Karte. Die jeweils oberste offene Karte gibt eure aktuelle Erfahrungsstufe an. (Zu sechst beginnt ihr also mit Erfahrungsstufe 3.)
- 5 Entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal oder Schwer) und legt die Karte des gewählten Schwierigkeitsgrads offen neben den Spielplan.
- 6 Legt 1 Tierkopf von einem Tier, das nicht mitspielt, auf Feld 1 der Tagesleiste.
- 7 Legt die 6 Joker als Stapel offen neben den Spielplan.
- 8 Wer von euch zuletzt im Zoo war, nimmt sich das Megafon und beginnt das Spiel.
- 9 Mischt alle 51 Gegenstandskarten und teilt Handkarten entsprechend der obersten offenen Erfahrungsstufe im Uhrzeigersinn aus, beginnend bei der Person mit dem Megafon: 20 im Spiel mit 2 bis 4 Personen, 21 mit 5 Personen, 22 mit 6 Personen. Legt die verbliebenen Karten als Stapel verdeckt neben den Spielplan. Deckt abhängig von der aktuellen Erfahrungsstufe ggf. Karten von diesem Stapel auf und legt sie offen und nebeneinander neben den Spielplan: 0 im Spiel mit 2 bis 4 Personen, 1 im Spiel mit 5 Personen, 2 im Spiel mit 6 Personen.

**Hinweis:** Je nach Anzahl der mitspielenden Personen kann es vorkommen, dass manche Personen 1 Karte mehr bekommen. Dies ist nicht weiter schlimm.



Spielaufbau bei 4 Personen

## SPIELZIEL

Gemeinsam versucht ihr, aus dem Zoo auszubrechen. Dafür habt ihr 7 Tage Zeit.

Reihum legt ihr je 1 eurer Tierköpfe auf die Felder des Spielplans. Dabei gilt, dass ihr einen neuen Tierkopf immer weiter vorne auf ein Feld des Weges durch den Zoo legen müsst, als den bislang am weitesten vorne liegenden Tierkopf.

Alternativ dürft ihr den Ausbruchversuch beenden. Dann deckt ihr all eure Gegenstandskarten auf. Habt ihr mindestens so viele farblich entsprechende Gegenstände, wie das Feld des am weitesten vorne liegenden Tierkopfs vorgibt, gewinnt ihr an Erfahrung. Dafür erhaltet ihr an zukünftigen Tagen mehr Karten.

Legt ihr 1 Tierkopf auf eines der 6 Felder in der Ausbruchzone am Ende des Weges und habt gemeinsam die geforderte Anzahl der entsprechenden Gegenstände, brecht ihr erfolgreich aus und gewinnt das Spiel.

## SPIELABLAUF

**Wichtig:** Zu keinem Zeitpunkt dürft ihr über eure Handkarten sprechen.

Ihr spielt maximal 7 Tage. Jeder Tag besteht aus den folgenden 3 Phasen:

**PHASE 1:**  
Kommunikation  
der Tiere

**PHASE 2:**  
Auswertung

**PHASE 3:**  
Vorbereitung für den  
nächsten Tag

### PHASE 1: KOMMUNIKATION DER TIERE

Die Person mit dem Megafon beginnt und führt den ersten Zug aus.

Bist du am Zug, musst du 1 der folgenden 2 Aktionen ausführen:

**A) Ausbruchplan vorschlagen**

**B) Ausbruchversuch beenden**

Optional darfst du zusätzlich **1\* pro Tag** deine Tierfähigkeit nutzen.

#### A) Ausbruchplan vorschlagen

**Lege 1 deiner Tierköpfe auf ein Feld des Weges durch den Zoo.** Dabei gilt:

Der Weg durch den Zoo ist in **Abschnitte** mit 5 oder mehr Feldern unterteilt, die sich durch helle bzw. dunkle Hintergrundfarbe unterscheiden. Der letzte Abschnitt, die **Ausbruchzone**, ist weiß hinterlegt.

Lege den **allerersten Tierkopf** eines Tages auf eines der 5 Felder des ersten Abschnitts, beginnend beim „Start“-Schild.

Liegen bereits 1 oder mehrere Tierköpfe auf dem Weg, lege deinen Tierkopf auf ein Feld deiner Wahl, das auf dem Weg durch den Zoo weiter vorne ist als das Feld des bislang am weitesten vorne liegenden Kopfs. Dabei musst du beachten, dass sich dieses Feld entweder in demselben Abschnitt wie der am weitesten vorne liegende Tierkopf oder im direkt darauf folgenden Abschnitt befinden muss. Du darfst also keinen Abschnitt überspringen.

**Hinweis:** Durch die Platzierung eurer Köpfe teilt ihr im Normalfall mit, welche Karten ihr auf eurer Hand habt – meist nicht die tatsächliche Anzahl, aber zumindest die Farbe.



Hast du 1 deiner Tierköpfe auf ein Feld des Weges gelegt, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

**Beispiel:**

Jessy beginnt das Spiel. Sie hat 2 gelbe Popcorn-Karten, 4 grüne Luftballon-Karten und 1 rote Eislöffel-Karte. Sie möchte gerne anzeigen, dass sie Luftballon-Karten in der Hand hält. Daher legt sie 1 ihrer Adlerköpfe auf die grüne 2.

Als Nächstes ist Katja an der Reihe. Sie hat 1 blaue Münzen-Karte, 1 gelbe Popcorn-Karte, 1 grüne Luftballon-Karte, 2 rote Eislöffel-Karten und 2 orange Eisstiele-Karten. Katja würde gerne auf Orange setzen. Sie darf aber nicht auf die orange 1 setzen, da diese hinter der grünen 2 liegt. Auf die orange 2 möchte sie nicht setzen, da sie dadurch viele Felder überspringen würde, auf die keine Köpfe mehr gelegt werden dürften. Aus demselben Grund – und da sie nur 1 grüne, aber 2 rote Karten hat – legt sie ihren Chamäleonkopf nicht auf die grüne 3, sondern auf die rote 1. Zugleich überspringt sie dadurch auch keine Felder.

Jetzt ist Amir an der Reihe. Amir hat 3 blaue Münzen-Karten, 1 gelbe Popcorn-Karte, 1 grüne Luftballon-Karte und 1 lila Schal-Karte. Amir könnte 1 seiner Tierköpfe auf die grüne 3 legen, da er diesen Ausbruchplan unterstützen könnte. Aufgrund seiner vielen blauen Karten möchte er stattdessen aber auf diesen Ausbruchplan hinweisen. Auf die blaue 3 darf Amir seinen Schlangenkopf nicht legen, da er dadurch 1 Abschnitt des Weges überspringen würde. Also legt er seinen Schlangenkopf auf die blaue 2.



**B) Ausbruchversuch beenden**

Du beendest den Ausbruchversuch. Nimm dir sofort das Megafon. Jetzt folgt **Phase 2: Auswertung.**

**Hinweis:** In den ersten Tagen einer Partie könnt ihr (normalerweise) nicht erfolgreich ausbrechen. Nutzt diese Tage und sammelt Erfahrungsterne (siehe unten), mit denen ihr höhere Erfahrungsstufen freischaltet. Dadurch erhaltet ihr an zukünftigen Tagen mehr Karten, was einen Ausbruch wahrscheinlicher macht.

**OPTIONAL: FÄHIGKEIT DEINES ZOOTIERS NUTZEN**

1x pro Tag darfst du die Fähigkeit deines Zootiers nutzen. Befolge einfach die Anweisung auf deiner Tierkarte. Drehe dein Zootier anschließend auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass du deine Fähigkeit an diesem Tag eingesetzt hast.

Eine vollständige Übersicht aller Zootiere findet ihr auf Seite 8.



## PHASE 2: AUSWERTUNG

Legt jetzt alle eure Handkarten offen vor euch aus. Die Farbe des vordersten Feldes, auf dem ein Tierkopf liegt, ist eure **Fluchtfarbe**. Die Zahl dieses Feldes ist euer **Fluchtwert**.

Zählt nun, wie viele Karten in der **Fluchtfarbe** ihr offen ausliegen habt (inklusive derer, die bereits seit Beginn des Tages offen ausliegen – im Spiel mit 4 oder weniger Personen liegen an Tag 1 keine Karten offen aus).

- Habt ihr **mindestens so viele Karten** in der **Fluchtfarbe**, wie der **Fluchtwert** vorgibt, gewinnt ihr Erfahrungssterne (außer auf den ersten Feldern des Weges). Die Anzahl der Erfahrungssterne, die ihr erhaltet, steht im Stern neben dem Feld mit eurem Fluchtwert. Legt die gewonnenen Erfahrungssterne neben die Karte *Schwierigkeitsgrad*.
- Habt ihr sogar **exakt so viele Karten** in der **Fluchtfarbe**, wie der **Fluchtwert** vorgibt, erhaltet ihr **zusätzlich 1 Joker**. (Dies gilt auch für die ersten Felder des Weges, auf denen ihr keine Erfahrungssterne erhaltet.) Legt den Joker verdeckt auf den Stapel der Gegenstandskarten.
- Habt ihr **weniger Karten** in der Fluchtfarbe, als der Fluchtwert vorgibt, erhaltet ihr keine Erfahrungssterne. An diesem Tag habt ihr keine Erfahrung gesammelt.

### JOKER

Die Joker werden euch bei eurem Ausbruchversuch helfen. Joker gelten als alle Farben, zählen also stets zur Fluchtfarbe hinzu. In anderen Worten: Ihr addiert immer alle Karten in der Fluchtfarbe und zusätzlich alle Joker, die ihr auf euren Händen hattet oder die offen neben dem Spielplan liegen.

**Beispiel:** In einer späteren Phase des Spiels habt ihr in Summe 26 Handkarten. Weitere 5 Karten liegen offen neben dem Spielplan aus. Katja beendet den Ausbruchversuch. Der vorderste Tierkopf wurde auf die gelbe 6 gelegt. Prüft jetzt, ob sich unter euren 26 Handkarten sowie den 5 offenen Karten in Summe mindestens 6 gelbe Karten (inklusive Joker) befinden. Ist dies der Fall, erhaltet ihr 19 Erfahrungssterne. Sind es sogar genau 6 gelbe Karten (inklusive Joker), erhaltet ihr zusätzlichen 1 Joker.



## ERFAHRUNGSTUFE FREISCHALTEN

Jetzt dürft ihr Erfahrungssterne abgeben, um die nächste Erfahrungsstufe freizuschalten. Auf der Karte des gewählten Schwierigkeitsgrades ist vermerkt, wie viele Erfahrungssterne ihr dafür abgeben müsst. Tut ihr dies, schaltet ihr die nächste Erfahrungsstufe frei. Deckt die oberste verdeckte Karte des Erfahrungsstapels auf und legt sie auf den Stapel der freigeschalteten Karten. Die neue Karte zeigt euch an, wie viele Karten ihr in Phase 3 verdeckt austellt und wie viele Karten ihr offen auslegt.

**Hinweis:** Ihr dürft auch mehrere Erfahrungsstufen auf einmal freischalten, falls ihr entsprechend viele Erfahrungssterne abgibt. Nach Erfahrungsstufe 10 könnt ihr keine weiteren Stufen freischalten.



## PHASE 3: VORBEREITUNG FÜR DEN NÄCHSTEN TAG

Nehmt eure Tierköpfe vom Plan zurück und legt sie vor euch ab.

Mischt alle 51 Gegenstandskarten zusammen mit allen Jokern, die ihr bereits erhalten habt. Teilt die auf der obersten offenen Erfahrungsstufe genannte Anzahl Karten aus, beginnend bei der Person mit dem Megafon. Deckt ab **Erfahrungsstufe 2** wie angegeben zusätzliche Karten auf, und legt sie offen und nebeneinander neben den Spielplan. Deckt gegebenenfalls eure Tierkarte wieder auf, falls ihr eure Tierfähigkeit an diesem Tag genutzt habt.

**Beispiel:** Ihr seid in Erfahrungsstufe 3. Teilt verdeckt 22 Karten (I) reihum aus, beginnend bei der Person mit dem Megafon. Deckt dann 2 zusätzliche Karten (II) vom Kartenstapel auf und legt sie offen neben den Spielplan.



Schiebt den Tierkopf auf der Tagesleiste auf die nächsthöhere Zahl. Beginnt dann den nächsten Tag und spielt mit **Phase 1: Kommunikation der Tiere** weiter.

Überspringt Phase 3 an Tag 7.

## SPIELLENDE

### AUSBRUCH GEGLÜCKT

Habt ihr in Phase 1: Kommunikation der Tiere zumindest 1 Tierkopf auf eines der **6 Felder in der Ausbruchzone** am Ende des Weges gelegt und stellt dann in Phase 2: Auswertung fest, dass ihr in der Tat die benötigte Anzahl Karten (oder mehr) in dieser Farbe habt, brecht ihr erfolgreich aus und **gewinnt** das Spiel **sofort**. (Berücksichtigt auch für diese Auswertung wie immer nur den vordersten Tierkopf, falls mehrere Tierköpfe in der Ausbruchzone liegen.)

### AUSBRUCH GESCHEITERT

Nach dem 7. Tag endet die Partie ebenfalls. Seid ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht ausgebrochen, habt ihr verloren. Probiert es gleich noch einmal.

## KOMMUNIKATION

Wenn ihr die Regeln streng auslegt, dürftet ihr außer durch die Platzierung eurer Tierköpfe und die Nutzung eurer Tierfähigkeiten nicht miteinander kommunizieren. Tatsächlich werdet ihr immer wieder nach einer Partie darüber diskutieren, warum bestimmte Entscheidungen getroffen wurden und euer eigenes Maß an erlaubter Kommunikation finden. Spielt so, dass euch das Spiel Spaß macht.

## VARIANTE: HOCHSICHERHEITZOO

Spielt mit der Rückseite des Spielplans. Für einen erfolgreichen Ausbruch benötigt ihr nun mehr Karten als zuvor. Da ihr zu Spielbeginn in keiner Farbe die notwendige Anzahl an Karten im Stapel habt, müsst ihr euch zunächst einige Joker erspielen.

Diese Variante solltet ihr ausprobieren, wenn ihr einige Partien mit der Vorderseite des Spielplans gewonnen habt.



# DIE ZOOTIERE

Die Tiere geben euch besondere Fähigkeiten, die ihr **1x pro Tag** nutzen dürft. Der genaue Zeitpunkt ist unten genannt. Dreht eure Tierkarte um, nachdem ihr sie genutzt habt.



**Adler:** Du darfst am **Anfang** deines Zuges 1 andere Person fragen, ob sie mindestens X Karten einer bestimmten Farbe (inklusive Joker) hat. (Für X darfst du eine beliebige Zahl deiner Wahl einsetzen). Hat die gefragte Person mindestens so viele Karten, wie du soeben erfragt hast, beantwortet sie deine Frage mit ja, andernfalls mit nein.

**Beispiel:** Stefan fragt Annie: „Hast du mindestens 3 gelbe Popcorn-Karten?“ Da Annie sogar 4 gelbe Popcorn-Karten hat, beantwortet sie die Frage mit „Ja“.



**Affe:** Du darfst am **Anfang oder Ende** deines Zuges einer anderen Person 1 deiner Handkarten geben, die sie auf ihre Hand nimmt. Danach muss dir diese Person 1 ihrer Handkarten geben (gegebenenfalls auch die, die du ihr gegeben hast). Nimm sie auf die Hand.



**Chamäleon:** Du darfst am **Anfang oder Ende** deines Zuges 1 Karte vom Stapel ziehen und auf die Hand nehmen. Danach musst du 1 deiner Handkarten verdeckt abwerfen.



**Elefant:** Du darfst am **Ende deines Zuges** eine andere Person bestimmen, bei der das Spiel fortgesetzt wird.



**Faultier:** Du darfst passen und gar nichts tun, **statt A) Ausbruchplan vorschlagen** oder **B) Ausbruchversuch beenden** auszuführen. Die nächste Person ist am Zug.



**Löwe:** Du darfst am **Anfang** deines Zuges 1 deiner Handkarten verdeckt vor dir auslegen. Drehe danach den Löwen auf die Rückseite und lege ihn auf die ausgelegte Karte. Lass die Karte in Phase 2 verdeckt unter deinem Löwen liegen, sie zählt nicht zu euren Karten dazu. Misch die ausgelegte Karte in Phase 3 nicht ein. Nimm sie stattdessen zu Beginn des nächsten Tages auf die Hand. Du hast also am nächsten Tag 1 Karte mehr, als du eigentlich hättest.



**Nashorn:** Du darfst, nachdem du die Aktion **A) Ausbruchplan vorschlagen** ausgeführt und einen Nashornkopf auf ein Feld des Weges gelegt hast, sofort einen weiteren Nashornkopf auf das nächste Feld des Weges legen.

**Hinweis:** In der Auswertung würde (wie immer) nur der vordere Kopf berücksichtigt.



**Papagei:** Du darfst, wenn du die Aktion **A) Ausbruchplan vorschlagen** ausführst, deinen Tierkopf auf das vorderste Feld des Weges legen, auf dem bereits der Tierkopf einer anderen Person liegt.



**Robbe:** Du darfst, wenn du Aktion **A) Ausbruchplan vorschlagen** ausführst, deinen Tierkopf auf ein Feld des Weges deiner Wahl legen, ohne auf die Abschnitte zu achten.

**Wichtig:** Die Robbe dürft ihr nur im Spiel zu viert, fünft oder sechst verwenden.



**Schlange:** Du darfst am **Anfang** deines Zuges alle deine Handkarten verdeckt abwerfen. Ziehe danach 1 Karte weniger, als du abgeworfen hast, vom Stapel und nimm sie auf die Hand.

## IMPRESSUM

**Autor:** Leo Colovini | **Illustrationen:** Bartłomiej Kordowski | **Grafikdesign:** Jens Wiese | **Realisation:** Sebastian Hein  
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany, unter Lizenz von studiogiocchi.  
© 2022, 2023 Pegasus Spiele GmbH. v1.1 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

# KUZOOKA

## TIPPS UND TRICKS

Der erste Zooausbruch kann eine große Herausforderung darstellen. Wir haben für euch einige Tipps und Tricks zu allen Tieren zusammengestellt, die euch helfen sollen, erfolgreich auszubrechen.

Die Fähigkeiten der Tiere mögen euch unterschiedlich stark erscheinen. Richtig eingesetzt tragen aber alle Tiere zu einem erfolgreichen Ausbruchversuch bei.

Einige Tiere sind stärker im Spiel zu zweit und zu dritt (z. B. die Schlange), andere im Spiel zu fünft und zu sechst (z. B. der Elefant). Wir empfehlen euch, die Tiere bei unterschiedlichen Personenzahlen auszuprobieren, um die Unterschiede festzustellen.

Bedenkt, dass das Legen von Tierköpfen unterschiedliche Bedeutungen haben kann. Abhängig von der Anzahl der mitspielenden Personen habt ihr mehr oder weniger Handkarten einer Farbe.

### ADLER



Mit Hilfe des Adlers kannst du herausfinden, ob eine andere Person eine Karte einer Farbe hat, die sie noch nicht genannt hat, die aber von den anderen Personen schon häufiger genannt wurde („Hast du mindestens 1 gelbe Karte?“). Oder du könntest eine

Person, die zuvor einen größeren Sprung gemacht hat, fragen, ob sie mindestens 3 Handkarten der entsprechenden Farbe hat.

### SCHLANGE



Die anderen Personen legen viele Tierköpfe auf Farben, die du nicht hast? Nutze deine Fähigkeit, wirf deine Handkarten verdeckt ab und ziehe eine Karte weniger nach, als du abgeworfen hast. Mit etwas Glück ziehst du Karten in der gesuchten Farbe.

Spielt ihr zu zweit oder dritt und du hast nur 1 Karte der genannten Farbe(n), kann sich der Einsatz der Fähigkeit dennoch lohnen. Da du bei dieser Personenzahl viele Handkarten hast, ziehst du auch viele Handkarten nach. Vielleicht hast du anschließend 2 oder mehr Karten der relevanten Farbe. Und auch wenn dies nicht der Fall sein sollte, kannst du vielleicht eine neue Farbe ins Rennen schicken, von der du mehrere Karten gezogen hast.

### CHAMÄLEON



Das Chamäleon hat eine Fähigkeit, die du jeden Tag nutzen solltest. Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und wirf anschließend eine Farbe ab, die bisher nicht angezeigt wurde und daher für den aktuellen Tag uninteressant ist.

Nutze deine Fähigkeit jedoch nicht zu früh, damit du zuvor Informationen über die Karten der anderen Personen erhältst.

### LÖWE



Mit der Fähigkeit des Löwen kannst du jeden Tag 1 Karte für den nächsten Tag sichern. Entscheide dich für eine Karte in einer Farbe, auf die bisher kein Tierkopf gelegt wurde.

Nutze deine Fähigkeit jedoch nicht zu früh, damit du zuvor Informationen über die Karten der anderen Personen erhältst.

Gelbe Karten sind besonders wertvoll, da es davon nur wenige gibt.

In selteneren Fällen kann es sogar Sinn ergeben, dass du einen Joker sicherst – zum Beispiel am sechsten Tag, wenn du das Gefühl hast, dass ihr nicht ausbrechen könnt. Natürlich gehst du damit ein hohes Risiko ein, dass euch in der Auswertung des aktuellen Tages eine Karte fehlt, um Erfahrungspunkte zu erhalten.

### ROBBE



Die Robbe ist stärker, je weniger Personen mitspielen. Zu zweit und zu dritt dürft ihr nicht mit der Robbe spielen.

Mit der Robbe könntest du einen größeren Sprung machen, wenn du viele Karten einer Farbe hast. Durch diesen Sprung könntest du die exakte Anzahl deiner Karten in dieser Farbe anzeigen.

Hast du zum Beispiel 3 oder 4 Karten einer Farbe, kann ein Sprung auf das übernächste Feld dieser Farbe Sinn ergeben.

Beachte jedoch, dass es immer ein gewisses Risiko darstellt, viele Felder zu überspringen. Dadurch nimmst du deinen Mitspieler\*innen die Chance, ihrerseits etwas über ihre Kartenhand mitzuteilen. Und wenn die anderen deine Farbe nicht unterstützen können, habt ihr weniger Felder, um euch auf eine andere Farbe zu einigen.



## FAULTIER



Du kommst an die Reihe und die nächsten freien Felder, auf die du einen Tierkopf legen könntest, stimmen farblich nicht mit deinen Handkarten überein? Oder haben die nächsten Felder des Weges Farben, die du bereits angezeigt hast und die du nicht mehrfach auf der Hand hast?

Dann solltest du deine Tierfähigkeit einsetzen und passen.

Dadurch sagst du ebenfalls etwas über deine Handkarten aus. Könntest du einen Tierkopf platzieren, der viel über deine Hand aussagt, würdest du dies vermutlich machen. Zusätzlich gibst du den nächsten Personen nach dir die Gelegenheit, einen ihrer Tierköpfe auf diese Felder zu legen.

Du möchtest bzw. müsstest den Ausbruchversuch eigentlich beenden, hast aber deine Tierfähigkeit noch nicht eingesetzt? Auch dann solltest du deine Tierfähigkeit einsetzen und passen. Vielleicht hat die nächste Person die Möglichkeit, einen weiteren Tierkopf auf den Weg zu legen, weil sie zum Beispiel mehrere Karten einer Farbe hat – oder weil sie ihre Karten noch gar nicht mitgeteilt hat. Ansonsten kann sie den Ausbruchversuch immer noch unverändert beenden.

## NASHORN



Das Nashorn kann sehr effizient Tierköpfe legen. Hast du Karten in der Farbe von 2 benachbarten Feldern, kannst du direkt 2 Tierköpfe legen und so besonders viele Informationen über deine Handkarten mitteilen.

Nutzt du deine Tierfähigkeit nicht, sagt dies ebenfalls etwas über deine Hand aus. Legst du zum Beispiel nur einen Tierkopf auf ein rotes Feld, nicht aber auch einen Tierkopf auf das nächste Feld des Weges, deutet vieles darauf hin, dass du keine (oder nur sehr wenige) Karten in der Farbe dieses Feldes hast.

## PAPAGEI



Durch die Fähigkeit des Papageis kannst du ebenfalls effizient einen Tierkopf auf den Weg legen, ohne viele Felder zu überspringen. Hat die Person vor dir einen Tierkopf auf eine Farbe gelegt, die du ebenfalls auf deiner Hand hältst, könntest du den einen deiner Papageienköpfe auf dieses Feld legen.

Hast du den Papagei noch nicht genutzt und springst dennoch auf das nächste Feld dieser Farbe, signalisierst du den anderen Personen, dass du ganz besonders viele Karten dieser Farbe hast (weil du durch deine Fähigkeit auch ohne Sprung auskommen könntest).

Wie beim Faultier und beim Nashorn sagst du somit auch immer etwas über deine Hand aus, wenn du deine Fähigkeit nicht nutzt.



## ELEFANT



Der Fähigkeit des Elefanten kann euch helfen, die genaue Anzahl der Karten einer Farbe herauszufinden. Haben zum Beispiel viele von euch Tierköpfe auf rote Felder gelegt und das nächste Feld des Weges (nach deinem Zug) ist rot, dann könntest du

Personen überspringen, die bereits gezeigt haben, dass sie keine roten Karten haben. Oder du lässt die Person weiterspielen, die rote Felder bisher nur mit großen Sprüngen hätte anzeigen können.

Alternativ kannst du natürlich auch die Person rechts von dir wählen, damit du schnell wieder an den Zug kommst.

## AFFE



Der Affe ist das vielleicht anspruchsvollste Tier. Mit dem Affen solltet ihr erst dann spielen, wenn ihr ein besseres Verständnis davon habt, was das Legen der Tierköpfe über eure Handkarten aussagt.

Eine Person hat einen Tierkopf auf eine Farbe gelegt, die du ebenfalls einmal auf der Hand hast? Du könntest ihr diese Karte geben. Es hilft der anderen Person, besser einschätzen zu können, wie viele Karten dieser Farbe insgesamt im Spiel sind.

Legst du zusätzlich einen Tierkopf auf ein Feld dieser Farbe, kannst du der entsprechenden Person signalisieren, dass du mindestens eine weitere Karte dieser Farbe hast. Besonders spannend wird es, wenn du dies mit gelben oder roten Karten machst.

In vielen Situationen gegen Ende eines Tages möchte sich die Gruppe auf eine bestimmte Farbe festlegen. Hat eine andere Person diese Farbe nur einmal genannt? Du könntest mit ihr tauschen. Gibst sie dir eine Karte dieser Farbe, obwohl sie die Farbe bereits genannt hat, hat sie wahrscheinlich 2 oder mehr Karten dieser Farbe.

©2023 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

