

Zoff im Zoo

ein tierisches Kartenspiele für 3-7 Spieler
(optimal 4 bis 6)

1. Material

60 Karten: Mit 12 verschiedenen Tieren und einem Joker. Es gibt 4 Mücken, die anderen Tiere sind 5-fach vorhanden.

Diese Spielanleitung



2. Spielidee

Die Karten werden ausgeteilt. Jeder versucht, als **Erster alle seine Handkarten abzulegen**. Dummerweise muss man aber immer so spielen, dass man die Karten des Vorgängers schlägt. Kann oder möchte man das nicht, so passt man und wird keine Karte los.

Der Einstieg für 4-7 Spieler

Jedes **Spiel** setzt sich aus mehreren **Partien** zusammen. In der ersten Partie spielt jeder für sich, in den weiteren Parteien werden Paare gebildet. Für die erste Partie genügt es, diese Anleitung nur bis Abschnitt 4.4 zu lesen.

Der Einstieg für 3 Spieler

Das Spiel besteht aus mehreren Parteien. Man spielt immer solo. Wer zu dritt spielt, kann nach Abschnitt 4.4 direkt bei Abschnitt 7 weiterlesen.

3. Ordnung der Karten

Auf jeder Karte ist abgebildet, für welches Tier sie steht. Ferner ist in einem Kasten abgebildet, welche anderen Tiere dieses Tier schlagen.

Robben werden geschlagen von Eisbären und Walen. Elefanten schlagen Füchse, Füchse schlagen Igel, aber Elefanten schlagen keine Igel. Und, ja, die kleine Maus schlägt den Elefanten!

Die Rangordnung der Tiere ist in der Tabelle am Ende dieser Anleitung noch einmal zusammengefasst!



4. Die erste Partie

Die Karten werden gut gemischt und reihum einzeln verdeckt ausgeteilt. Bei 7 Spielern erhalten 4 Spieler eine Karte mehr. Jeder nimmt seine Karten an sich, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Vor dem Spiel zu Dritt werden Karten aussortiert: von Löwe, Elefant und Maus je eine Karte, von jedem anderen Tier zwei Karten. Der Joker bleibt im Spiel. Das ergibt insgesamt 39 Karten.

4.1. Spielablauf

Anspiel:

Der Spieler links vom Geber beginnt: Er spielt eine Karte oder mehrere gleiche Karten seiner Wahl. Das Spiel geht jetzt im Uhrzeigersinn weiter.

Erhöhen:

Spätere Spieler müssen mit ihren Karten jeweils die zuletzt vorgelegten



Karten schlagen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: **Entweder** spielt ein späterer Spieler **dieselbe** Anzahl Karten, aber von einem Tier, welches das vorhergehende schlägt. **Oder** er spielt **dasselbe** Tier wie vorgelegt und davon **eins** mehr. Es ist nicht erlaubt mehr Karten eines höheren Tieres zu spielen, oder die Anzahl um mehr als eine Karte zu erhöhen. *Auf eine Robbe kann man zwei Robben legen, aber nicht drei. Man kann auch einen Eisbären auf eine Robbe spielen, aber nicht zwei Eisbären.*

Passen:

Ein Spieler, der nicht erhöhen kann oder will, legt keine Karten und setzt aus. Er kann aber später erneut einsteigen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Stich:

Kommt ein Spieler an die Reihe und es liegen die von ihm zuletzt gespielten Karten ungeschlagen zuoberst, **alle anderen Spieler haben also der Reihe nach gepasst**, so legt er alle offen liegenden Karten als Stich verdeckt vor sich ab und spielt neu an.

4.2. Joker und Mücken

Von der Regel, dass immer gleiche Karten gespielt werden müssen, gibt es zwei Ausnahmen:

Der Joker kann mit einer beliebigen anderen Karte zusammen gespielt werden und gilt dann als das jeweilige andere Tier.

Der Joker kann nicht einzeln gespielt werden.

Man sollte ihn nicht als letzte Karte auf der Hand haben.



Mit einem oder mehreren Elefanten kann eine Mücke gespielt werden. Aus dieser Mücke wird dann ein zusätzlicher Elefant. *Ein Elefant mit einer Mücke gilt als zwei Elefanten!*

Es können nicht mehrere Mücken gleichzeitig zu Elefanten gemacht werden.

Ein Joker und eine Mücke gelten als zwei Mücken und nicht als zwei Elefanten. Ein Elefant, der Joker und eine Mücke gehen aber als drei Elefanten durch.



4.3. Aussteigen

Spielt ein Spieler seine letzte Karte oder seine letzten Karten, so scheidet er aus der Partie aus. Es wird aber weiter gespielt, bis nur noch ein Spieler Karten übrig hat. Ist der Stich an den ausscheidenden Spieler gegangen, so geht dessen Anspielrecht an den Spieler links von ihm.

4.4. Ende der Partie

Spielt der vorletzte Spieler seine letzte Karte bzw. seine letzten Karten, so endet die Partie sofort. Es werden keine weiteren Karten mehr gespielt. Keiner erhält den Stich.

Wertung:

In der ersten Partie wird nur bewertet, wie schnell man seine Karten losgeworden ist: Der erste Spieler, der ausscheidet, erhält so viele Punkte, wie insgesamt Spieler mitspielen. Die darauf folgenden Spieler erhalten je einen Punkt weniger. Der Spieler, der zuletzt noch Karten auf der Hand hat, erhält aber keinen Punkt.

Bei 5 Spielern erhält der erste 5 Punkte, der zweite 4 Punkte, der dritte 3 Punkte, der vierte 2 und der letzte keinen.

Stiche sind in der ersten Partie wertlos.

5. Weitere Partien

Wer will, kann die weiteren Partien so spielen wie die erste, spannender ist es aber wie im Folgenden beschrieben:

5.1. Partner

Ab der zweiten Partie wird in Teams gespielt. Die Teams hängen von den Platzierungen der Spieler ab und sind der Tabelle zu entnehmen.

Spieler	Partner	Solo
4	1.+3., 2.+4.	-
5	1.+4., 2.+5.	3.
6	1.+4., 2.+5., 3.+6.	-
7	1.+5., 2.+6., 3.+7.,	4.

Bei 5 Spielern spielt also der in der Gesamtwertung erstplatzierte mit dem viertplatzierten und der zweitplatzierte mit dem letzten. Der mittlere Spieler spielt alleine.

5.2. Beginn der weiteren Partien

Der Führende mischt und teilt die Karten aus.

Tauschen & Drücken:

Der jeweils schlechter platzierte Spieler jedes Teams wählt nun 2 Karten aus seiner Hand, die er für die anderen verdeckt seinem Partner zuschiebt. Dieser nimmt die Karten auf die Hand und schiebt danach 2 Karten seiner Wahl zurück. Der Solist darf stattdessen bis zu zwei seiner Karten verdeckt weglegen. Diese zählen später zu seinen Stichen.



5.3. Ablauf späterer Partien

Nach dem Tauschen beginnt die Partie mit dem Anspiel des letztplatzierten Spielers. Gespielt wird nun nach den selben Regeln wie in der ersten Partie. Neben Erhöhen und Passen gibt es aber das Zeigen:

Zeigen:

Kommt der schlechter platzierte Spieler eines Teams an die Reihe und muss eine vorgelegte Karte oder Karten schlagen, so kann er eine oder mehrere seiner Karten offen zeigen. Diese müssen, ergänzt mit einer oder mehreren Karten, geeignet sein, die Vorlage zu schlagen. Kann und will der Partner die fehlenden Karten ergänzen, so gibt er die entsprechenden Karten dazu und die Kombination gilt als vom Spieler gespielt.

Beispiel: Zwei Mäuse sind zu schlagen. Der Spieler zeigt seinem Partner einen Igel und hofft auf einen weiteren Igel. Ist ein Elefant zu schlagen, könnte der Spieler seinem Partner auch eine Mücke zeigen.

Kann oder will der Partner keine Karte dazugeben, so nimmt der Spieler die gezeigten Karten zurück auf die Hand und spielt nichts. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ende der Partie:

Die Partie endet wieder, sobald der vorletzte Spieler seine letzte Karte gespielt hat. Keiner erhält die letzten offen auf dem Tisch liegenden Karten.



5.4. Wertung

Die Wertung ist gegenüber der ersten Partie erweitert. Es gibt Wertungen für Teams und für Einzelspieler.

Teamwertung:

Für das schnelle Ablegen aller Karten erhält jeder Spieler nicht nur seine eigenen Punkte (wie unter 4.4. "Ende der Partie" beschrieben), sondern zusätzlich die seines Partners. Der Solist erhält seine Punkte und 4 zusätzliche.

Wird bei 5 Spielern ein Team Erster und Fünfter, so erhalten beide

Partner je $5+0=5$ Punkte. Würde das andere Team Zweiter und Vierter, so erhielten beide je $4+2=6$ Punkte. Der Solospieler wäre Dritter und erhielte $3+4=7$ Punkte.

Einzelwertungen:

Bei den Einzelwertungen geht es um die eigenen Stiche. Die Wertung erhält man nur selbst, nicht der Partner.

Hat ein Spieler in seinen Stichen zwei oder mehr Löwen, so erhält er je Löwe einen Punkt. Einsame Löwen sind wertlos. Hat der letzte Spieler noch Löwen auf der Hand, so erhält er je Löwe einen Punkt Abzug. Jeder Spieler, der nicht mindestens einen Igel in seinen Stichen beherbergt, erhält einen Punkt abgezogen.

Ein Beispiel für das Aufschreiben:

In der 1. Runde hat Sabine als erste alle Handkarten losbekommen.

Sabine	Frank	Doris	Ralf
4	3	0	2

In der 2. Runde spielt Doris mit Frank, sie bekommen deswegen auch die Wertung des Partners gutgeschrieben. Ebenso ist es bei Sabine und Ralf.

0	3	2	4
4	2	3	0
-1	2	2	-

Sabine hat keinen Igel in ihren Stichen, deswegen -1. Frank und Doris haben jeweils 2 Löwen. Ralf hat keine Löwen, aber Igel, deswegen 0.

7 (3.)	10 (1.)	7 (2.)	6 (4.)
4	3	0	2
3	4	2	0
-	-	-	5

Das Zwischenergebnis nach der 2. Runde. Doris ist Zweite, da sie vorher schlechter platziert war als Sabine (vgl. Abschnitt 5.5).

In Runde 3 hat Ralf alle 5 Löwen und einen Igel. Alle anderen haben ebenso Igel, deswegen keinen Minuspunkt.

5.5. Nächste Partie

Die Spieler werden nach ihrer neuen Gesamt-Punktzahl platziert. Sind zwei Spieler punktgleich, so erhält jeweils derjenige die bessere Position, der zuvor die schlechtere hatte.

Hans hatte zuvor 1 Punkt, Sepp 2. Hans und Sepp haben nun je 7 Punkte. Hans wird vor Sepp platziert. Würden Hans und Sepp nächste Runde wieder punktgleich stehen, so würde dann Sepp vor Hans platziert.

Mit den neuen Positionen werden neue Teams gebildet, wie oben unter 5.1 beschrieben.



6. Spielende

Das Spiel endet nach der Partie, nach der zwei oder mehr Spieler mindestens 19 Punkte erreicht haben.

Der Spieler auf Platz 1 ist der Gewinner. Man kann natürlich im Voraus auch eine andere Punktgrenze vereinbaren und so die Spieldauer verändern.

7. Zoff im Zoo zu Dritt

Die Karten werden, wie unter 4. beschrieben, aussortiert.

Das erste Anspiel wird ausgelost, bei den späteren Partien erhält es jeweils der Letztplatzierte.

Alle Partien werden ohne Partner nach den Regeln aus Abschnitt 4 gespielt. Am Ende einer Partie erhält derjenige, der als erstes seine Karten los hat, 3 Punkte, der zweite 2 Punkte. Ausserdem erhält jeder schon ab der ersten Partie die Sonderwertungen für Igel und Löwen (Abschnitt 5.4 "Einzelwertungen")

Das Spiel endet, sobald ein Spieler über 19 Punkte hat. Natürlich kann man auch eine andere Punktgrenze vereinbaren.

Wer schlägt wen?	Wal	Elefant	Krokodil	Eisbär	Löwe	Robbe	Fuchs	Barsch	Igel	Sardinen	Maus	Mücke
Wal	>											
Elefant		>									■	
Krokodil		■	>									
Eisbär	■	■		>								
Löwe		■			>							
Robbe	■			■		>						
Fuchs		■	■	■	■		>					
Barsch	■		■	■		■		>				
Igel							■		>			
Sardinen	■		■			■		■		>		
Maus			■	■	■	■	■		■		>	
Mücke									■	■	■	>

Die Tabelle liest sich so: In der Zeile Wal ist kein ■, der Wal wird von keinem anderen Tier geschlagen, nur von mehr Walen (>). Das Krokodil wird von einem Elefanten geschlagen oder von mehr Krokodilen (>).

Fragen, Kritik, Vorschläge bitte an:

Spiele von Doris & Frank, Wolfsstaudenring 32, D-91056 Erlangen

Fax: 09131-55085, info@doris-frank.de, www.doris-frank.de

Weitere Spiele aus unserem Programm:

Igel Ärgern:

Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren,
Zusatzheft mit 40 Spielvarianten!

Ein Igel-Rennen, in dem man seinen
Igelclan vorbei an Hindernissen ins Ziel
bringen muss. Aber dauernd wird blok-
kiert und gedrängt.

Mü & mehr:

Taktisches Kartenspiel für 3-6 Spieler
ab 11 Jahren, 4 weitere Spielregeln

Ein Stichspiel, in dem man einen starken
Partner sucht und mit diesem um
Bonuspunkte spielt...was alle anderen
solo Spielende verhindern wollen.

Augenommen in die Auswahlliste

"Spiel des Jahres" 1996

Deutscher Spielepreis 96: 4. Platz

Urland:

Ein Strategiespiel, 3 - 5 Spieler , ab 12

Die ersten Wesen kriechen an Land und
kämpfen mit Hilfe von Mutationen um die
Vorherrschaft an Land.

Erweiterung mit neuen Genen.

Ursuppe:

Strategiespiel, 3 und 4 Spieler , ab 12,
ca. 2 Stunden

In der Ursuppe zappeln orientierungslos
die Amöben der Spieler. Mit Hilfe von
Genen versuchen die Spieler ihre
Amöben zur erfolgreichsten Spezies in
der Ursuppe zu mutieren.

Deutscher Spielepreis 98: 2 Platz

Mit Erweiterung auch für 5 und 6
Spieler und mit vielen neuen Genen.

Arche Opti Mix:

Ein Kartenlegespil, 3 - 5 Spieler , ab 8,
ca. 45 Minuten

Jede Menge Tiere müssen auf der Arche
untergebracht werden, doch die vertei-
lung muss gut überlegt werden, da die
Arche sonst kentern könnte, die Tiere
sich nicht vertragen oder der Proviant
gleich aufgefressen wird.

Erweiterung mit neuen Tieren.