

ZWEI SPIELWEISEN

Im Einzelspiel spielt jeder alleine. Im **Teamspiel** tretet ihr in 2er-Teams an. Ihr beginnt immer mit einer Einzelspiel-Runde, die hier zuerst erklärt wird.

Diese Regeln gelten für 4 bis 7 Spieler. Varianten für 2 und 3 Spieler findet ihr unter diesem QR-Code!



EINZELSPIEL

SPIELAUFBAU

1. Legt die Übersichtskarten, Teamkarten und die restlichen Punktekarten ohne Sternchen vorerst beiseite.
2. Legt alle Punktekarten, die eine höhere Zahl zeigen als Personen mitspielen, zurück in die Schachtel.
3. Sortiert die verbliebenen **Punktekarten mit Sternchen** aufsteigend. (Unten liegt die 2.) Legt sie als Stapel neben die Mitte.
4. Wer am jüngsten ist, wird der erste Geber. Du mischst alle 60 Tierkarten und gibst jedem Spieler gleich viele Karten. (Mit 7 Spielern erhalten die 3 letzten 1 Karte weniger.)

Tiere in die Mitte spielen

Lege die Karten so hin, dass alle neu gespielten Karten erkennbar sind. Zusätzlich sagst du die Karten deutlich an: Zuerst die Anzahl der Karten, gefolgt von der Tierart!



Kartenaufbau

ÜBERLEGENE TIERE



DAS TIER



2

SPIELABLAUF EINZELSPIEL

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, bis nur noch 1 Spieler Karten auf der Hand hat. Der Geber beginnt. In deinem Zug machst du 1 der folgenden Aktionen:

Anspielen, Spielen, Passen oder **Einsammeln & Anspielen**.

Anspielen

Befinden sich keine Tiere in der Mitte, spielst du **1 einzelnes Tier** oder **mehrere gleiche Tiere** (gilt auch für Mimics, siehe S. 4) von deiner Hand in die Mitte und beginnst so den **Haufen**.

Spielen

Liegen bereits Tiere in der Mitte, kannst du auf genau 2 Weisen Tiere oben auf den Haufen spielen:

★ **1 Tier mehr:** Spiel die **gleiche Tierart**, die zuletzt gespielt wurde, aber **genau 1 Tier** mehr. Spiel z. B. 3 Löwen auf 2 Löwen.



★ **Überlegenes Tier:** Spiel die **gleiche Anzahl von Tieren**, die zuletzt gespielt wurde, aber von einer überlegenen Tierart. Welche Tierarten überlegen sind, seht ihr in der Wolke über der zuletzt gespielten Tierart. Spiel z. B. 2 Elefanten auf 2 Löwen.



Passen

Falls du nicht spielen kannst oder nicht willst, spielst du keine Tiere und sagst: „Passe!“. Du kannst sofort wieder Tiere spielen, wenn du später am Zug bist.

Einsammeln & Anspielen

Liegen zu Beginn deines Zuges Tiere, die du selbst gespielt hast, oben auf dem Haufen (alle anderen haben reihum gepasst), sammelst du den gesamten **Haufen** ein. Lege die Karten verdeckt vor dich auf deinen Tierstapel. Danach musst du **Anspielen**.

3

Besondere Tiere: Die Mimics

1x Chamäleon: Du kannst das Chamäleon zusammen mit jeder anderen Tierart spielen. Es zählt als 1 Tier dieser Tierart. Das Chamäleon kannst du **nie alleine** spielen, insbesondere nicht als letzte Karte von der Hand.



4x Mücke: Du kannst Mücken (1 oder mehr) anspielen, aber du kannst Mücken nie als Mücken auf andere Tiere spielen, da keine Tierart unterlegen ist. Aber du kannst „aus 1 Mücke 1 Elefanten machen“, indem du **genau 1 Mücke** zusammen mit 1 oder mehreren Elefanten spielst.

Du sagst immer die „echten“ Tiere an und legst sie nach oben, damit alle sehen, welche Tiere überlegen sind.



AUSSTEIGEN & PUNKTEN

Sobald du deine letzte Tierkarte (an)spielst, steigst du aus der Runde aus. Nimm die oberste Karte vom Punktestapel und leg sie vor dich. Falls jetzt alle reihum passen, kannst du diesen Haufen noch einsammeln und der Spieler links von dir ist mit Anspielen dran. Du wirst bis zum Rundenende übersprungen.

RUNDENENDE

Wenn nur noch 1 Spieler Karten auf der Hand hat, endet die Runde. Der Letzte mit Handkarten erhält keine Punktekarte. Niemand sammelt den letzten Haufen in der Mitte ein. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

MEHRERE RUNDEN SPIELEN

Ihr könnt weitere Runden auf die gleiche Weise spielen. Wer ohne Punktekarte ausging, wird der neue Geber. Ihr könnt auch Punkte über mehrere Runden aufschreiben, um zu sehen, wer nach 3-5 Runden am besten ist! Wir empfehlen aber das spannendere **Teamspiel**.

4

TEAMSPIEL

Seid ihr bereit für neue Tricks und geteilte Freude? Dann spielt in Teams! Ihr bekommt in jeder Runde einen neuen Partner, mit dem ihr Tiere tauschen und gemeinsam Tiere spielen könnt. Zusätzlich gibt es Punkte für Löwen und Igel. Die erste Teamspiel-Runde spielt ihr nach einer ersten Einzelspiel-Runde. Deren Ausgang bestimmt, wer nun mit wem ein Team bildet.

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Punktestapel fürs Teamspiel

Sortiert die Punktekarten aufsteigend; legt je Zahl die Karte ohne Sternchen unter die mit Sternchen. (Legt die Karten ohne Sternchen so, dass die Seite mit Mücke nach unten zeigt.)



Bildet Teams

Legt die Übersichtskarte für eure Spieleranzahl aus und legt die darauf abgebildeten Teamkarten daneben.



Finde deine Platzierung aus der Vorrunde auf der Übersichtskarte und lege die entsprechende Teamkarte vor dich.

Übersichtskarte

Deine Platzierung: Umso mehr Punkte du in der Vorrunde erreicht hast, umso höher ist jetzt deine Platzierung. Bei Unentschieden, ist besser, wer die höhere Punktekarte mit Sternchen hat.



Spieleranzahl

Teamkarten: zeigen die Teams (rot, gelb, lila, grau) und deine Rolle im Team: **Großer-Elefant**, **Kleiner-Maus** oder **Einzel-Mücke**.

Diese Pfeile zeigen an, wer Geber ist und als Erster anspielt.

5

ZUSÄTZLICHER SPIELABLAUF

Spielt wie im **Einzelspiel** mit diesen Ergänzungen:

Tiere tauschen

Nachdem die Karten verteilt sind und vor dem ersten Anspiel, gibt jeder **Kleine** 2 Tiere seiner Wahl verdeckt an seinen **Großen**. Der Große nimmt sie auf die Hand. Dann gibt er 2 Karten seiner Wahl zurück an den Kleinen (es ist möglich aber meist nicht empfehlenswert dieselben zurückzugeben). Die Einzelmücke beginnt ihren Tierstapel mit bis zu 2 Karten, die sie verdeckt vor sich ablegt.

Hilfe beim Spielen

Bist du als Kleiner am Zug und es liegen Tiere in der Mitte, kannst du deinen Großen um Hilfe bitten: Zeige 1 oder mehrere gleiche Tiere, die du auf den Haufen spielen könntest, falls noch mindestens 1 passendes Tier hinzukommt. (Du darfst auch Mimics zeigen.)

Dein Großer kann passende Tiere ergänzen, aber er muss nicht. Alle gespielten Karten gelten als von Dir, dem Kleinen gespielt.

Falls der Große nicht helfen kann oder nicht will, musst du deine gezeigten Karten zurücknehmen und **Passen**.

Teampunkte

Sobald deine Hand leer ist, nimmst du die beiden obersten Punktekarten vom Stapel. Lege die Karte mit Sternchen zu dir, gib die ohne Sternchen deinem Teampartner.

1. Zuletzt wurden 2 Elefanten gespielt



2. Der Kleine zeigt 1 Chamäleon



3. Der große ergänzt 2 Elefanten*



*Der Große hätte auch 1 Maus ergänzen können oder 1 Mücke und 1 Elefanten.



6



Einzelmücke

Als Einzelmücke legst du beide Karten zu dir. Die Karte ohne Sternchen drehst du auf die graue Mückenseite – sie zählt für dich immer 4 Punkte.

Rundenende

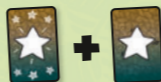
Der Letzte mit Karten auf der Hand erhält keine Punktekarte mit Sternchen und gibt keine Punktekarte an seinen Partner.

WERTUNG UND SIEG

Jeder zählt seine positiven und negativen Punkte zusammen.

Positive Punkte

★ **Punktekarten:** Zähle die Punkte auf deinen Punktekarten zusammen. Hast du als Einzelmücke keine Punktekarte, erhältst du 4 Punkte geschenkt.



★ **Löwen im Stapel:** Hast du mindestens 2 Löwen in deinem Tierstapel, bekommst du 1 Punkt für jeden Löwen in deinem Tierstapel.



Negative Punkte

★ **Kein Igel im Stapel:** Falls du keinen Igel in deinem Tierstapel hast, verlierst du 1 Punkt.



★ **Löwen auf der Hand:** Hast du noch Handkarten, verlierst du 1 Punkt für jeden Löwen in deiner Hand.



Wer am meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer davon die höhere Punktekarte mit Sternchen hat. Ihr könnt hier nach Belieben aufhören, weiterspielen oder euch an Franks Zoomeisterschaft trauen!



7

Schneller Teamstart

Ihr wollt auf das Einzelspiel zum Start verzichten? Verteilt vor Beginn der 1. Runde die Teamkarten zufällig und startet sofort mit dem Teamspiel.

Franks Zoomeisterschaft

Ihr wollt wissen, wer der wahre Zoomeister ist? Zählt eure Punkte über mehrere Runden zusammen bis 2 oder mehr Spieler mindestens 19 Punkte erreicht haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Folgendes gilt:



- ★ Spielt in der 1. Runde ein Einzelspiel.
- ★ Spielt ab der 2. Runde Teamspiele.
- ★ Bestimmt die Teams anhand der Gesamtpunkte über alle vorherigen Runden (anstatt nur der Vorrunde).
- ★ Bei Punktegleichstand, wird besser platziert, wer beim Start der Vorrunde schlechter platziert war.
- ★ Wer auf dem letzten Platz ist, wird immer neuer Geber und Startspieler (auch wenn es eine Einzelmücke gibt).



CREDITS

Autor: Frank Nestel
Illustration: Doris Matthäus
Spielentwicklung: Roland Goslar
Grafikdesign: Marina Fahrenbach, Sofia Reibel
Redaktion: Don Eskridge, Sabine Machaczek
Herausgeber: Heiko Eller-Bilz
Dank an: Das HeidelBÄR Games Team und all unsere Freunde und Spieltester

Some icons/images were provided by Vecteezy.com

© 2025 HeidelBÄR Games GmbH. ZOFF IM ZOO, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. Producer: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Made in Czech Republic. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 7 OR YOUNGER. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. Diese Information bitte aufbewahren.



BONUSMATERIAL

- ★ Wertungsblatt zum Ausdrucken
- ★ Spielvarianten für 2-3 Personen

Wir spenden einen Teilerlös unserer verkauften Spiele an trees.org, um Bäume zu pflanzen:



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter: service.heidelbaer.de



WWW.HEIDELBAER.DE

8

Im Zoo gibt's Zoff:

Die Maus erschreckt den Elefanten, der Eisbär verscheucht die Maus und alles geht drunter und drüber!

ZOFF IM ZOO wird über mehrere Runden gespielt, in denen ihr Tierkarten ausspielt, um eure Hand möglichst schnell zu leeren.

Der Clou: Auf den Karten stehen keine Zahlen! Stattdessen spielt ihr Tiere, die durch ein Tier mehr oder überlegene Tiere überboten werden können. Zofft euch im Einzelspiel oder im Teamspiel mit wechselnden Partnern!



SPIELMATERIAL

60 Tierkarten:

- ★ 5x je Tierart
- ★ Besondere Tiere (Mimics): 4x Mücke und 1x Chamäleon



12 Punktekarten:

- ★ 6x mit Sternchen (2 bis 7)
- ★ 6x ohne Sternchen (2 bis 7)



7 Teamkarten:

- ★ 2x für jedes Team (Rot, Gelb, Lila)
- ★ 1x für den Einzelspieler (Grau)



2 Übersichtskarten fürs Teamspiel:

- ★ 1x für 4 oder 5 Spieler
- ★ 1x für 6 oder 7 Spieler



1



HOW TO PLAY