

ZOFF IM ZOO: 2-3 SPIELER VARIANTE HILFE AUS DER WILDNIS



von Roland Goslar und Simon Goslar

Manchmal ist man nur zu zweit oder zu dritt. Das klassische **Zoff im Zoo** ist am besten mit 4 bis 6 Spielern und wechselnden Teams. Deshalb haben wir eine neue Variante für kleinere Spielgruppen entwickelt. Sie bietet eine neue Art von Interaktion, die an das Teamspiel erinnert, aber ohne Team stattfindet.

Es gibt jetzt **Wildtier-Stapel**, die alle Mitspieler gleichermaßen unterstützen sowohl beim Anspielen als auch beim Spielen von überlegenen Tiere!

Wer von euch nutzt ihre Vorteile am besten?

SPIELÜBERSICHT

Spielt mehrere Runden **Zoff im Zoo**, wie in einem Einzelspiel aber mit Hilfe vom Spiel. Die Einzelwertung wird wie im Teamspiel ausgeführt. Das bedeutet, ihr wollt Löwen und Igel gewinnen. Die einzelnen Änderungen findet ihr unten.

VOR DER ERSTEN RUNDE

Mit 3 Spielern:

- ★ Nutzt nur die **2 Punkte-** und die **3 Punkte-karte** mit Sternchen. Legt sie neben die Mitte.
- ★ **Hinweis:** Alle **60 Tierkarten** sind im Spiel.

Mit 2 Spielern:

- ★ Nutzt nur die **2 Punktekarte** mit Sternchen. Legt sie neben die Mitte.
- ★ Legt **1 Karte von jeder Tierart** (auch 1 Mücke) zurück in die Schachtel. Das einzelne **Chamäleon** bleibt im Spiel.
- ★ **Hinweis:** Nur **48 Tierkarten** sind im Spiel.

VORBEREITUNG VOR JEDER RUNDE

Mit 3 Spielern:

Der Geber mischt und verteilt die Tierkarten wie folgt:

- ★ Platziere eine Reihe von **4 Tierkarten-Stapeln** neben der Mitte. Jeder Stapel besteht aus **6 verdeckten Karten**. Decke die oberste Karte jedes Stapels auf.
- ★ Gebe jedem Spieler **12 Handkarten**.

Mit 2 Spielern:

Der Geber mischt und verteilt die Tierkarten wie folgt:

- ★ Platziere eine Reihe von **6 Tierkarten-Stapeln** neben der Mitte. Jeder besteht aus **4 verdeckten Karten**. Decke die oberste Karte jedes Stapels auf.
- ★ Gebe jedem Spieler **12 Handkarten**.





ABLAUF EINER RUNDE

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis nur noch 1 Spieler Karten auf der Hand hat. Der Geber beginnt. Die Stapel neben der Mitte sind **Wildtier-Stapel** – alle gemeinsam helfen dem aktiven Spieler während seines Zugs. Der Spielablauf ist wie in einem Einzelspiel mit folgenden Ergänzungen:

Anspielen: Von der Hand oder von den Stapeln

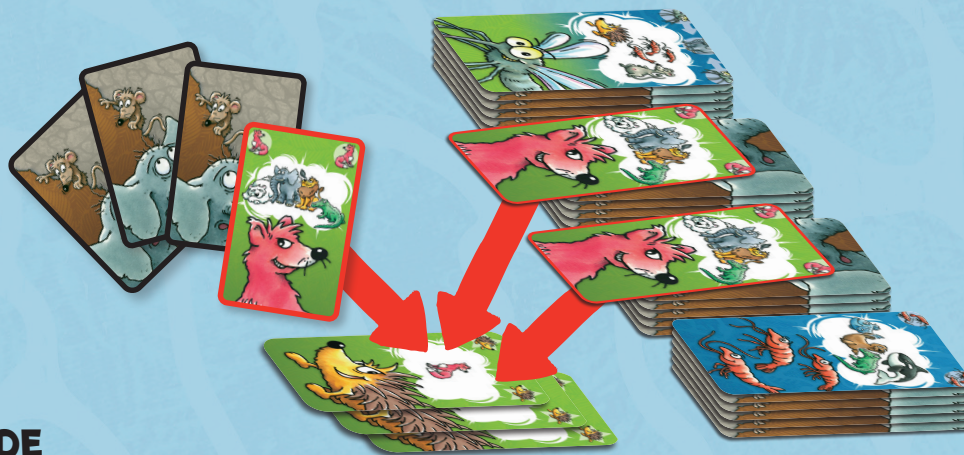
Wenn ein Spieler anspielt, hat er 2 Möglichkeiten:

- ★ Er spielt nur Tierkarten von seiner Hand oder
- ★ er spielt nur Tierkarten von den Wildtier-Stapeln. Dabei kann er so viele offene Tierkarten nutzen, wie er möchte.

Spielein: Mit oder ohne Wildtiere

Beim Spielen von überlegenen Tieren darfst du Karten aus deiner Hand und/oder Karten von den Wildtier-Stapeln in beliebiger Kombination spielen. Du darfst sogar ausschließlich Karten von den Stapeln spielen. Alle gespielten Karten gelten als von dir gespielt. Erst nachdem dein Zug beendet ist, deckt ihr verdeckte Karten oben auf den Wildtier-Stapeln auf.

Du spielst überlegene Tiere mit Karten aus deiner Hand und/oder von den Wildtier-Stapeln – zum Beispiel 1 Fuchs aus deiner Hand plus 2 Füchse von den Stapeln.



ENDE EINER RUNDE

Sobald nur noch 1 Spieler Karten auf der Hand hat, endet die Runde. Die verbliebenen Tiere in der Mitte und auf den Wildtier-Stapeln gehen an niemanden.

WERTUNG EINER RUNDE

Punktearten, Löwen und **Igel** werden wie in den **Teamspiel-Regeln** gewertet. Ihr könnt die Rückseiten von Teamkarten zur Übersicht nutzen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Runde. Bei Gleichstand gewinnt der betroffene Spieler mit der höheren Punktearte.

NÄCHSTE RUNDE

Ab der zweiten Runde wird der Spieler mit den wenigsten Punkten in der vorherigen Runde der neue Geber.

GESAMTWERTUNG

Spiele so lange, bis ein Spieler mindestens **19 Punkte** erreicht hat – oder bis zu einer vereinbarten Punktzahl oder Rundenzahl. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der betroffene Spieler, der seine letzte Handkarte zuerst ausgespielt hat.