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 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. Gibt 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.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Pegasus Spiele