

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



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)*



Robbe *Faultier* *Schlange* *Papagei* *Nashorn*



Affe *Adler* *Elefant* *Löwe* *Chamäleon*

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**. 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:

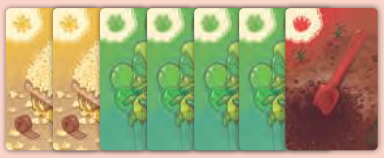
Jessy beginnt das Spiel. Sie hat 2 gelbe Popcorn-Karten, 4 grüne Luftballon-Karten und 1 rote Eislöffel-Karte. Sie möchte gerne anzeigen, dass sie Luftballon-Karten in der Hand hält. Daher legt sie 1 ihrer Adlerköpfe auf die grüne 2.

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.



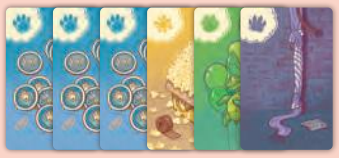
Jessy:



Katja:



Amir:



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 Erfahrungssterne (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

1× 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.*



Erfahrungsstufe 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 austeilt und wie viele Karten ihr offen auslegt.

Hinweis: *Ihr dürft auch mehrere Erfahrungsstufen auf einmal freischalten, falls ihr entsprechend viele Erfahrungssterne abgebt. 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.

Spielende

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: Hochsicherheitszoo

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 **1× 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 studiogiochi.

© 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

/pegasusspiele

Pegasus Spiele