

Befreit die Tiere • Ein Kooperatives Spiel ab 4 Jahre und Älter

Arbeitet zusammen, damit die Tiere aus dem Zoo entkommen können, bevor der Zoowärter kommt und das Tor schließt. Reiht eure Karten so aneinander, dass darauf ganze Tiere zu sehen sind, die ihr dann freilasst!

SPIELVORBEREITUNG



1 Legt den Spielplan mit der kooperativen Seite neben die Spielschachtel, wie in der Abbildung.

2 Legt die Wegplättchen auf den Weg zwischen dem Haus und dem Tor des Tiergeheges. Seht in der Liste unten nach, wie viele Wegplättchen ihr auslegen müsst.

3 Stellt den Zoowärter auf das Wegplättchen, das dem Haus am nächsten liegt.

4 Legt die Tierplättchen in das

Tiergehege. Seht in der Liste unten nach, wie viele Tierplättchen jeder Art ihr auslegen müsst.

5 Mischt die 30 Karten und gebt jedem Spieler 3 davon. Jeder legt seine Karten offen vor sich ab.

6 Die übrigen Karten sind der Stapel, von dem ihr zieht. Legt sie verdeckt in die Tischmitte.

7 Die Tierfiguren bleiben in der Spielschachtel. In diesem Spiel werden sie nicht gebraucht.

	Anzahl der Wegplättchen	Anzahl der Tierplättchen von jeder Art
1 Spieler	10	3
2 Spieler	7	4
3 Spieler	6	6
4 Spieler	5	7
5 Spieler	5	8

SPIELABLAUF

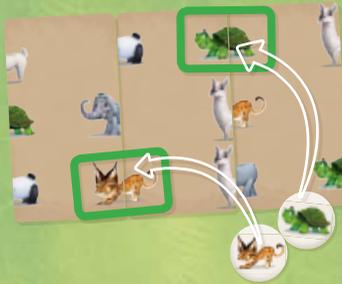
Ihr spielt so viele Runden, bis alle Tiere frei sind oder bis der Zoowärter das Tiergehege erreicht hat. Ihr spielt alle gleichzeitig.

In jeder Runde legt ihr eure 3 Karten in beliebiger Reihenfolge nebeneinander, damit ganze Tiere entstehen.

Achtung: eure Karten müssen ordentlich nebeneinander gelegt werden, damit sie in einer Reihe liegen:



WIE KÖNNT IHR DIE TIERE RETTEN?



TIPP

Sobald ihr eure 3 Karten nach eurer Wahl nebeneinander gelegt habt, seht ihr sie euch gut an. Wenn ihr dabei ganze Tiere legen konntet, sehr gut! Nehmt euch die passenden Plättchen der ganzen Tiere, die ihr mit euren Karten gelegt habt, vom Spielplan und legt sie auf eure Karten.

Egal, welche Karten du hast, kannst du immer mindestens 1 ganzes Tier legen.

Sobald ihr alle eure Karten aneinandergelagt und die passenden Tierplättchen darauf gelegt habt, legt ihr diese Plättchen in die Schachtel.

HINWEIS Wenn es keine Plättchen mehr für ein Tier gibt, das du zusammengelegt hast, ist das nicht schlimm! Es bedeutet, dass dieses Tier bereits befreit wurde und ihr kein Plättchen mehr darauf legen müsst.

DER ZOOWÄRTER KOMMT NÄHER!

Jetzt bewegt ihr die Zoowärterfigur auf das nächste Wegplättchen, das näher zum Tiergehege liegt und legt das bisherige Plättchen zurück in die Schachtel.

Wenn es kein Wegplättchen mehr gibt, betritt der Zoowärter das Tiergehege und das Spiel ist vorbei.

Wenn der Zoowärter aber noch nicht beim Tiergehege ist, legt ihr alle eure Karten auf einen Ablagestapel und jeder Spieler erhält 3 neue. Wenn nötig, mischt ihr die Karten vom Ablagestapel und legt sie in den Stapel, von dem ihr zieht. Beginnt eine neue Runde und spielt so lange weiter, bis das Spiel vorbei ist.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn entweder keine Tierplättchen im Tiergehege mehr sind oder wenn der Zoowärter das Tiergehege betritt. Ihr zählt dann alle, ob und wie viele Tierplättchen noch im Tiergehege sind.

- 0 Tiere: Glückwunsch! Ihr habt gewonnen! Ihr wart so gut, dass der Zoowärter euch nicht auffalten konnte.
- 1 Tier: Fantastische Arbeit! Nur noch eins übrig, das befreit werden muss!
- 2 oder 3 Tiere: Gute Arbeit! Mit ein bisschen Übung werdet ihr sie beim nächsten Mal sicher alle befreien können!
- 4 oder 5 Tiere: Nicht schlecht, aber ihr könnt das bestimmt noch besser!
- Mehr als 5 Tiere: Oh nein ... Also los, fangt neu an und versucht, diesmal alle zu befreien! again and try to free them all!



Das Wettrennen des Jahres

• Ein Wettbewerbsspiel für Kinder ab 6 und up

Da jetzt die Tiere aus dem Zoo entkommen sind, solltet ihr sie anfeuern, das Wettrennen des Jahres zu starten.

Suche dir ein Lieblingstier aus und hilf ihm, die Ziellinie zu überqueren!

SPIELVORBEREITUNG



- 1 Legt den Spielplan mit der Wettbewerbsseite nach oben neben die Schachtel, wie in der Abbildung.
- 2 Jeder von euch sucht sich eine Tierfigur aus. Dieses Tier ist dein Lieblingstier für das Rennen. Stellt diese Figuren auf das Startfeld der Rennstrecke. Jeder Spieler nimmt sich ein Tierplättchen, das zu seiner gewählten Tierfigur passt und legt es mit der Tierseite nach oben vor sich (so könnt ihr euch merken, welches Tier zu wem gehört).

- 3 Legt die übrigen Plättchen mit der Kronenseite nach oben zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt alle 30 Karten und teilt an jeden Spieler 4 davon aus. Jeder legt seine 4 Karten vor sich offen ab.
- 5 Die übrigen Karten sind der Stapel, von dem ihr zieht. Legt sie verdeckt in die Tischmitte.
- 6 Die Zoowärterfigur bleibt in der Schachtel. Ihr braucht sie für dieses Spiel nicht.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Spielrunden, bis einer oder mehrere Spieler die Ziellinie überquert haben. Ihr spielt alle gleichzeitig.

In jeder Runde legt ihr eure **4 Karten** in beliebiger Reihenfolge nebeneinander, damit ganze Tiere entstehen. Achtung: eure Karten müssen exakt nebeneinander gelegt werden, damit sie in einer Reihe liegen. Wenn alle Spieler fertig damit sind, ihre 4 Karten nebeneinander zu legen, bewegt jeder Spieler sein Tier auf der Rennstrecke nach folgenden Regeln:



A Für jedes Tier, das du ganz zusammengesetzt hast, ziehst du dein Lieblingstier um 1 Feld vorwärts.

B Wenn das zusammengesetzte Tier dein Lieblingstier ist, darfst du es sogar 2 Felder vorwärts bewegen. Nimm dir 1 Kronenplättchen pro Lieblingstier, das du zusammengesetzt hast.

Danach behältst du **1 der 4 Karten** und legst die übrigen **3 auf einen Ablagestapel**. Ziehe **3 neue Karten** und lege sie vor dich, sodass du wieder 4 Karten vor dir hast. Wenn nötig, mischt ihr die Karten vom Ablagestapel und legt sie in den Stapel, von dem ihr zieht. Spielt weitere Spielrunden, bis mindestens einer von euch die Ziellinie mit seinem Tier überquert hat.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der die Ziellinie überquert hat, gewinnt das Spiel. Wenn mehrere Spieler die Ziellinie gleichzeitig überqueren, vergleichen sie ihre beim Rennen gesammelten Kronen. Der Spieler mit den meisten Kronen gewinnt dann das Spiel. Wenn es einen Gleichstand geben sollte, teilen sich alle diese Spieler den Sieg.

EIN PAAR WORTE DES AUTORS UND DES TEAMS
Ein großes Dankeschön an meine liebste Emilie für ihre Unterstützung und alle ihre Schüler, die das Spiel getestet haben.

Dank auch an Valentine, Arthur und Juliette für ihre Hilfe und Will & Marie für ihren Rat. Dank an Aurélie für ihre großartige Arbeit und Hingabe bei diesem Projekt von Anfang bis Ende. Loki möchte den Schulen von Loki Heillecourt und Ludres danken.

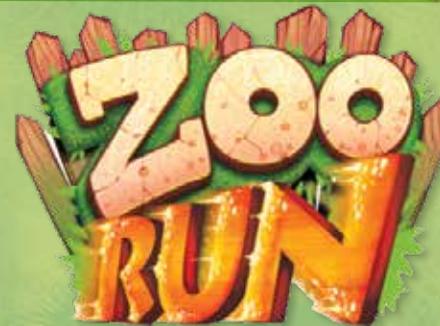
Credits

© 2019 LOKI

Autor
Florian Simicix
Illustrator
Davide Tosello

Projektleitung
Aurélie Raphaël
Assistent Projektleiter
Delphine Brennan

Grafik-Designer
Allison Machépy
Übersetzer
Michael Krönkert



 Zoo Run ist zwei Spiele in einem. Das erste "Befreit die Tiere" (S. 2) ist ein kooperatives Spiel ab 4 Jahren. Im zweiten Spiel ("Das Rennen des Jahres" ab S. 5) spielt man gegeneinander. Es ist für Spieler ab 6 Jahren geeignet. Ihr könnt beide Spiele nacheinander oder auch einzeln spielen. Viel Spaß!

COMPONENTS

40 Plättchen mit einer Tierseite (8 Luchse, 8 Schildkröten, 8 Pandas, 8 Elefanten, 8 Lamas) die für das erste Spiel gebraucht werden, und einer Kronenseite für das zweite Spiel.

30 Karten
5 Tierfiguren

- 1** Zoowärterfigur
- 10** Wegplättchen
- 1** doppelseitiger Spielplan
 - Kooperative Seite
Befreit die Tiere (Alter 4 bis 6)
 - Wettbewerbsseite
Das Rennen des Jahres (Alter 6 bis 8)

