

ANIMAZOO



Alter: 7-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-4



Anzahl der Karten: 55 Karten (30 Futterkarten, 20 Tierkarten und 5 Bonuskarten).



Ziel des Spiels: So viele Sterne wie möglich ergattern, indem man Tiere in seinen Zoo lockt und Bonuskarten gewinnt.

Vorbereitung des Spiels: Die Futterkarten mischen. An jeden Spieler 3 Karten verteilen und dann 3 Karten offen in einer Reihe in die Tischmitte legen, das ist der „Markt“. Die restlichen Karten werden verdeckt zusammengelegt und bilden den „Futterstapel“. Die Tierkarten mischen. 3 Karten davon offen den Futterkarten gegenüber legen, das ist das „Fanggebiet“. Die restlichen Karten werden verdeckt zu einem „Tierstapel“ zusammengelegt. Die Bonuskarten legt man offen neben den Spielbereich.



Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt wahlweise eine der folgenden Handlungen durch:
2 Futterkarten oder 1 Tierkarte nehmen.

2 Futterkarten nehmen: Der Spieler kann sich 2 Futterkarten aus dem Markt und /oder vom Futterstapel nehmen. Am Ende seines Spielzugs ersetzt er die fehlenden Karten des Markts durch Karten aus dem Futterstapel, damit wieder 3 Futterkarten auf dem Tisch liegen.

1 Tierkarte nehmen:

Um eine Tierkarte nehmen zu können, muss der Spieler die Anzahl Futterkarten haben, die für die Ernährung des Tieres notwendig sind, und sie bei seinem Spielzug abwerfen.



Beispiel: Die Schildkröte wird eingefangen, indem man 3 Futterkarten für Allesfresser abwirft.

Wenn ein Spieler eine Tierkarte gewinnt, legt er sie in seinem Zoo vor sich ab. Am Ende seines Spielzugs ersetzt der Spieler die Karte durch eine andere des Tierstapels.

Anmerkung 1: Am Ende seines Spielzugs darf der Spieler nie mehr als 5 Karten auf der Hand haben. Ist dies der Fall, muss er Futterkarten abwerfen.

Anmerkung 2: Wenn der Futterstapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Karten sorgfältig gemischt und bilden den neuen Stapel.

„1.“-Bonuskarten: Am Ende seines Spielzugs kann der Spieler eine Bonuskarte gewinnen (die er dann vor sich hinlegt).

Dazu muss er als erster Spieler Folgendes in seinem Zoo haben: mindestens 1 Tier...



*jeder
Rasse*



*jeder
Ernährungsweise*



*jedes
Kontinents*

Ende der Partie: Wenn der Tierstapel aufgebraucht ist, hat jeder Spieler, wenn er kann, noch einen Spielzug. Die 2 „Max“-Bonuskarten werden verliehen an *den Spieler mit den meisten Tieren...*



derselben Rasse



*derselben
Ernährungsweise*

Anmerkung 3: Herrscht für die Zuteilung der „Max“-Bonuskarte Gleichstand zwischen mehreren Spielern, gewinnen alle betroffenen Spieler 5 Sterne.

Anmerkung 4: Wenn ein Spieler nicht von allen 5 dargestellten Kontinenten mindestens ein Tier in seinem Zoo hat, zieht er von seiner Punktzahl 3 Sterne ab.

Sieger ist der Spieler, der auf den Tier- und Bonuskarten insgesamt die meisten Sterne hat.