



James Riley Herrmann

# Lang dem ZOO

Handgemacht



6+



15 MIN



1-4



Folklo Streese

NELCA  
Games

# Spielmaterial

- 1 Ablageplan (Wald)
- 2 Spielfiguren Wärter & Direktor
- 1 Stoffbeutel
- 1 Basisstation
- 3 Zeitmarker (Bananenplättchen)
- 12 Affengehege
- 24 Affen-/Waldplättchen



# Ziel

Bringt innerhalb einer bestimmten Rundenzahl alle Affen in ihre Gehege zurück!

# Aufbau

Legt den Waldplan in die Mitte und rundherum die Basisstation und die 12 Gehege.

In den Wald legt verdeckt die 24 Tiere. Auf die Basisstation legt ihr je nach Schwierigkeit 1–3 Bananenplättchen als Zeitmarker. → Wir empfehlen mit 2 Bananenplättchen zu starten, was der mittleren Schwierigkeitsstufe entspricht.

Nun stellt den Direktor ans erste leere Gehege nach (im Uhrzeigersinn) der Basisstation.

# Spielablauf

**Dieses Spiel spielt ihr alle gemeinsam.**

Der Wärter zeigt an, wer gerade von euch am Zug ist. Ihr dürft (und solltet) euch jedoch absprechen, wo die gesuchten Affen liegen. Letztendlich entscheidet aber der aktive Spieler, welche Plättchen er aufdeckt.

Bei jedem Spielerwechsel bewegt sich der Wärter im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weiter. Der Spielerwechsel findet immer statt, wenn sich der Direktor zum nächsten Gehege, auf dem noch Affen fehlen, bewegt.

Der aktive Spieler sucht jetzt nur die Affensorte, wo der Direktor steht.

**Ihr dürft immer nur so viele Waldplättchen aufdecken wie Affen im aktuellen Gehege fehlen.**



Das Finden von Pärchen ist nicht nötig, habt ihr einen richtigen Affen zum aktuell gefragten Gehege gefunden, legt ihn auf seinen vorgesehenen Platz im Gehege.

In diesem Versuch dürft ihr falsch aufgedeckte Affen, die nicht passen, **einmal** innerhalb des Waldtableaus auf bereits entstandene leere Baumplätze verschieben, um somit ihre Position für die nächsten Runden zu verbessern.

**Das Tauschen von zwei aufgedeckten Positionen, sowie das Übereinanderstapeln von Plättchen auf ein Baumfeld, sind nicht erlaubt.**

Nach dem Verschieben dreht ihr die aufgedeckten Affenplättchen wieder um.

Deine Aktionen sind somit beendet.

Der Direktor zieht zum nächsten Gehege, auf dem noch Affen fehlen, und der Wärter macht einen Spielerwechsel.

Zieht der Direktor auf dem Weg zum nächsten Gehege, auf dem Affen fehlen, über die Basisstation, dann entfernt er dabei ein Bananenplättchen.

Dies ist der Timer des Spieles und verhindert gleichzeitig, dass während einer ganzen Umrundung des Parks Affen durch das Tor flüchten.

Nimmt man bei der Überquerung der Basisstation das letzte Bananenplättchen, ändert sich in der nächsten Runde eine Regel.

**Immer, wenn ihr wieder über die Basisstation zieht, entfernt ihr 1 Waldplättchen aus dem Wald.**

Ihr könnt gemeinsam entscheiden, welches Plättchen ihr entfernt. Schaut es euch danach an und legt es verdeckt auf seinen freien Platz im Gehege. So seht ihr, dass ihr diesen Affen nicht mehr suchen müsst.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn im Wald keine Affen-/Waldplättchen mehr liegen.

## Wertung

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr innerhalb der vorgegebenen Runden alle Affen wieder in ihre Gehege gebracht habt. Braucht ihr mehr Runden, zählt jedes entfernte Waldplättchen einen entlaufenen Affen.

## Spieloptionen

**Schwierigkeitsgrad leicht** – Legt 3 Bananenplättchen auf die Basisstation. Somit habt ihr 4 Runden, bevor Affen aus dem Spiel verschwinden.

**Schwierigkeitsgrad mittel (empfohlen)** – Legt 2 Bananenplättchen auf die Basisstation. Somit habt ihr 3 Runden, bevor Affen aus dem Spiel verschwinden.

**Schwierigkeitsgrad schwer** – Legt nur 1 Bananenplättchen auf die Basisstation. Somit habt ihr nur 2 Runden, bevor Affen aus dem Spiel verschwinden.

## 1 Spieler Solo-Variante

Dieses kooperative Spiel kann man auch gut alleine spielen. Dann brauchst du dich mit niemandem absprechen.

