

- 1 **Stinktief:** DAS WAR'S für die beiden Tierarten mit dem höchsten Kartenwert (Stinktiefere ausgenommen).
- 2 **Papagei:** DAS WAR'S für ein beliebiges Tier.
- 3 **Känguru:** Überspringt bis zu zwei Tiere.
- 4 **Affe:** Ab zwei Affen: DAS WAR'S für Nilpferde und Krokodile. Der gespielte Affe zum Einlass; andere Affen direkt dahinter (in Umkehrung ihrer bisherigen Reihenfolge).
- 5 **Chamäleon:** Imitiert für diesen Zug die Aktion eines anwesenden Tiers.
- 6 **Robbe:** Vertauscht Einlass- und Rauswurfkarte.
- 7 **Zebra** (🌀 STÄNDIG!): Ist vor Krokodilen geschützt. Nilpferde und Krokodile kommen nicht am Zebra vorbei.
- 8 **Giraffe** (🌀 STÄNDIG!): Überspringt das (nächste) Tier vor ihr, falls sie dessen Kartenwert übertrifft.
- 9 **Schlange:** Ordnet alle Tiere nach Kartenwerten: Tier mit höchstem Wert zum Einlass – Tier mit kleinstem Wert zur Rauswurfkarte.
- 10 **Krokodil** (🌀 STÄNDIG!): DAS WAR'S für alle (nicht von Zebras geschützten) Tiere zwischen dem Krokodil und dem Einlass, deren Kartenwerte es übertrifft.
- 11 **Nilpferd** (🌀 STÄNDIG!): Überholt alle (nicht von Zebras geschützten) Tiere bis zum Einlass, deren Kartenwerte es übertrifft.
- 12 **Löwe:** Überholt alle Tiere und setzt sich zum Einlass; DAS WAR'S für alle Affen. *Allerdings, DAS WAR'S für ihn selbst, falls schon ein anderer Löwe da ist.*



## 2 Punkte:

- Löwe (12)
- Nilpferd (11)
- Schlange (9)
- Robbe (6)

## 3 Punkte:

- Krokodil (10)
- Giraffe (8)
- Chamäleon (5)
- Affe (4)

## 4 Punkte:

- Zebra (7)
- Känguru (3)
- Papagei (2)
- Stinktier (1)