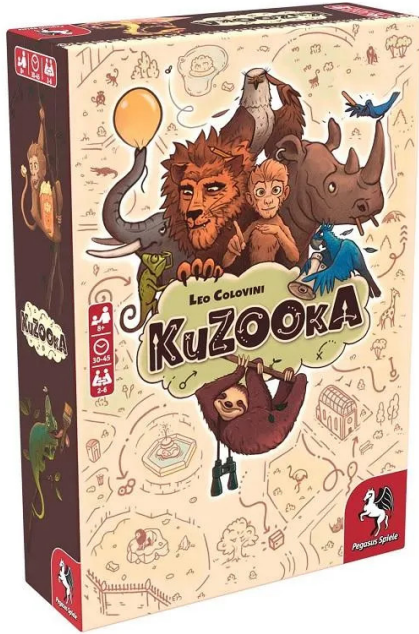


Artikelnr.: 353471

51230G - KuZOOka, Brettspiel, für 2-6 Spieler, ab 9 Jahren (DE/EN-Ausgabe)

ab **24,82 EUR**

Artikelnr.: 353471
 Versandgewicht: 0.90 kg
 Hersteller: Pegasus Spiele



Produktbeschreibung

KuZOOka, Brettspiel, für 2-6 Spieler, ab 9 Jahren (DE/EN-Ausgabe)

Als Zootier hat man es nicht leicht. Das Gehege ist viel zu klein für die eigenen Bedürfnisse, der Tagesablauf ist langweilig und die Besucherscharen des Zoos sind aufdringlich. Seit Jahren begaffen sie die Tiere und werfen allerlei Schrott in die Gehege. Und nun sollen diverse Tiere aufgrund eines Zwischenfalls auch noch in acht Tagen in einen kleineren Zoo verlegt werden. Ihnen kommt ein Gedanke: Sie müssen aus dem Zoo ausbrechen – und das im besten Fall in den nächsten sieben Tagen. Es bieten sich verschiedene Fluchtmöglichkeiten und bei genauerer Betrachtung erweist sich der Schrott der Besucher*innen durchaus als hilfreich. Mit genug davon könnte sich ein Fluchtplan in die Tat umsetzen lassen. Doch das Zoopersonal reinigt zu Beginn eines jeden Tages die Gehege und entfernt alle zugeworfenen Gegenstände. Erschwerend kommt hinzu, dass die Tiere sich untereinander nicht verstehen. Aufgeregt kreischt der Affe, laut trompetet der Elefant. Aber was wollen sie den anderen mitteilen? Welche Gegenstände können sie zur Flucht beitragen? Welcher Fluchtplan scheint am vielversprechendsten zu sein? Sie müssen schnellstens einen Weg finden, sich zu verständigen, denn es ist Zeit, den Zoo zu verlassen! In KuZOOka erhalten die Spielenden in jeder Runde Gegenstandskarten, die sie sich aber nicht gegenseitig zeigen dürfen. Durch geschicktes Platzieren ihrer Tiermarker auf dem Spielplan gilt es stattdessen, den anderen mitzuteilen, welche Gegenstände verfügbar sind und so herauszufinden, welche Fluchtmöglichkeit am erfolgversprechendsten ist. Der Spielplan zeigt Farbfelder für die verschiedenen Gegenstände mit Zahlen von niedrig (1-2) zu hoch (8-12). Ist eine Person am Zug, muss sie entweder einen neuen Ausbruchversuch vorschlagen, indem sie ihren Tiermarker weiter nach vorne auf dem Weg durch den Zoo bewegt und so eine höhere Anzahl an Gegenständen einer Farbe beiträgt als der zuletzt gelegte Marker, oder den aktuellen Ausbruchversuch beenden. Dann werden alle verfügbaren Gegenstände kontrolliert. Hat die Verständigung gut geklappt und der Wert der aktuellen Fluchtfarbe passt zu den Karten der Spielenden, gewinnen die Tiere an Erfahrung und haben am nächsten Tag mehr Karten zur Verfügung. Denn nur mit ausreichend vielen Gegenständen kann der endgültige Ausbruch aus dem Zoo schließlich gelingen. Zusätzlich hat jedes Tier eine Spezialfähigkeit, die es einmal am Tag einsetzen kann.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

- Anzahl: für 2-6 Spielende
- Alter: ab 8 Jahren
- Spieldauer: 30 bis 45 Minuten

Produktdaten

Hier gehts zum Artikel
 Alle Informationen,
 tagesaktuelle Preise und
 Verfügbarkeiten

