

Es werden max. 7 Tage (Runden) zu je 3 Phasen gespielt. Ihr spielt kooperativ.

Ablauf einer Runde:

1) Vorbereitung der Runde:

ab Runde 2

- Mischt alle 51 Gegenstands-Karten zusammen mit allen Universal-Werkzeugen (Joker), die Ihr bereits erhalten habt.
- Teilt die auf der obersten offenen Erfahrungsstufe genannte Anzahl (20 - 28) Karten aus, beginnend bei der Person mit dem Megafon. Zieht ab Erfahrungsstufe "2" Karten, die Ihr offen neben den Spielplan legt.
- Deckt ggf. Eure Tierkarte wieder auf, falls genutzt.

2) Kommunikation der Tiere:

Wer das Megafon hat, beginnt.
Wer dran ist, muss genau 1 von 2 Aktionen ausführen.

A) Ausbruchplan vorschlagen:

Ihr macht reihum immer Aktion A), bis ein Spieler Aktion B) wählt / wählen muss.

- Lege 1 Deiner Tierköpfe auf ein Feld des Weges, aber den allerersten Kopf des Tages auf eines der 5 Felder im ersten Abschnitt (ab dem Start-Schild).
- Liegen schon 1 - x Tierköpfe auf dem Weg, muss Dein Tierkopf auf ein beliebiges Feld WEITER VORN vor den bisher am weitesten vorn liegenden Kopf.
- Dein Tierkopf muss im aktuellen Abschnitt* oder dem direkt folgenden platziert werden. Du signalisierst damit, welche Farbe Du auf der Hand hast, u. U. auch deren Anzahl. Natürlich kannst Du auch weniger Karten besitzen, als Du markierst.

B) Ausbruchversuch beenden:

Nimm sofort das Megafon. Es folgt Phase 3. Du erzwingst nun die Auswertung.

3) Auswertung:

- Alle Spieler legen ihre Handkarten offen aus.
- Die Farbe des VORDERSTEN FELDES mit Tierkopf ist die FLUCHTFARBE, die Zahl der FLUCHTWERT.



Zählt ausliegende Karten in Fluchtfarbe inkl. denen vom Rundenbeginn + Joker.

ENTWEDER

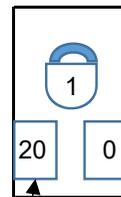
- Ist Anzahl der Karten \geq FLUCHTWERT: Ihr gewinnt Erfahrungs-Sterne (neben Feld mit Fluchtwert).
- Ist Anzahl der Karten = FLUCHTWERT: Ihr erhaltet zusätzlich 1 Karte "Universalwerkzeug" (Farb-Joker), die verdeckt auf den Stapel der Gegenstandskarten kommt und in Folgerunde eingemischt wird.

ODER Ist Anzahl der Karten $<$ FLUCHTWERT: Ihr erhaltet gar nichts.

Erfahrungsstufen freischalten:

sie bringen mehr Karten ins Spiel

- Ihr dürft Sterne abgeben, um die nächste(n) Erfahrungs-Stufe(n) freizuschalten. Deckt die oberste Karte vom Erfahrungs-Stapel auf und legt sie auf den Stapel der frei geschalteten Karten. Kosten in Sternen: 8 / 10 / 12, je nach zu Spielbeginn gewähltem Schwierigkeitsgrad.



Stufe (1 - 10)

diese Kartenanzahl (0 - 6) zusätzlich aufdecken

Anzahl Karten (20 - 28) zur Verteilung, beginnend beim Startspieler (Megafon)

TIERFÄHIGKEIT: 1-mal pro Tag nutzbar gemäß jeweiliger Angabe auf der Tier-Karte. Nach Nutzung die Tierkarte umdrehen.

Rundenende: Schiebt den Tierkopf auf die nächsthöhere Zahl der Rundenleiste, falls noch keine Spielende-Bedingung eingetreten ist. Weiter geht es mit Phase 1.

Spielende: → Habt Ihr in Phase 2 mind. 1 Tierkopf auf eines der 6 Felder in der WEISSEN AUSBRUCH-ZONE am Wegesende gelegt UND Ihr habt in Phase 3 beim Auswerten genügend Karten, brecht Ihr erfolgreich aus und **GEWINNT SOFORT**.

→ Nach dem 7. Tag endet die Partie auf jeden Fall, ggf. habt Ihr **VERLOREN**, wenn Ihr noch nicht ausgebrochen seid.



Es ist keine Kommunikation erlaubt.



"Kuzooka" ist angelehnt an "Kuzoka" aus der Sprache Swahili und bedeutet "Ausbruch".

*Abschnitte sind mehrere zusammenhängende Felder in nur heller oder nur dunkler Hintergrundfarbe. Die letzte Zone - Ausbruchzone - ist weiß unterlegt.