



Michael Schacht

Zooloretto

Für 2 bis 5 Personen, ab 8 Jahren,
Spieldauer ca. 45 Minuten



SPIELIDEE

Du leitest einen Zoo und versuchst einen Ort zu schaffen an dem sich Menschen und Tiere gleichermaßen wohlfühlen. Um einen attraktiven Zoo zu führen, braucht es eine Vielfalt an Tieren und kulinarischen Verkaufsständen, denn das sind die Publikumsmagnete, die am Ende Punkte bringen. Sind die Gehege einmal voll, lohnt es sich seinen Zoo zu vergrößern, denn Tiere, die keinen Platz finden, landen im Stall und bringen Minuspunkte. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

88 Tierplättchen (je 11 von den 8 Tierarten: Elefant, Flamingo, Känguru, Lama, Löwe, Panda, Schimpanse und Zebra)



Vor dem ersten Spiel wird das Spielmaterial vorsichtig aus den Rahmen gelöst.

Von jeder Tierart gibt es 2 Männchen mit blauem Herzsymbol, 2 Weibchen mit rotem Herzsymbol, 3 Männchen und 4 Weibchen ohne Herzsymbol



15 Verkaufsstände (je 3 in 5 Typen: Eis, Getränke, Hamburger, Hot Dog und Zuckerwatte)



1 Luftballonstand (Variante)



12 Münzplättchen



3 Heuballen (Variante)



1 Tablett (Variante)



16 Nachwuchsplättchen (je 2 von den 8 Tierarten)



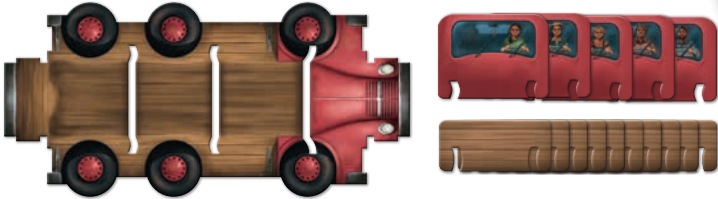
33 Münzen



1 Marker „Letzte Runde“



5 Transportwagen



Die 5 Transportwagen werden folgendermaßen zusammengebaut:



5 Zootafeln



Jede Zootafel hat 3 unterschiedliche Gehege:
1 Gehege mit 4 Feldern für 4 Tierplättchen + 1 zugehörigen Standplatz,
1 Gehege mit 5 Feldern für 5 Tierplättchen + 1 zugehörigen Standplatz und
1 Gehege mit 6 Feldern für 6 Tierplättchen + 1 zugehörigen Standplatz sowie
1 Standplatz, der keinem Gehege zugehörig ist und
1 Stall für alle überzähligen Plättchen.

5 Zusatzgehege



Jedes Zusatzgehege hat 1 Gehege mit 5 Feldern für 5 Tierplättchen + 1 zugehörigen Standplatz.

SPIELVORBEREITUNG

- Bei 3 Personen kommen die Tier- und Nachwuchsplättchen **zweier Tierarten** zurück in die Schachtel.
Bei 4 Personen kommen die Tier- und Nachwuchsplättchen **einer Tierart** zurück in die Schachtel.
Bei 5 Personen wird mit allen Tier- und Nachwuchsplättchen gespielt.
- Legt alle Plättchen eines beliebigen Verkaufsstandtyps sowie den Lutballonstand, das Tablett und die Heuballen zurück in die Schachtel. Diese werden für das Grundspiel für 3-5 Personen nicht benötigt.
- Alle quadratischen Plättchen werden verdeckt gut gemischt.
15 Plättchen werden abgezählt und als verdeckter Stapel für das Spielende zur Seite gelegt.
Der „**Letzte Runde**“-Marker wird zur Markierung **oben auf den Stapel** gelegt.
Mit den übrigen Plättchen werden mehrere verdeckte freie Stapel beliebiger Höhe gebildet und in die Tischmitte gelegt.
- Die runden Nachwuchsplättchen werden offen in der Nähe der verdeckten Stapel mit den quadratischen Plättchen bereitgelegt.
- Es werden so viele Transportwagen nebeneinander in die Mitte gestellt, wie Personen mitspielen.
Übrige Wagen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Alle erhalten jeweils **1 Zootafel**, die ihr offen vor euch auslegt und **1 Zusatzgehege**, das ihr mit der Rückseite nach oben rechts daneben legt.
Übrige Tafeln werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Alle erhalten jeweils **2 Münzen**, die ihr als persönlichen Vorrat neben euren Zoo legt.
Die restlichen Münzen werden als Bank in der Mitte bereit gelegt.
- Ihr einigt euch, wer beginnt.

Die Variante für 2 Personen findet ihr im Anschluss an diese Regel.



SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. Kommst du an die Reihe, musst du **eine** der 3 folgenden Aktionen ausführen:

- A. EIN PLÄTTCHEN AUF EINEN TRANSPORTWAGEN LEGEN oder
- B. EINEN TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTEIGEN oder
- C. EINE GELDAKTION AUSFÜHREN

Danach folgt die nächste Person im Uhrzeigersinn.

Haben alle einen Transportwagen genommen, endet die laufende Runde, und eine neue Runde beginnt.

A. EIN PLÄTTCHEN AUF EINEN TRANSPORTWAGEN LEGEN

Du deckst das oberste Plättchen von einem Stapel auf und legst es offen, also mit der Vorderseite nach oben, in ein freies Fach eines beliebigen Transportwagens. Damit endet dein Zug.

Auf einen Transportwagen passen höchstens 3 Plättchen. Liegen auf allen Transportwagen bereits 3 Plättchen, kannst du diese Aktion nicht wählen. Du musst dann Aktion B oder C ausführen.

Wichtig: Von dem Stapel mit dem „Letzte Runde“-Marker dürfen erst dann Plättchen aufgedeckt werden, wenn alle anderen Stapel komplett aufgebraucht sind!



B. EINEN TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTEIGEN

Du nimmst dir 1 beliebigen Transportwagen mit den darauf liegenden Plättchen und stellst ihn vor dir ab. Die Plättchen aus dem Wagen müssen sofort platziert werden.

Wichtig: Es dürfen nur Wagen genommen werden, auf denen **mindestens 1 Plättchen** liegt!

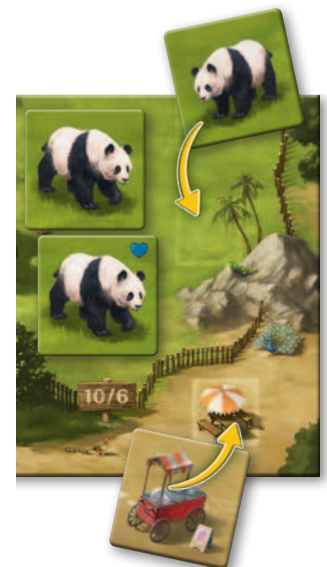
Wenn du einen Wagen nimmst, steigst du damit aus der laufenden Runde aus und spielst erst in der nächsten Runde wieder mit.

Da alle, die ausgestiegen sind, 1 Transportwagen vor sich stehen haben, kann man sofort sehen, wer in der laufenden Runde nicht mehr mitspielt.

Beim Platzieren der Plättchen müssen folgende **Legeregeln** beachtet werden:

- **Tierplättchen → Gehege/Stall:**
Ein Tierplättchen kannst du auf ein freies Feld in einem deiner Gehege legen. In einem Gehege dürfen nur Tierplättchen von **1 Tierart** liegen. Du darfst jedoch mehrere Gehege mit derselben Tierart haben. Tierplättchen, die du nicht ins Gehege legen willst oder kannst, müssen in den Stall gelegt werden.
- **Verkaufsstandplättchen → Standplatz/Stall:**
Einen Verkaufsstand kannst du auf einen freien Standplatz legen. Verkaufsstandplättchen, die du nicht auf einen Standplatz legen willst oder kannst, müssen in den Stall gelegt werden.
- **Münzplättchen → dein persönlicher Vorrat:**
Ein Münzplättchen legst du in deinen persönlichen Vorrat.
Ein Münzplättchen entspricht einer Münze. Sie können gleichwertig für Geldaktionen genutzt werden.

Achtung: Im Stall dürfen Plättchen verschiedener Tierarten und Verkaufsstände gleichzeitig in unbegrenzter Anzahl liegen.



C. EINE GELDAKTION AUSFÜHREN

Du darfst **eine** der folgenden Aktionen ausführen, wenn du dafür bezahlst.
Du kannst die Aktion mit Münzen oder Münzplättchen in beliebiger Kombination bezahlen.
Folgende Geldaktionen sind möglich:

I. Umbau (Versetzen oder Tauschen)



II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens



III. Ausbau des Zoos



Auch bei diesen Aktionen müssen die Legeregeln beachtet werden.

I. Umbau



Ein Umbau kostet **1 Münze** an die Bank. Er kann nur im eigenen Zoo stattfinden.
Es gibt die zwei Umbau-Möglichkeiten: Versetzen **oder** Tauschen.

• Versetzen

Du versetzt ein **einzelnes** Tierplättchen aus dem Stall in ein Gehege oder du versetzt einen Verkaufsstand beliebig im eigenen Zoo.



Beispiel 1:
Anna hat 2 Elefanten im Stall und 3 Elefanten in einem Gehege.
Sie versetzt einen Elefanten aus dem Stall in das Gehege. Danach hat sie 4 Elefanten im Gehege.

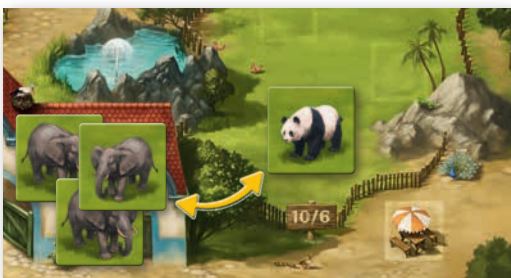


Beispiel 2:
Bert hat auf einem Standplatz 1 Verkaufsstand und versetzt ihn auf einen anderen freien Standplatz.

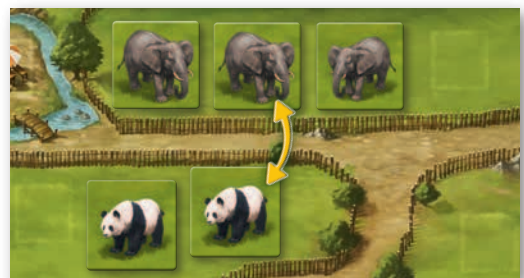
• Tauschen

Du tauschst **alle** Plättchen einer Tierart aus einem Gehege gegen alle Plättchen einer **anderen** Tierart aus einem anderen Gehege oder aus dem Stall. Ein Tausch ist immer auf genau zwei Orte beschränkt. Verkaufsstände können nicht getauscht werden.

Wichtig: Es ist nicht möglich einen Tausch vorzunehmen, wenn ein Gehege zu klein ist, sodass nicht alle neuen Plättchen hinein passen.



Beispiel 3:
Claus hat im Stall 3 Elefanten und in einem Gehege 1 Panda.
Er tauscht die beiden Tierarten und hat danach im Stall 1 Panda und im Gehege 3 Elefanten.



Beispiel 4:
Doris hat in einem Gehege 3 Elefanten und in einem anderen Gehege 2 Pandas. Durch Tauschen wechseln die beiden Tierarten das Gehege.

II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens



Für **2 Münzen** kannst du ein Plättchen von einer anderen Person kaufen oder ein Plättchen aus deinem eigenen Stall abgeben.

• Kauf

Du kaufst ein beliebiges Plättchen **aus dem Stall** einer anderen Person und legst es in deinen Zoo.

- 1 Münze bekommt die andere Person,
- 1 Münze kommt in die Bank.

Achtung: Die andere Person kann den Kauf nicht verhindern.

• Abgabe

Du gibst ein beliebiges Plättchen aus deinem Stall ab. Das Plättchen kommt zurück in die Schachtel.

- Beide Münzen kommen in die Bank.

III. Ausbau des Zoos

Du bezahlst **3 Münzen** an die Bank und drehst dein Zusatzgehege um. Damit vergrößerst du deinen Zoo um ein Gehege und einen Standplatz für einen Verkaufsstand.

ENDE EINER RUNDE

Haben alle einen Transportwagen genommen, ist die Runde zu Ende.

Die leeren Wagen werden wieder in die Mitte gestellt und die nächste Runde beginnt bei der Person, die zuletzt einen Wagen genommen hat.

Achtung: Auch wenn alle anderen bis auf dich ausgestiegen sind, darfst du noch weitere Aktionen machen, bevor du aussteigst.



ZWEI BESONDERE SITUATIONEN:

• Nachwuchs

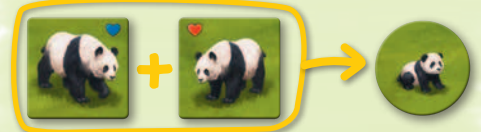
Es gibt in jeder Tierart je 2 Weibchen und Männchen mit Herzsymbolen.

Sobald in einem Gehege ein Tier mit einem blauen Herzsymbol auf ein Tier mit einem roten Herzsymbol trifft, bekommen die beiden **sofort** Nachwuchs: Du nimmst ein entsprechendes Nachwuchsplättchen vom Vorrat und legst es wie ein quadratisches Tierplättchen auf ein freies Feld in dem Gehege. Nachwuchsplättchen werden generell genauso behandelt wie alle anderen Tierplättchen.

Gibt es im Gehege kein freies Feld mehr, musst du den Nachwuchs in den Stall legen.

Jedes Weibchen und jedes Männchen mit Herzsymbol bekommt **nur einmal Nachwuchs**.

So gibt es zum Beispiel keinen Nachwuchs, wenn in einem Gehege bereits ein Paar liegt und ein drittes Tier mit Herzsymbol hinzukommt. Erst wenn zu dem dritten Tier ein neues passendes mit Herzsymbol in das Gehege gelegt wird, gibt es Nachwuchs.



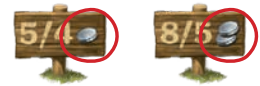
Es reicht, wenn Weibchen und Männchen im gleichen Gehege sind – sie müssen nicht nebeneinander liegen.

Achtung: Paare bekommen nur im Gehege Nachwuchs, nicht jedoch im Stall oder auf dem Transportwagen.

• Letztes Gehegefeld belegt

Jedes Mal, wenn das letzte Feld eines Geheges mit einem Plättchen belegt wird, bekommst du so viele Münzen als Bonus aus der Bank, wie auf dem Schild am Gehege abgebildet sind. Statt der runden Münzen kannst du auch quadratische Münzplättchen aus der Bank nehmen, wenn dort welche liegen. Wenn die Bank leer ist, gehst du leer aus.

Ausnahme: Werden alle Felder eines Geheges durch die Umbau-Aktion **Tauschen** belegt, bekommst du dafür **keinen** Bonus.



Achtung: Für das Gehege mit 6 Feldern gibt es keinen Bonus.

SPIELENDE

Wurden alle Plättchen der freien Stapel gespielt, wird nun der „Letzte Runde“-Marker in die Schachtel gelegt. Sobald jemand das erste Plättchen von diesem Stapel aufdeckt, wird die laufende Runde noch komplett zu Ende gespielt. Wenn alle einen Transportwagen genommen haben, endet das Spiel und es folgt die Wertung.



WERTUNG

Du ermittelst die Plus- und Minuspunkte für deinen Zoo und verrechnest sie miteinander.

- Für ein volles Gehege erhältst du die Höhere der beiden auf dem Schild am Gehege angegebenen Punktzahlen.
 - Für ein Gehege, in dem nur 1 Tierplättchen fehlt, erhältst du die Niedrigere der beiden auf dem Schild am Gehege angegebenen Punktzahlen.
 - Für ein Gehege, in dem zwei oder mehr Tierplättchen fehlen, erhältst du nur dann Punkte, wenn du auf dem zugehörigen Standplatz einen Verkaufsstand hast. Dann bekommst du für jedes Tier im Gehege 1 Pluspunkt.
 - Für jeden Typ Verkaufsstand, der auf einem Standplatz liegt, gibt es 2 Pluspunkte.
 - Für jeden Typ Verkaufsstand im Stall gibt es 2 Minuspunkte.
 - Für jede Tierart im Stall gibt es 2 Minuspunkte.
- Beispiel: Claus hat im Stall 3 Elefanten und bekommt dafür 2 Minuspunkte.*

Wer die meisten Pluspunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand entscheiden die meisten Münzen. Bei einem erneuten Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



VARIANTE FÜR 2 PERSONEN

Es gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Änderungen:

- Ihr erhaltet jeweils **2 Zusatzgehege**, die ihr verdeckt neben eure Zootafel legt.
- Die Tier- und Nachwuchsplättchen von **3 Tierarten** kommen zurück in die Schachtel.
- Es werden **3 Transportwagen** nebeneinander in die Mitte gelegt.
Nehmt nun die **3 Heuballen**, um in den Wagen für das ganze Spiel Fächer zu blockieren: In einen Wagen wird 1 Heuballen und in einen anderen Wagen werden 2 Heuballen gelegt.



Ihr dürft nur einen Transportwagen nehmen, auf dem mindestens ein offenes Plättchen liegt. Steigt ihr aus, nehmt ihr nur die offenen Plättchen aus dem Transportwagen. Die Heuballen zählen nicht als „offene Plättchen“ und bleiben immer im Wagen liegen. Haben beide Personen einen Transportwagen genommen, ist die Runde zu Ende. Die Plättchen auf dem verbliebenen Wagen (außer die Heuballen) werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.

VARIANTE MIT ALLEN VERKAUFSSTÄNDEN

Nehmt bei der Spielvorbereitung die 15 Plättchen aller 5 Verkaufstypen und mischt sie mit den Tier- und Münzplättchen. Spielt anschließend wie gewohnt mit den Regeln des Grundspiels.

VARIANTE MIT DEM LUFTBALLONSTAND



Der Luftballonstand ist ein neuer Typ Verkaufstand und wird auch behandelt wie ein Verkaufstand.

Er wird bei der Spielvorbereitung offen in die Tischmitte gelegt. Spielt anschließend wie gewohnt mit den Regeln des Grundspiels. Die erste Person, die in ihrem Zug Nachwuchs bekommt, muss den Luftballonstand aus der Tischmitte nehmen und entweder auf einen freien Standplatz oder in den Stall legen.

Liegt der Luftballonstand bei Spielende auf einem Standplatz, erhält die Person folgende Pluspunkte:

- 2 Pluspunkte, weil er ein eigener Verkaufstyp ist.
- 1 Pluspunkt für jedes Tier im angrenzenden Gehege, egal ob und wie viele Tierplättchen fehlen.
- 1 Pluspunkt für jedes Nachwuchsplättchen in allen Gehegen.

Liegt der Luftballonstand bei Spielende jedoch im Stall, bringt er 2 Minuspunkte und für die Nachwuchsplättchen gibt es keine extra Pluspunkte.

VARIANTE MIT DEM TABLETT



Das Tablett wird bei der Spielvorbereitung offen in die Tischmitte gelegt. Spielt anschließend wie gewohnt mit den Regeln des Grundspiels. Die erste Person, die 4 Verkaufstände in ihrem Zoo hat, erhält das Tablett, das sie offen neben ihren Zoo legt. Dabei ist es egal, ob die Verkaufstände auf einem Standplatz oder im Stall liegen. Die Person, die bei Spielende das Tablett vor sich liegen hat, erhält für alle Verkaufstände auf einem Standplatz 2 Pluspunkte, unabhängig vom Typ, anstatt der normalen 2 Pluspunkte für jeden Typ Verkaufstand.

ZUR TAKTIK

Es kann sich durchaus lohnen, auch einmal ein Risiko einzugehen. Wenn man beispielsweise einen noch nicht ganz gefüllten Wagen, der nur für einen selbst attraktiv ist, liegen lässt und noch ein Plättchen aufdeckt, weil man hofft, dass noch ein attraktives Plättchen hinzukommt.

Es ist nicht schlimm, wenn man Tiere nehmen muss, die man zu diesem Zeitpunkt nicht in seinen Gehegen unterbringen kann – besonders, wenn man die Möglichkeit zum Ausbau seines Zoos noch hat. Man sollte jedoch darauf achten, möglichst wenige verschiedene Tierarten in seinen Stall zu legen.

Durch die Geldaktionen ergeben sich weitere Möglichkeiten:

So kann man auch einmal ein Tier in einer unpassenden Tierart „mitnehmen“, wenn eine andere Person Interesse daran hat. Kauft sie es dann aus dem Stall, hat man damit nicht nur weniger Minuspunkte, man hat sogar noch eine Münze gut gemacht.

Vor allem sollte man die Vorzüge eines „Umbaus“ nicht unterschätzen. So ermöglicht beispielsweise geschicktes Tauschen zwischen den Gehegen mehrfach Geld einzunehmen.



Beispiel: Bert hat bereits in einer früheren Runde das letzte Feld in seinem 4er-Gehege mit einem Flamingo-Plättchen belegt und dafür einen Bonus erhalten. In seinem 5er-Gehege hat er 3 Schimpansen.

Als Bert wieder an die Reihe kommt, entscheidet er sich eine Geldaktion auszuführen. Er zahlt 1 Münze an die Bank und nimmt einen Tausch vor: Er tauscht die 4 Flamingo-Plättchen aus dem 4er-Gehege gegen die 3 Schimpansen-Plättchen aus dem 5er-Gehege. Da nun in dem 4er-Gehege ein Plättchen fehlt, kann Bert, wenn er später einen weiteren Schimpansen bekommt, das Gehege erneut komplett belegen und erhält wieder den Bonus. Auch im 5er-Gehege fehlt Bert jetzt nur noch ein Plättchen um den Bonus zu erhalten. Da nun in beiden Gehegen nur noch ein Plättchen fehlt, kommen bei Spielende jetzt auch beide Gehege in die Wertung.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

FRAGE: Außer mir sind alle anderen ausgestiegen. Darf ich noch weitere Aktionen ausführen?

ANTWORT: Ja, du darfst so viele Aktionen machen, wie du kannst. Dafür stehen dir jedes Mal die üblichen 3 Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Du könntest z.B. mehrere Geldaktionen ausführen oder weitere Plättchen ziehen, wenn der Wagen noch nicht voll ist. Erst wenn du den letzten Wagen nimmst und aussteigst, endet die laufende Runde.

FRAGE: Darf ich noch Geldaktionen machen, nachdem ich in der letzten Runde des Spiels ausgestiegen bin?

ANTWORT: Nein. Sobald du in einer Runde einen Transportwagen nimmst, bist du für diese Runde fertig.

FRAGE: Darf ich Tiere zweier Gehege direkt miteinander tauschen?

ANTWORT: Ja, wenn es verschiedene Tierarten sind.

FRAGE: Darf ich mit der Umbau-Aktion „Tauschen“ für 1 Münze z.B. 3 Elefanten aus dem Stall in ein leeres Gehege setzen?

ANTWORT: Nein. Um die Tauschaktion nutzen zu können, müssen an beiden Orten Tiere vorhanden sein.

FRAGE: Bekomme ich die 2 Pluspunkte für einen Verkaufsstand auch dann, wenn ich ihn dafür benötige, Tiere des angrenzenden Geheges zu werten?

ANTWORT: Ja.

Viele Infos, Beispiele, Varianten und weitere häufig gestellte Fragen findet ihr auf der Homepage des Autors www.michaelschacht.net und auf www.abacusspiele.de

FRAGE: Darf ich ein Tierplättchen aus einem Gehege in den Stall oder in ein anderes Gehege versetzen?

ANTWORT: Nein.

FRAGE: In meinem Stall liegen 3 Elefanten, darunter ein Pärchen ohne Nachwuchs. Ich tausche die Elefanten in das 4er-Gehege, und das Pärchen bekommt sofort Nachwuchs. Nun ist das Gehege voll. Bekomme ich eine Münze als Bonus?

ANTWORT: Nein, bei der Umbau-Aktion „Tauschen“ erhältst du nie einen Bonus.

FRAGE: Kann ich den Münz-Bonus für dasselbe Gehege mehrfach erhalten?

ANTWORT: Du erhältst den Münz-Bonus jedes Mal, wenn du ein Tierplättchen auf das letzte freie Feld in einem Gehege legst. Wenn du später eine Umbau-Aktion machst, nach der es in dem Gehege wieder freie Felder gibt, bekommst du wieder den Münz-Bonus, wenn du erneut das letzte freie Feld belegst.

ABRECHNUNGSBEISPIEL



Im 5er-Zusatzgehege mit den Zebras sind alle Felder belegt. Ernie erhält die höhere Punktzahl:

9 Punkte

Im 5er-Gehege mit den Elefanten fehlt ein Plättchen (a). Ernie erhält die niedrigere Punktzahl:

5 Punkte

Im 4er-Gehege mit den Schimpansen fehlen zwei Plättchen (b). Da neben dem Gehege aber 1 Verkaufsstand steht (c), erhält Ernie trotzdem für jedes Plättchen im Gehege 1 Punkt:

2 Punkte

In dem 6er-Gehege mit den Pandas fehlen 2 Plättchen (d). Da neben dem Gehege kein Verkaufsstand steht (e) erhält Ernie keine Punkte!

0 Punkte

Ernie hat 2 verschiedene Typen Verkaufsstände. Für jeden Typ erhält er 2 Punkte:

4 Punkte

Für jede Tierart im Stall bekommt Ernie 2 Minuspunkte, unabhängig davon, wie viele Plättchen von der Tierart im Stall liegen:

-4 Punkte

Gesamt:

16 Punkte



Der Elefant

Das Wappentier mehrerer afrikanischer Staaten ist das größte lebende Landtier.

Es kann bis zu 70 Jahre alt werden und das Gewicht von 75 erwachsenen Menschen haben.

VERBREITUNG:	Asien und Afrika
GRÖSSE:	300 - 400 cm
GEWICHT:	4 - 6 t
LEBENSDAUER:	60 - 70 Jahre



Der Flamingo

Sein besonderes Merkmal ist der abgeknickte Schnabel, mit dem er Nahrung aus dem seichten Wasser

filtert. Der rosafarbene Vogel steht gerne auf nur einem Bein, um den Wärmeverlust bei Wind möglichst gering zu halten.

VERBREITUNG:	Süd- und Mittelamerika, Afrika sowie Teilen von Europa und Südwestasien
GRÖSSE:	90 - 155 cm
GEWICHT:	2 - 4 kg
LEBENSDAUER:	20 - 40 Jahre



Das Känguru

Die australischen Busch- und Grassteppen durchquert das Beuteltier mit 12 Meter langen Sätzen und

einer Geschwindigkeit von 70 Stundenkilometern. Es kann sich erstaunlicherweise aber nicht rückwärts bewegen.

VERBREITUNG:	Australien und Neuguinea
GRÖSSE:	100 - 160 cm
GEWICHT:	15 - 60 kg
LEBENSDAUER:	7 - 15 Jahre



Das Lama

Lamas sind neugierige, meist ruhige und zurückhaltende Herdentiere. Auch wenn sie keine

Höcker haben, gehören sie zur Familie der Kamele. Lamas können bis zu 3 Meter weit spucken.

VERBREITUNG:	Südamerika
GRÖSSE:	110 - 150 cm
GEWICHT:	120 - 150 kg
LEBENSDAUER:	15 - 20 Jahre



Der Löwe

Löwen gelten als die „Könige der Tiere“. Die männlichen Löwen beeindruckten mit ihrer großen Mähne und

ihrer gewaltigen Gebrüll. Im Gegensatz zu anderen Raubkatzen leben Löwen in Rudeln und sind vor allem nachtaktiv.

VERBREITUNG:	Afrika südlich der Sahara und Indien
GRÖSSE:	140 - 190 cm
GEWICHT:	120 - 250 kg
LEBENSDAUER:	14-20 Jahre



Der Panda

Der beliebte Einzelgänger aus China ernährt sich hauptsächlich von Bambus. Im Gegensatz zu

anderen Bären können sie sich nicht gut auf die Hinterbeine stellen und fressen daher gerne im Sitzen.

VERBREITUNG:	China
GRÖSSE:	120 - 170 cm
GEWICHT:	80 - 120 kg
LEBENSDAUER:	12 - 30 Jahre



Der Schimpanse

Der sympathische Vertreter der afrikanischen Menschenaffen entwickelt im Laufe seines Lebens

eine enorme physische Leistungsfähigkeit. Diese erreicht die bis zu zweifache Stärke eines trainierten Menschen.

VERBREITUNG:	mittleres Afrika
GRÖSSE:	100 - 150 cm
GEWICHT:	25 - 65 kg
LEBENSDAUER:	20-40 Jahre



Das Zebra

Der afrikanische Steppenbewohner gehört zur Familie der Pferde. Die Streifen bildeten sich vermutlich

zur Tarnung vor Raubtieren und vor Tsetsefliegen, deren Facettenaugen angeblich das Muster nicht wahrnehmen können.

VERBREITUNG:	Afrika südlich der Sahara
GRÖSSE:	120 - 160 cm
GEWICHT:	250 - 400 kg
LEBENSDAUER:	15 - 25 Jahre



Die Tierjungen

Den Nachwuchs von Tieren kann man als Baby, Junges oder Jungtier bezeichnen. Viele haben darüber hinaus sogar ihre eigenen Namen. Ein junger Elefant heißt auch Kalb. Beim Zebra spricht man, wie bei einem Pferd, von einem Fohlen. Einen jungen Löwen nennt man Löwenwelpen.