



- | | | | |
|--|-----------|---|--|
|  | 12 | Löwe: Überholt alle Tiere und setzt sich ans Heaven's Gate; DAS WAR'S für alle Affen. Allerdings: DAS WAR'S für ihn selbst, falls schon ein anderer Löwe da ist. |  |
|  | 11 | Nilpferd (🔄 WIEDERKEHREND!): Überholt alle nicht von von einem „Schild“ (Zebra) geschützten Tiere bis zum Heaven's Gate, deren Kartenwerte es übertrifft (< 11). |  |
|  | 10 | Krokodil (🔄 WIEDERKEHREND!): DAS WAR'S für alle nicht durch ein „Schild“ (Zebra) geschützten Tiere zwischen dem Krokodil und dem Heaven's Gate deren Kartenwerte es übertrifft (< 10). |  |
|  | 9 | Schlange: Ordnet alle Tiere nach Kartenwerten: Tier mit höchstem Wert zum Heaven's Gate – Tier mit kleinstem Wert zur Rauswurfkarte. |  |
|  | 8 | Giraffe (🔄 WIEDERKEHREND!): Überspringt das (nächste) Tier vor ihr, falls sie dessen Kartenwert übertrifft (< 8). |  |
|  | 7 | Zebra (🔄 STÄNDIG!): Blockiert alle „Trampler“ (Nilpferde) und „großen Rausschmeißer“ (Krokodile). Es ist vor ihnen geschützt. |  |
|  | 6 | Robbe: Vertauscht Heaven's Gate und Rauswurfkarte. |  |
|  | 5 | Chamäleon: Imitiert für diesen Zug ein anderes <u>anwesendes</u> Tier. |  |
|  | 4 | Affe: Ab zwei Affen: DAS WAR'S für alle „Trampler“ (Nilpferde) und „großen Rausschmeißer“ (Krokodile). Der gespielte Affe ans Heaven's Gate; andere Affen direkt dahinter (in Umkehrung ihrer bisherigen Reihenfolge). |  |
|  | 3 | Känguru: Überspringt ein oder zwei Tiere. |  |
|  | 2 | Papagei: DAS WAR'S für ein beliebiges Tier. |  |
|  | 1 | Stinktier: DAS WAR'S für alle Tiere mit dem höchsten und zweithöchsten Kartenwert (Stinktiere ausgenommen). |  |



	12	Lion: The lion passes all animals and goes next to Heaven's Gate; THAT'S IT for all monkeys. THAT'S IT for the lion though, if there is another lion present.	
	11	Hippo (🌀 RECURRING!): Passes all animals with lower values (< 11), if they are not protected by a "Shield" (zebra) up to Heaven's Gate.	
	10	Crocodile (🌀 RECURRING!): THAT'S IT for all animals with lower values (< 10) between it and Heaven's Gate, if they are not protected by a "Shield" (zebra)	
	9	Snake: Arranges all animals by card value: Animal with the highest value next to Heaven's Gate – animal with the lowest value next to the Bounced card.	
	8	Giraffe (🌀 RECURRING!): Jumps over the animal directly in front of it, provided the giraffe has a higher card value (< 8).	
	7	Zebra (🚫 PERMANENTLY!): Blocks "Tramplers" (hippos) and "Big Bruisers" (crocodiles). It is protected from them.	
	6	Seal: Swaps Heaven's Gate card and Bounced card.	
	5	Chameleon: Imitates another present animal.	
	4	Monkey: Two or more monkeys: THAT'S IT for "Tramplers" (hippos) and "Big Bruisers" (crocodiles). The last-played monkey goes next to Heaven's Gate; the other monkeys directly behind this monkey – in the reverse of their previous order.	
	3	Kangaroo: Jumps over one or two animals.	
	2	Parrot: THAT'S IT for an animal of your choice.	
	1	Skunk: THAT'S IT for all animals with the highest and the second highest card value (except for skunks).	