



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



	<b>12</b>	<b>Lion:</b> 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.	
	<b>11</b>	<b>Hippo</b> (🌀 RECURRING!): Passes all animals with lower values (< 11), if they are not protected by a "Shield" (zebra) up to Heaven's Gate.	
	<b>10</b>	<b>Crocodile</b> (🌀 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)	
	<b>9</b>	<b>Snake:</b> 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.	
	<b>8</b>	<b>Giraffe</b> (🌀 RECURRING!): Jumps over the animal directly in front of it, provided the giraffe has a higher card value (< 8).	
	<b>7</b>	<b>Zebra</b> (🚫 PERMANENTLY!): Blocks "Tramplers" (hippos) and "Big Bruisers" (crocodiles). It is protected from them.	
	<b>6</b>	<b>Seal:</b> Swaps Heaven's Gate card and Bounced card.	
	<b>5</b>	<b>Chameleon:</b> Imitates another present animal.	
	<b>4</b>	<b>Monkey:</b> 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.	
	<b>3</b>	<b>Kangaroo:</b> Jumps over one or two animals.	
	<b>2</b>	<b>Parrot:</b> THAT'S IT for an animal of your choice.	
	<b>1</b>	<b>Skunk:</b> THAT'S IT for all animals with the highest and the second highest card value (except for skunks).	