



Zoo Mix Max

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 5

JAHREN

Zoo Mix Max ist ein Würfel- und Legespiel für 2 bis 6 Kinder ab 5 Jahren. 15 Tiere sind jeweils in vier Streifen zerschnitten: Kopf, Hals, Bauch und Beine. Je nachdem, welche Regel ihr spielt, setzt ihr daraus verrückte Fantasiewesen zusammen oder bringt die Tiere wieder in ihre richtige Form.

Spielziel

Ihr sammelt Kartenstreifen und legt daraus vollständige Tiere mit Kopf, Hals, Bauch und Beinen. Jedes fertige Tier bringt einen Punkt.

Vorbereitung

Sortiert die 60 Kartenteile nach den Würfelbildern auf der Rückseite: 1 für Köpfe, 2 für Hälse, 3 für Bäuche, 4 für Beine. Mischt jedes der vier Päckchen einzeln. Legt die vier Stapel mit dem Würfelbild nach oben nebeneinander auf den Tisch.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind würfelt zuerst, danach geht es reihum.
- 2 Bei 1, 2, 3 oder 4 nimmst du die oberste Karte vom passenden Stapel.
- 3 Bei 5 bekommst du nichts und gibst den Würfel weiter.
- 4 Bei 6 nimmst du von jedem Stapel eine Karte, also bis zu vier Stück.
- 5 Jeder legt seine Karten offen vor sich ab. Nach jedem Wurf ist der nächste dran.
- 6 Sind alle Stapel leer, baut jeder aus seinen Karten so viele vollständige Fabeltiere wie möglich.

So gewinnt ihr

Jedes komplette Tier zählt einen Punkt, einzelne oder unvollständige Teile zählen nicht. In der zweiten Runde "Räuber im Zoo" kommen weitere Punkte dazu; wer am Ende die höchste Summe hat, gewinnt.

Spielziel

Aus 60 Kartenstreifen entstehen Tiere, die aus genau vier Teilen bestehen: Kopf, Hals, Bauch und Beine. In der ersten Spielrunde geht es darum, möglichst viele vollständige Wesen zu bilden, egal wie wild die Teile durcheinandergemischt sind. In der zweiten Runde dreht sich das Ziel um: Jetzt sollen aus den Fantasiewesen wieder die 15 echten Tiere werden. Punkte gibt es nur für Tiere, bei denen alle vier Teile vorhanden sind.

Spielmaterial

15 Tierkarten

1 Würfel

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Dreht alle Kartenteile auf die Rückseite. Dort steht jeweils ein Würfelbild.
- Sortiert die Karten in vier Päckchen: Köpfe tragen die 1, Hälse die 2, Bäuche die 3 und Beine die 4.
- Mischt jedes Päckchen für sich.
- Legt die vier Stapel nebeneinander auf den Tisch, das Würfelbild oben.
- Legt den Würfel bereit.

Spielbeginn

Das jüngste Kind am Tisch würfelt als Erstes. Danach wird reihum weitergewürfelt.

Spielablauf

Spielregel I, Runde 1: Fabeltiere würfeln

- 1 Du würfelst einmal.
- 2 Zeigt der Würfel 1, 2, 3 oder 4, nimmst du die oberste Karte vom Stapel mit genau diesem Würfelbild.
- 3 Ist dieser Stapel schon leer, gehst du leer aus. Ein zweiter Wurf ist nicht erlaubt.
- 4 Bei einer 5 bekommst du keine Karte und reichst den Würfel weiter.
- 5 Bei einer 6 darfst du von jedem der vier Stapel die oberste Karte nehmen. Sind einzelne Stapel leer, bekommst du entsprechend weniger. Auch nach einer 6 wird nicht noch einmal gewürfelt.
- 6 Lege deine Karten offen vor dir ab und gib den Würfel weiter.

Sobald von keinem Stapel mehr Karten zu holen sind, baut jeder aus seinem Vorrat Fabeltiere. Die einzige Bedingung: Jedes Wesen braucht Kopf, Hals, Bauch und Beine. Welche Tierteile ihr kombiniert, ist völlig frei.

Bewertung der ersten Runde

Jedes vollständige Fabeltier zählt 1 Punkt. Einzelne Karten und angefangene Tiere bringen nichts.

Spielregel I, Runde 2: Räuber im Zoo

Jetzt sollen aus den Fantasiewesen die richtigen Tiere werden. Jeder behält seine Karten aus Runde 1 und ordnet sie mit Hilfe der Symbole so, dass zusammengehörende Körperteile nebeneinanderliegen. Wer dabei schon ein komplettes Tier hat, legt es bis zur Schlusswertung beiseite.

Reihum wird gewürfelt. Diesmal nimmst du die passende Karte nicht von einem Stapel, sondern von einem Mitspieler.

- 1 Bei einer 1 suchst du dir den fehlenden Kopf für eines deiner Tiere.
- 2 Bei einer 2 nimmst du einen fehlenden Hals, bei einer 3 einen Bauch, bei einer 4 die passenden Beine.
- 3 Bei einer 5 darfst du nichts räubern.
- 4 Bei einer 6 holst du dir alle fehlenden Teile für ein einziges Tier, also höchstens drei Karten.

Geräubert werden darf nur, wenn du bereits mindestens eine Karte des betreffenden Tieres besitzt. Das gilt auch beim Wurf einer 6.

Bewertung der zweiten Runde

Die Runde endet, sobald alle Tiere richtig zusammengesetzt sind. Jedes Tier bringt 1 Punkt. Das Clowntier zählt 2 Punkte, weil sich unter der Verkleidung zwei Clowns verbergen. Zum Schluss addiert ihr die Punkte beider Runden.

Spielregel II: Tierkarussell

Für diese Variante braucht ihr keinen Würfel. Sortiert die Karten nach Köpfen, Hälsen, Bäuchen und Beinen, mischt jeden Stoß und verteilt alles gleichmäßig an alle Mitspielenden. Jeder legt seine Karten offen vor sich aus und sortiert sie nach Tieren.

Eine Person gibt das Kommando. Ruft sie "tauschen", schiebt jeder gleichzeitig eine Karte an den linken Nachbarn. Gib am besten Teile von Tieren ab, die du nicht sammeln willst. Die vier Teile des Clowntieres sind Joker und passen an jedes Tier, aber nur an der richtigen Stelle: der Clownkopf ersetzt einen Kopf, die Clownbeine ersetzen Beine.

Der Spielzug

- 1 Du würfelst einmal.
- 2 Du liest das Würfelbild: 1 steht für Köpfe, 2 für Hälse, 3 für Bäuche, 4 für Beine.
- 3 Du nimmst die passende Karte vom Stapel (Runde 1) oder von einem Mitspieler (Runde 2).
- 4 Bei einer 6 nimmst du mehrere Karten, bei einer 5 keine.
- 5 Du legst deine Karten offen vor dir ab und ordnest sie.
- 6 Du gibst den Würfel an den nächsten Spieler weiter. Ein zweiter Wurf ist nie erlaubt.

Sonderregeln

- Nach jedem Wurf ist der nächste Spieler an der Reihe, auch nach einer 6.
- Eine 5 ist immer ein Fehlwurf, du bekommst keine Karte.
- Ist ein Stapel leer, geht der Wurf auf dieses Symbol ins Leere.
- Bei "Räuber im Zoo" darfst du nur Karten eines Tieres nehmen, von dem du schon mindestens ein Teil besitzt.
- Würfelst du bei "Räuber im Zoo" ein Symbol, von dem dir kein Teil fehlt, gehst du leer aus und gibst den Würfel weiter.
- Das Clowntier zählt bei der Wertung doppelt.
- Beim Tierkarussell sind die vier Clowntier-Teile Joker, aber nur an der passenden Körperstelle.

Spielende und Gewinn

Runde 1 endet, wenn von keinem Stapel mehr Karten zu holen sind. Runde 2 endet, sobald alle Tiere korrekt zusammengesetzt sind. Jedes vollständige Tier zählt 1 Punkt, das Clowntier 2 Punkte. Die Punkte aus beiden Runden werden addiert, die höchste Summe gewinnt. Beim Tierkarussell gewinnt, wer als Erster nur noch komplette Tiere vor sich liegen hat.

Varianten

- "Räuber im Zoo" als eigenständiges Spiel: Die erste Runde entfällt. Mischt alle Kartenteile, verteilt sie gleichmäßig, jeder ordnet seine Karten. Wer vier Teile eines Tieres besitzt, legt es sofort beiseite.
- Tierkarussell (Spielregel II): Tauschspiel ohne Würfel, alle geben auf Kommando gleichzeitig eine Karte nach links weiter.
- Tierkarussell verdeckt: Ihr haltet die Karten als Fächer in der Hand, sodass alle Symbole sichtbar sind. Niemand weiß dann, welche Tiere der Nachbar sammelt.
- Freies Spiel: Ein Kind kann allein aus den Teilen immer neue Fabeltiere zusammenlegen.

Tipps

- Ordne deine Karten gleich beim Ablegen nach Symbolen, dann siehst du sofort, welche Teile dir fehlen.
- In Runde 1 zählt nur Vollständigkeit: Vier beliebige Teile ergeben ein Wesen, also achte eher auf die Anzahl als auf die Optik.
- Merke dir in "Räuber im Zoo", wer welche Teile vor sich liegen hat. Beim Würfeln kannst du dann sofort zugreifen.
- Plane in "Räuber im Zoo" möglichst breit: Hast du von vielen verschiedenen Tieren je ein Teil, passt fast jedes Würfelbild zu einem Raubzug.
- Gib beim Tierkarussell zuerst die Teile von Tieren ab, von denen du nur eine einzige Karte hast.

Häufige Fragen

Darf ich nach einer 6 noch einmal würfeln?

Nein. Auch nach einer 6 endet dein Zug, und der Würfel wandert weiter.

Was passiert, wenn der passende Stapel schon leer ist?

Dann bekommst du keine Karte. Ein Ersatzwurf ist nicht erlaubt.

Wie viele Karten bekomme ich bei einer 6?

In Runde 1 eine Karte von jedem Stapel, also bis zu vier. Sind Stapel leer, bekommst du entsprechend weniger.

Darf ich bei 'Räuber im Zoo' jedem beliebigen Mitspieler jede Karte wegnehmen?

Nein. Du darfst nur Teile eines Tieres räubern, von dem du selbst schon mindestens eine Karte besitzt. Das gilt auch bei einer 6.

Was mache ich, wenn ich ein Symbol würfle, das ich gar nicht brauche?

Haben zum Beispiel alle deine Tiere schon einen Kopf und du würfelst eine 1, nimmst du keine Karte und gibst den Würfel weiter.

Zählen unvollständige Tiere Punkte?

Nein. Einzelne Karten und angefangene Tiere werden nicht gewertet, nur vollständige Figuren mit Kopf, Hals, Bauch und Beinen.

Warum ist das Clowntier besonders?

In der Wertung von 'Räuber im Zoo' zählt es 2 Punkte, weil sich unter der Verkleidung zwei Clowns verstecken. Beim Tierkarussell gelten seine vier Teile als Joker.

Brauche ich für das Tierkarussell den Würfel?

Nein. Bei dieser Variante wird nur getauscht, gewürfelt wird nicht.

Wie wird beim Tierkarussell getauscht?

Eine Person ruft 'tauschen'. Daraufhin gibt jeder gleichzeitig eine Karte an den linken Nachbarn weiter.

Kann man 'Räuber im Zoo' ohne die erste Runde spielen?

Ja. Dann werden alle Kartenteile gemischt und gleichmäßig verteilt, jeder ordnet seine Karten und legt fertige Tiere beiseite.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Charlotte Töpert
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 15.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/zoo-mix-max/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/zoo-mix-max/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026