

Sobald ein Spieler einen Markierstein erreicht und sich damit einen Öko-Orden verdient hat, zieht er eine neue Maßnahme-Karte, liest sie laut vor und stellt den Markierstein auf den betreffenden Ort.

Die Karte mit der durchgeführten Maßnahme wird offen unter den Stapel zurückgelegt.

Karten mit Stern

Unter den Maßnahme-Karten befinden sich einige Karten, die mit einem Stern gekennzeichnet sind. Wird eine solche Karte aufgedeckt, muß der betreffende Ort mit dem orangefarbenen Stein markiert werden, um die Dringlichkeit der Hilfe zu verdeutlichen.

Solange dieser Ort nicht von einem Spieler aufgesucht wurde, darf kein anderer Ort, in dem gerade eine Maßnahme stattfindet, angelaufen (wohl aber durchquert) werden; außerdem dürfen währenddessen Spielfiguren nicht nach Möglichkeit a.) bewegt werden.

Der erste Spieler, der den Ort mit dem orangen Markierstein erreicht, erhält dafür einen Öko-Orden für einen Kontinent **seiner Wahl** und außerdem von jedem Spieler 100 ÖD.

Zwei Figuren begegnen sich

Endet die Bewegung einer Figur **genau** auf einem bereits besetzten Feld, so kann der Spieler am Zug

- entweder vom Besitzer der anderen Figur bis zu 500 ÖD zur Unterstützung seiner Hilfsmaßnahmen einziehen
- oder einen Öko-Orden von einem Kontinent dieses Spielers nehmen und auf **denselben** Kontinent der eigenen Weltkarte legen (sofern dieser noch frei ist). Die Verwendung der „Sammel-Leiste“ ist hier **nicht** erlaubt.

Außerdem darf der Spieler sofort noch einmal würfeln und nach einer der drei Möglichkeiten ziehen.

Hinweis: Während einer dringlichen Maßnahme (oranger Stein auf dem Spielplan) darf man weder Geld noch Orden verlangen, aber noch einmal ziehen, wenn man eine andere Figur trifft.

Geldknappheit

Sollte ein Spieler während des Spiels nicht alle seine Unkosten bezahlen können, verliert er den Orden desjenigen Kontinents, auf dem seine Heimatstadt liegt. Besitzt er diesen nicht mehr, geht er „straffrei“ aus.

Spielende

Hat ein Spieler auf jedem Kontinent seiner Weltkarte einen Öko-Orden liegen (die „Sammel-Leiste“ ist dabei bedeutungslos), versucht er möglichst schnell seine Heimatstadt zu erreichen. Gelingt ihm dieses (auch hier verfallen überzählige Würfelpunkte!), und kann er mindestens 1000 ÖD vorweisen, endet das Spiel, und er hat gewonnen.

SCHÜTZ UNSERE ERDE

Ein interessantes Umweltspiel
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren.



Tankerunglück im Mittelmeer, Robbensterben in der Nordsee, Ozonloch über der Antarktis – kaum eine Woche vergeht, in der nicht von einem neuen Unglück berichtet wird.

Es ist höchste Zeit, die fortschreitende Zerstörung unserer Erde aufzuhalten. Engagement ist gefordert. Auch von Ihnen! In diesem Spiel!

Werden Sie Mitglied einer Umweltorganisation, die überall auf der Welt aktiv ist, Maßnahmen durchführt oder unterstützt, aufklärt und informiert. Bereisen Sie die Kontinente, und versuchen Sie, möglichst viele Öko-Orden zu verdienen.

Denn Einsatz zahlt sich aus! Für Sie, für Ihre Mitmenschen, für eine bessere Zukunft!

Spielziel

Gewinner ist derjenige, der zuerst je einen Öko-Orden in allen sechs Kontinenten sammeln konnte und mit 1 000 Öko-Dollar seine Heimatstadt erreicht.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 65 „Maßnahme“-Karten
- 6 Markiersteine (5 x Natur, 1 x Orange)
- 2 Würfel
- 6 Spielfiguren
- 6 kleine Weltkarten
- 54 Öko-Orden
- 1 Bündel Spielgeld (Öko-Dollar)

Spielvorbereitung

Die Maßnahme-Karten werden gemischt und verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan abgelegt.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die er auf die mit \otimes markierte Stadt des gleichfarbigen Kontinents stellt. Außerdem bekommt er 1 000 Öko-Dollar (ÖD) von der Bank und eine Weltkarte sowie einen Öko-Orden, den er – ebenfalls seinem Kontinent entsprechend – auf seiner Weltkarte ablegt.

Das restliche Geld (Bank) und die übrigen Orden werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Nun werden noch so viele Maßnahme-Karten aufgedeckt (offen neben dem Plan für alle sichtbar ablegen) und die darauf genannten Orte mit Markiersteinen gekennzeichnet, wie es Mitspieler minus 1 gibt. Spielen beispielsweise 5 Personen, werden dementsprechend vier Maßnahme-Karten aufgedeckt und auf dem Plan mit 4 naturfarbenen Steinen markiert.

Sollten dabei Maßnahme-Karten mit Stern (s. d.) erscheinen, so werden sie wieder untergemischt und dafür neue gezogen, so lange, bis keine Stern-Karten mehr offenliegen.

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, kann er eine von **drei** verschiedenen Möglichkeiten wählen, seine Figur zu ziehen:

a) Er spielt mit nur **einem** Würfel und zieht seine Figur entsprechend. Da er sehr langsam und energiesparend zieht, bekommt er dafür 200 ÖD von der Bank. Vergißt er, das Geld während seines Zuges einzuziehen, verfällt diese Prämie.

b) Er spielt mit beiden Würfeln und bewegt seine Figur entweder entsprechend einem der beiden Würfel oder um die Gesamtzahl weiter.

c) Er kann fliegen. Das kündigt er **vor** dem Wurf an und zahlt 500 ÖD an die Bank. Anschließend würfelt er mit beiden Würfeln und zieht seine Figur entsprechend der Möglichkeit b). Erreicht er einen Flughafen (✈), kann er von dort zu einem der anderen fünf Flughäfen fliegen (und dort evtl., wenn er noch Punkte zur Verfügung hat, weiterziehen). Ein Flug kostet, genau wie eine normale Bewegung von Punkt zu Punkt, einen Würfelpunkt.

Beispiel: Ein Spieler steht fünf Felder vor einem Flughafen und hat sich entschieden zu fliegen. Er kündigt dies an, zahlt 500 ÖD an die Bank und würfelt: 9. Er zieht 5 Felder zum Flughafen, fliegt zu einem anderen Flughafen (minus 1 Punkt) und zieht von dort mit den restlichen 3 Punkten weiter.

Hätte er weniger als 6 gewürfelt, hätte er nicht fliegen können und seine Bewegung auf andere Weise ausführen müssen. Das Geld für den Flug behält die Bank in jedem Fall.

Bei allen drei Bewegungsmöglichkeiten herrscht Zugzwang, d.h. man muß die volle Punktzahl (eines oder beider Würfel) ziehen. Auch darf in einem Zug ein Feld nicht zweimal berührt werden.

Maßnahmen

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur einen markierten Ort, in dem also gerade eine Maßnahme stattfindet (hier verfallen ausnahmsweise **überzählige** Würfelpunkte), so bekommt er für die Teilnahme an dieser Maßnahme einen Öko-Orden, den er auf seiner Weltkarte auf dem entsprechenden Kontinent ablegt. Hat er dort bereits einen Orden liegen, so deponiert er den gerade verdienten auf seiner „Sammel-Leiste“ (am linken Rand der Weltkarte).

Spätestens wenn ein Spieler einen **vierten** Öko-Orden auf seiner „Sammel-Leiste“ ablegen will, muß er drei davon eintauschen (sie kommen zurück in den Vorrat); er erhält dafür einen Orden, den er auf einen beliebigen freien Kontinent seiner Weltkarte legen kann.