

Schützt unseren Teich!

Alle helfen zusammen und retten den Teich

Ravensburger® Spiel Nr. 00 836 0

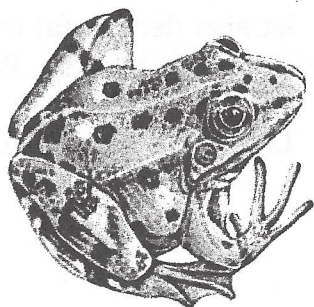
Grafik: Vreni A. Gerber

Lizenz: Carlit AG

Ein Würfelspiel zum Thema Naturschutz
für 2-4 Spieler
von 4-8 Jahren

Inhalt

- 1 Spielplan
- 8 Stoppsteine
- 1 Würfel
- 32 Tierkärtchen
- 1 Bagger in 8 Puzzleteile zerlegt



Ziel des Spiels

Vier Teiche sollen mit Fröschen, Wasservögeln, Schnecken und Libellen besiedelt werden. Mit Hilfe des Würfels weisen die Spieler den neuen Teichbewohnern ihren Lebensraum zu. Aber es droht Gefahr. Ein Bagger soll kommen. Noch ist er in seine Bestandteile zerlegt. Ist er aber einmal zusammengebaut, hebt er die Teiche aus, und das Spiel ist für alle verloren.

Was tun? Zum Glück kann man Stoppsteine aufstellen. Gelingt es, rechtzeitig die acht Stoppsteine zwischen dem Bagger und den Teichen aufzustellen, wird der Baggeraufbau abgebrochen, und die Teichbesiedlung geht ungestört weiter. Wer zuerst alle Tiere in seinem Teich untergebracht hat, gewinnt.

Das Teichspiel ist also zunächst ein Gemeinschaftsspiel. Erst wenn die gemeinsame Aufgabe gelöst ist, beginnt der Wettbewerb.

Ravensburger®

Vorbereitung

Alles auspacken und gut anschauen, besonders die Tierkärtchen. (Siehe auch Abschnitt Teichbewohner am Schluß der Spielregeln.)
Wer entdeckt die Unterschiede am schnellsten?

Ein Satz Tierkärtchen enthält:

Frösche (vier Wasserfrösche und vier Gelbbauchunken)

Wasservogel (vier Stockenten und vier Bläuhühner)

Schnecken (vier Spitzhorn-Schlammschnecken und vier Posthornschnecken)

Libellen (vier Azurjungfern und vier Heidebibellen)

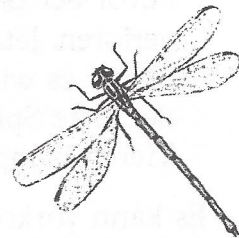
Spielen vier Kinder mit, legt der Spielleiter alle Kärtchen offen vor sich hin.

Spielen drei Kinder mit, bleibt ein Teich leer. Ein Satz Tierkärtchen wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

Spielen zwei Kinder mit, darf jedes zwei Teiche mit je acht Tieren besiedeln.

Die Spieler können aber vor Spielbeginn vereinbaren, nur mit zwei Teichen zu spielen, dann gehen zwei Tierkärtchen-Sätze in die Schachtel zurück.

Die acht Puzzleteile des Baggers sind beim Spielleiter deponiert und werden im Verlauf des Spiels direkt auf dem Spielplan zusammengesetzt.



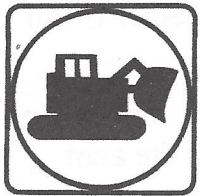
Spielregel

Steht alles bereit, Spielplan, Tierkärtchen, Baggerteile, Stoppsteine und Würfel, wählt jeder Spieler seinen Teich. Der jüngste Mitspieler würfelt als erster, dann geht's im Uhrzeigersinn weiter.

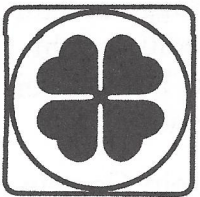


Wer ein Tiersymbol würfelt, nimmt das entsprechende Kärtchen und setzt es so in seinen Teich ein, daß die Umrisse des Kärtchens mit der vorgezeich-

neten Stelle im Teich übereinstimmen. Wer z. B. ein Froschsymbol würfelt, muß also ein Froschkärtchen nehmen, darf aber selber bestimmen, ob Wasserfrosch oder Gelbbauchunke. Ebenso hat man bei Schnecke, Libelle und Wasservogel die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten, sofern sich von allen Tieren noch Kärtchen im Vorrat befinden.



Wer den Bagger würfelt, muß ein Bagger-Puzzleteil nehmen und es auf dem Baggerfeld plazieren.



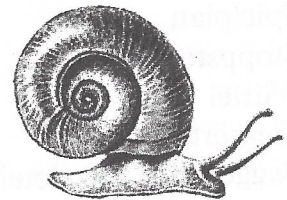
Wer das Kleeblatt würfelt, ist ein Glückspilz. Er darf ein beliebiges Tierkärtchen für seinen Teich auswählen und legt es an die richtige Stelle im Teich.

Er hat aber auch die Wahl, auf ein eigenes Tier zu verzichten und dafür einen Stoppstein vor dem Bagger aufzustellen. So kann er mit-helfen, die drohende Gefahr abzuwenden.

Sobald auf den acht vorgezeichneten Kreisen vor dem Bagger die acht Stoppsteine aufgestellt sind, darf am Bagger nicht mehr weitergebaut werden. Wer jetzt wieder einen Bagger würfelt, darf ein zweites Mal würfeln. Würfelt er auch diesmal den Bagger, hat er Pech und muß den Würfel dem Nachbarn zur Linken weitergeben.

Wer eine Tierart würfelt, die in seinem Teich bereits zweimal vertreten ist, muß den Wurf verschenken. Der Mitspieler, der sich zuerst meldet, erhält das Kärtchen.

Sind von einer Tierart alle Kärtchen vergeben, ist also der Vorrat aufgebraucht, darf man nochmals würfeln. Bringt auch der zweite Wurf kein Kärtchen ein, ist der Nachbar zur Linken an der Reihe.

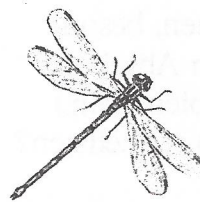


Ende des Spiels

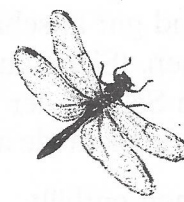
- Ist der Bagger fertig zusammengebaut, bevor alle acht Stoppsteine aufgestellt sind, ist der Bagger der Stärkere und Sieger. Die Spieler haben alle verloren.
- Stehen alle acht Stoppsteine am Ort, bevor der Bagger fertig ist, hat der Bagger verloren. Jetzt kommt die Wettbewerbsphase: es wird so lange weitergespielt, bis der erste Spieler seinen Teich mit allen acht Tieren komplett hat. Er ist Gewinner.

Es kann vorkommen, daß ein Spieler seinen Teich besiedelt hat, bevor alle acht Stoppsteine aufgestellt sind. Dann spielt er weiter und schenkt seine erwürfelten Kärtchen dem Mitspieler, der gerade am wenigsten Teichbewohner besitzt. Sind die acht Stoppsteine dann vollzählig, bevor der Bagger fertig wird, hat dieser Spieler gewonnen.

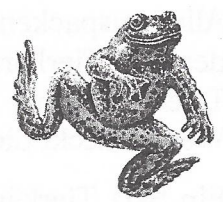
Teichbewohner



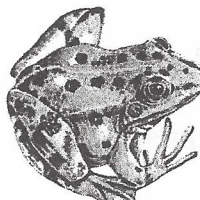
Azurjungfer



Heidelibelle



Gelbbauchunke



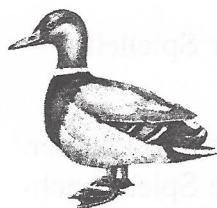
Wasserfrosch



Posthornschnecke



Spitzhornschlamm-schnecke



Stockente



Junges Bläßhuhn