

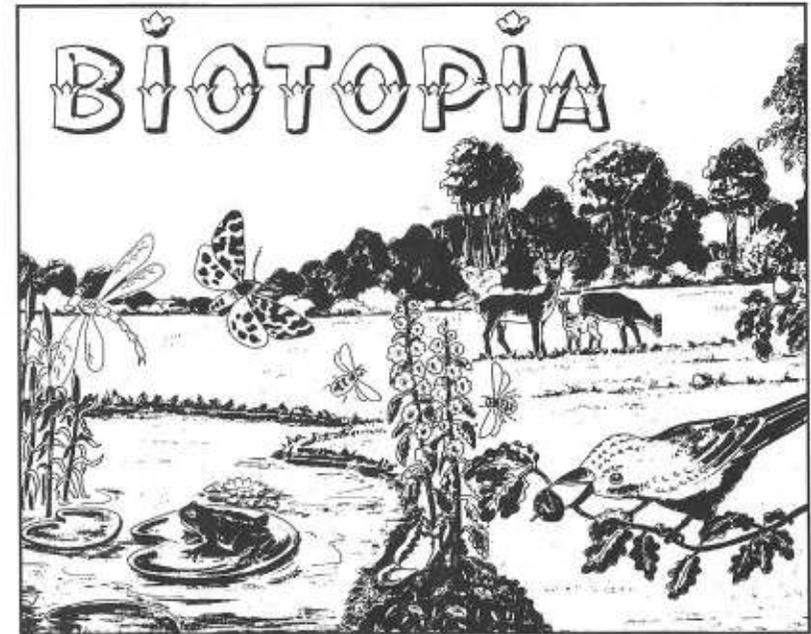
Hinweise:

Wem es nicht gelingt, einen erwischten Umweltsünder zu bekehren, legt das Kärtchen mit der Rückseite nach oben wieder an seinen Platz zurück. Das gleiche gilt bei den intakten Biotopen, wenn der Spieler nicht beweisen kann, daß er zu deren Erhaltung beigetragen hat. Die Punkte, die er von der Öko-Jury erhalten hat, werden ebenfalls notiert.

Sollte der Stapel mit den Umweltkärtchen auf nur noch wenige zusammengeschmolzen sein, dann können die, die auf den Wegstrecken liegen, mit dazu genommen werden.

Spielschluß

Mit dem Aufdecken des letzten Waldkärtchens endet das Spiel. Jeder schaut nun, wie er als Umweltschützer dasteht. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl – er darf sich als Umweltschützer feiern lassen.



SPIELANLEITUNG

Und nun viel Spaß beim Spielen!

Herausgeber:



Verlag Blitz-Tip GmbH
Hessenring 6a
6082 Mörfelden-Walldorf



© Herzblatt-Spiele
Hartmann & Kurda oHG
Holzweg 28, 6370 Oberursel
Telefon (06171) 5 69 89
Telefax (06171) 5 57 79

Produktion:
Otto Maier Verlag
7980 Ravensburg

Made in Germany

Wer dort auf einen Umweltsünder stößt,

betrachtet sich dessen Umweltvergehen genau und stellt sich vor, daß einer der Mitspieler dieser Umweltsünder sei. Diesen Mitspieler spricht er jetzt auf seine Umweltvergehen hin an und versucht, im wechselseitigen Dialog aus ihm einen Umweltschützer zu machen. (Der so Angesprochene kann sich natürlich wehren.) Je geschickter der Spieler vorgeht, desto schneller kann er ihn bekehren. Wie gut ihm dies gelungen ist, bewertet wieder die Öko-Jury. Bei ausreichender Punktzahl darf der Spieler einen seiner Ringe auf diesen nunmehr bekehrten Umweltsünder legen. Außer den durch die Abstimmung erzielten Punkten erhält der Spieler weitere 10 gutgeschrieben.

Wer dort auf ein intaktes Biotop stößt,

muß erst beweisen, daß er zu dessen Erhaltung beigetragen hat. Er zieht also ein Umweltkärtchen, macht seine Ausführungen dazu und läßt die Öko-Jury abstimmen. Bei ausreichender Punktzahl gehört ihm dieses Biotop. Er dokumentiert dies damit, indem er einen seiner Ringe darauf darauf legt. Seine ihm von der Öko-Jury gegebenen Punkte werden wiederum notiert.

Wer das Glück hat, auf **zwei gleiche Biotope** zu stoßen, erhält zuzüglich zu den durch die Abstimmung erzielten Punkte 10 weitere gutgeschrieben.

Wer dort auf kranken Wald stößt,

hat sich an der Walderhaltungsaktion nicht beteiligt und muß es sich gefallen lassen, daß er dafür einen Minuspunkt erhält, der ebenfalls notiert wird.

Im Wald

Dort, wo der Spieler mit seinem letzten Wegekärtchen am Wald angekommen ist, deckt er das Waldkärtchen auf, das an sein Wegekärtchen stößt. Ist dieses bereits aufgedeckt, so nimmt er das nächste. Die Waldkärtchen haben unterschiedliche Abbildungen, nämlich



Umweltsünder

davon gibt es 4 in diesem Spiel



intakte Biotope

davon gibt es 5 verschiedene
in doppelter Ausführung



kranken Wald

davon gibt es 11.

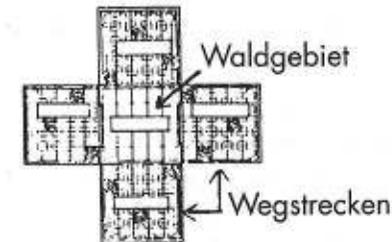
Da jeder Spieler bestrebt ist, auf möglichst viele intakte Biotope zu stoßen, darf er bereits ab der nächsten Runde an jeder x-beliebigen Stelle im Wald ein Kärtchen aufdecken.

BIOTOPIA

Familienspiel für 2 – 4 Spieler ab 12 Jahren

Spielinhalt:

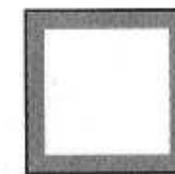
5-teiliger Spielplan, der so
zusammengesteckt wird



25 Waldkärtchen,
deren Rückseiten so aussehen

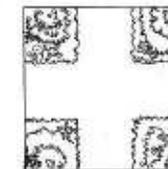


80 Wegekärtchen,
deren Rückseiten alle einen



grünen Rand
haben

30 Umweltkärtchen,
deren Rückseiten so aussehen



24 Stimmkarten
mit den Ziffern 1-6,
davon je 4 in rot, blau, gelb, grün



40 Ringe,
davon je 10 in rot, blau, gelb, grün



Spielvorbereitung:

Zunächst wird der Spielplan entsprechend der Teilnehmerzahl zusammengesetzt. Jeder Spieler erhält eine Wegstrecke. Es werden nur so viele Wegstrecken eingehakt, wie Personen mitspielen. Nun erhält jeder Spieler 6 Stimmkarten und 10 Ringe seiner Farbe.

Die Waldkärtchen werden mit ihrer Rückseite nach oben auf die vorgezeichneten Felder des Mittelteils vom Spielplan gelegt. Zusammen sehen sie dann wie ein geschlossenes Waldgebiet aus.

Die Wegekärtchen und die Umweltkärtchen kommen getrennt voneinander mit der Rückseite nach oben auf je einen Stapel.

Einer der Spieler übernimmt das Notieren der Punkte und versorgt sich mit Papier und Stift.

Spielziel

In diesem Spiel ist jeder Spieler ein Umweltschützer. Als solcher begibt er sich auf den Weg zum Wald und versucht, ihn trotz der vielen Hindernisse als erster zu erreichen.

Im Wald angekommen, geht es nun darum, intakte Biotope aufzuspüren und unter Beweis zu stellen, daß man selbst zu deren Erhaltung mit beigetragen hat. Dies geschieht, indem sich jeder Spieler als 'umweltfit' ausweist.

Hat sich ein Spieler durch seine Ausführungen als 'umweltfit' erwiesen, dann darf er sein Umweltkärtchen umdrehen und auf seine Wegblockade (zuletzt angelegtes Kärtchen) legen. Nun ist sein Weg nach allen Seiten hin wieder frei. Durch sein Wissen in Sachen Umwelt kommt der Spieler also besser voran. Wer jedoch die Mindestpunkte nicht erreicht hat, legt sein Umweltkärtchen unter den Stapel und zieht bei der nächsten Runde ein neues – oder er zieht ein Wegekärtchen.

Die Punktwertung durch die Öko-Jury sollte fair erfolgen, und die älteren Mitspieler sollten den noch sehr jungen bei ihren Ausführungen helfen. Die Spieler sollten bei ihren Ausführungen über die verschiedenen Umweltthemen bevorzugt auch eigene Beispiele anführen und darauf hinweisen, was jeder einzelne tun und verbessern kann.

Wer sich seinen Weg zum Wald gebahnt hat und dort angekommen ist, darf in der nächsten Runde in den Wald hinein. Die Wegekärtchen, die er noch hat, legt er nun entweder in die Schachtel zurück, oder er legt sie bei seinen Mitspielern auf deren Wegstrecke. Dies bedeutet, daß er erst in der Runde danach den Wald betreten darf.

Die Aufhebung der Wegblockade – Die Öko-Jury stimmt ab

Der Spieler, der seinen Weg nicht fortsetzen kann, weil er ihm versperrt wurde, hat nun zwei Möglichkeiten, trotzdem weiterzukommen. So kann er z.B. versuchen, sich seinen Weg neu, von unten beginnend, zu bahnen. Er kann aber auch seine Wegblockade dadurch aufheben, indem er statt eines Wegekärtchens ein Umweltkärtchen zieht und zu dem darauf abgebildeten Themenkomplex aus der Sicht eines Umweltschützers etwas sagt. Seine Ausführungen sollten möglichst aus dem eigenen Erfahrungsbereich stammen.

Nach Beendigung seiner Ausführungen erfolgt die Bewertung durch die Öko-Jury. Diese setzt sich aus den Mitspielern zusammen, die nun eines ihrer Stimmkärtchen hochheben. Für die schlechtesten Ausführungen gibt es 1 Punkt, für die besten 6 Punkte. Die erzielten Punkte werden notiert. Die Anzahl der Punkte ist ausschlaggebend, ob ein Spieler als 'umweltfit' gilt. Um dies zu erreichen, braucht er

- bei 2 Spielern mindestens 4 Punkte
- bei 3 Spielern mindestens 7 Punkte
- bei 4 Spielern mindestens 10 Punkte.

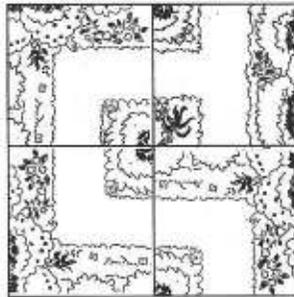
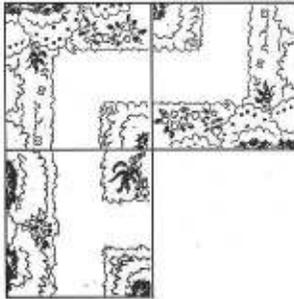
Die im Wald leider immer wieder anzutreffenden Umweltsünder müssen aufgeklärt und zu Umweltschützern bekehrt werden.

So wird gespielt

Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, fängt an. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Reihum zieht jeder, der dran ist, beim erstmal 2 und in den Folgerunden je 1 Wegekärtchen. Mit den Wegekärtchen versucht jetzt jeder Spieler, sich seinen Weg zum Wald zu bahnen und ihn als erster zu erreichen.

Wer dran ist, besitzt also jeweils 2 Wegekärtchen. Davon kann er immer eines entweder bei sich, d.h. auf seiner Wegstrecke, oder auf der Wegstrecke eines Mitspielers ablegen, und zwar immer an das zuletzt angelegte Kärtchen. Die Spielstrategie besteht nun darin, dem anderen den Weg immer wieder zu versperren bzw. zu blockieren, um ihn so weit wie möglich hinter sich zu lassen.

Begonnen wird der eigene Weg zum Wald von unten entsprechend der vorgegebenen Pfeilrichtung. Die Wegekärtchen müssen immer so angelegt werden, daß der Weg sich nach oben laufend, d.h. ununterbrochen, fortsetzt – siehe nachstehende Beispiele:



Wer seinen Weg nicht fortsetzen kann, weil er immer nur Müllberge zieht, kann versuchen, sie bei seinen Mitspielern los zu werden oder aber ein Umweltkärtchen ziehen. Wie er in diesem Falle vorzugehen hat, ist unter "Aufhebung der Wegblockade" näher beschrieben.

Die Wegblockade:

Der Mitspieler kann an der Fortsetzung seines Weges in unterschiedlicher Weise gehindert werden, indem

Beispiel 1



eine Kurve so hingelegt wird, daß sein Weg nicht vorwärts, sondern rückwärts führt.

Beispiel 2



ihm ein Müllberg den Weg versperrt, oder ihm die lieben Mitspieler ein Wegekärtchen so hinlegen, daß sein Weg an einem der auf der Wegstrecke eingezeichneten Müllberge endet.

Beispiel 3



ihm eine Weggabelung so hingelegt wird, daß er seinen Weg nicht nach oben fortsetzen kann.

Beispiel 4



ihm eines dieser Kärtchen hingelegt wird. Hiermit kommt er zwar weiter, muß jedoch einmal aussetzen, da leere Dosen und Flaschen oder brennende Zigaretten eine weitere Umweltbelastung darstellen, und er diese erst mal wegräumen muß.