

Ein Tip zur Spielerweiterung

Ganz schlaue Naturfreunde können ihr Spiel durch selbstgebastelte Fragekarten ergänzen. Klebt z.B. gepresste Blumen und Laubblätter auf die Vorderseite einer Karteikarte und fragt nach Namen, Vorkommen, Pflanzenfamilie, etc.

Ihr könnt auch Tierspuren auf Karten zeichnen und bestimmen lassen.

Vielleicht findet ihr weitere interessante Fragen zur Natur in Büchern oder Zeitschriften?

Euer Spiel erhält dadurch eine ganz persönliche Note und lässt euch die Natur immer wieder neu entdecken.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg



Ravensburger

221797



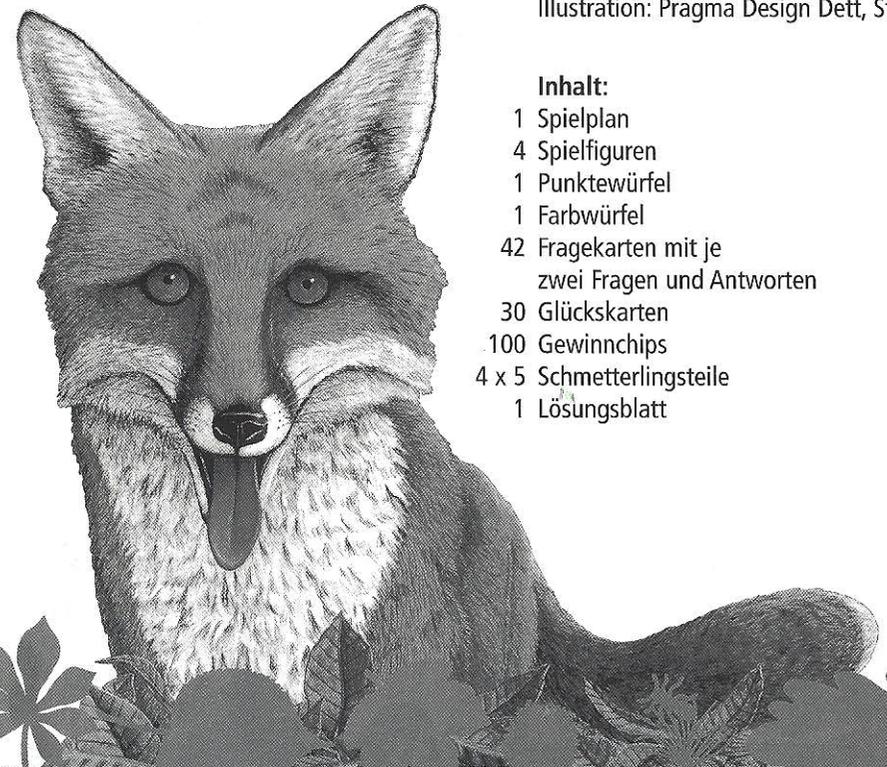
Der Natur auf der Spur

Entdeckungstour für schlaue Füchse

Ravensburger Spiele® Nr. 24 395 2
Quiz- und Würfelspiel
für 2 - 4 Spieler von 8 - 99 Jahren
Autorin: Helene Giesen
Illustration: Pragma Design Dett, Staiger

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Punktwürfel
- 1 Farbwürfel
- 42 Fragekarten mit je zwei Fragen und Antworten
- 30 Glückskarten
- 100 Gewinnchips
- 4 x 5 Schmetterlingsteile
- 1 Lösungsblatt



Ravensburger

Packt euren Rucksack, wir gehen ins Grüne!



Wir laden euch zu einer interessanten Entdeckungstour durch Feld, Wald und Wiese ein. Ihr trefft dort Tiere und Pflanzen aus eurer täglichen Umgebung und erfahrt dabei viel Wissenswertes über sie. Auch diejenigen unter euch, die noch keine Naturprofis sind, können mit Hilfe von Glückskarten eine Menge Gewinnchips sammeln. Also Augen auf, der Ausflug beginnt!

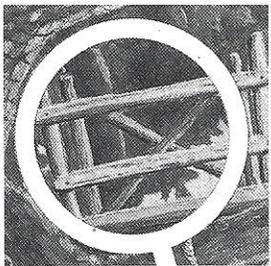
Ziel des Spiels



Eure Tour führt vom Startfeld im Baumhaus bis zum Zielfeld beim Steg am Teich. Durch aufmerksames Beobachten versucht ihr, möglichst viele Fragen über die Tier- und Pflanzenwelt zu beantworten.

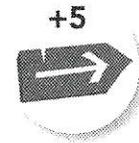
Für jede richtige Antwort und für umweltfreundliches Verhalten gewinnt ihr Chips. Wer am Schluss die meisten Chips gesammelt hat, ist Gewinner.

Vorbereitung

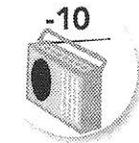


Ihr stellt eure Spielfigur ins Baumhaus. Ernennet einen Mitspieler zum Spielleiter, der das Austeilen der Gewinnchips übernimmt. Die kleinen Chips sind einen Punkt wert, die großen zählen 10 Punkte.

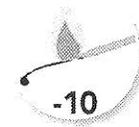
Im Spiel könnt ihr jederzeit 10 kleine gegen einen großen Chip umtauschen.



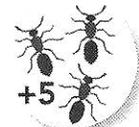
6. Bei der Wegmarkierung erhältst du 5 Chips, weil du auf dem Weg bleibst. Du lässt Tiere beim Nisten, Fressen und Schlafen in Ruhe und trittst nicht unachtsam auf Pflanzen.



7. Du machst einen solchen Lärm, dass du sämtliche Tiere aufscheuchst und andere Spaziergänger belästigst. Dafür gibst du 10 Chips ab.



8. Du hast gedankenlos ein brennendes Streichholz weggeworfen. Auf diese Weise sind schon große Brände ausgebrochen, die ganze Landstriche zerstört und viele Tiere getötet haben. Sei froh, dass du für diese Tat nur 10 Chips zur Strafe abgeben musst.



9. Weil du den Ameisenhaufen in Ruhe lässt, erhältst du 5 Chips.



10. Du lässt die Entenfamilie und Feldhasen am Wegrand in Ruhe und erhältst dafür 20 Chips.



2. Ziehe die oberste Karte vom Stapel mit den Glückskarten. Bei einigen dieser Karten suchst du Tiere oder Pflanzen auf dem Spielplan. Andere Karten helfen dir in bestimmten Situationen, z.B. beim Legen der Schmetterlinge. Ein paar Karten lassen dich schnell um ein paar Chips reicher werden. Manche Glückskarten gelten sofort, andere darfst du behalten, bis du sie einsetzen kannst.



3. Kommst du auf eines der Baumfelder, erhältst du die angegebene Anzahl Chips, wenn du den Namen des Baumes nennen kannst. Die abgebildeten Blätter und Früchte helfen dir dabei. Auf dem beiliegenden Lösungsblatt sind die richtigen Bezeichnungen der Tiere und Pflanzen zu lesen. Am besten, du legst das Blatt verdeckt bereit, falls du etwas nachsehen möchtest.



4. Du erhältst die angegebene Anzahl Chips, weil du den gedankenlos weggeworfenen Müll einsammelst und in die Mülltonne wirfst.



5. Du musst die angegebene Anzahl Chips abgeben, weil du Müll in die Natur geworfen hast.



Auf den Fragekarten ist vorne jeweils eine grüne und rote Frage untergebracht. Auf den Rückseiten befinden sich die dazugehörigen grünen und roten Antworten, die durch Ausrufezeichen gekennzeichnet sind.



Die Rückseite der Glückskarte zeigt ein grünes Kleeblatt. Die Fragekarten werden mit den Fragezeichen, die Glückskarten mit dem Kleeblatt nach oben in getrennten Stapeln neben den Spielplan gelegt.

Jetzt werden noch die Schmetterlingsteile nach gleicher Farbrückseite sortiert und los geht's!

Spielregel

Würfeln und Ziehen

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit dem Punktwürfel und zieht seine Figur die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts. Rückwärtsziehen ist nicht erlaubt. Bei einer Sechs darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Felder mit Sonderzeichen

Es gibt verschiedene Zeichen auf dem Weg, die ihr bei Erreichen eines Feldes beachten müsst. Die Bedeutungen der Zeichen sind auf S. 5-7 aufgeführt.

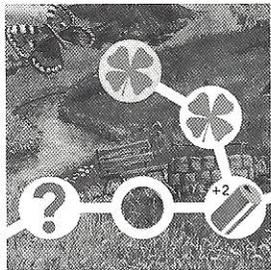
Hasenfamilie und Ententeich

Ihr dürft frei wählen, ob ihr auf eurer Route einen kleinen Umweg zur Hasenfamilie oder zu den Enten am Teich machen möchtet. Mit etwas Glück

trefft ihr mit direktem Wurf auf das Feld mit 20 Pluspunkten! Beide Umwege darf jeder Spieler nur einmal pro Spielrunde gehen.

Die Schmetterlinge

Bei jeder Spielrunde müsst ihr einmal eine Pause einlegen, um einen der vier Schmetterlinge zu puzzeln. Jeder darf sich auf seinem Weg „seinen“ Schmetterling aussuchen. Ist dieser schon besetzt, geht ihr eben zum nächsten weiter.



Wenn ihr an eurem Schmetterling vorbeikommt, dann biegt ihr in den Seitenweg ein und bleibt auf dem letzten gelben Glücksfeld stehen. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Zuerst zieht ihr noch eine Glückskarte bevor ihr in der nächsten Runde mit dem Puzzeln beginnt. Das Zusammensetzen der Schmetterlinge funktioniert so:

Immer, wenn ihr am Zug seid, würfelt ihr einmal und legt ein entsprechendes Schmetterlingsteil vor euch auf den Tisch.

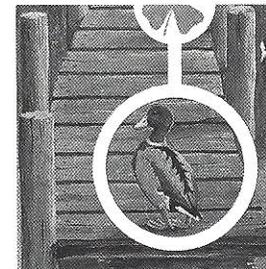
Beispiel: Würfelt ein Spieler eine 3, nimmt er sich das Teil mit den 3 Würfelpunkten. Hat er dieses Teil bereits gelegt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bei einer 6 dürft ihr ein beliebiges Teil nehmen und anlegen. Ihr setzt euren Weg auf dem Spielplan erst dann fort, wenn ihr euren Schmetterling fertig gelegt habt. Dafür bekommt ihr 15 Chips.

Übrigens: Wer den richtigen Namen seiner Schmetterlingsart nennen kann, erhält 5 Zusatzpunkte.

Ende des Spiels

Euer Ausflug ist für alle beendet, sobald der erste Spieler mit direktem Wurf das Zielfeld auf dem Steg erreicht hat. Nun werden alle Chips abgerechnet. Es gewinnt derjenige, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte gesammelt hat.



Tip: Stehst du als Erster vor dem Ziel, lohnt es sich, den eigenen Punkttestand mit dem der anderen zu vergleichen. Vielleicht ist es ratsam, doch noch einen Abstecher zu den Enten am Teich zu machen, bevor du das Spiel beendest.

Die Zeichen auf den Feldern

1. Wenn du auf ein Feld mit Fragezeichen kommst, dann würfle mit dem Farbwürfel, z.B. Rot. Ziehe die oberste Fragekarte vom Stapel und lies die



Frage mit dem roten Fragezeichen vor. Kannst du die Frage beantworten, erhältst du 2 Chips. Hast du nur einen Teil der Frage richtig beantwortet, erhältst du 1 Chip. War deine Antwort völlig falsch, erhältst du keinen Chip. Auf der Rückseite kannst du aber nachlesen, wie die richtige Antwort gelautet hätte.

Die Karte wird nach Gebrauch unter den Stapel mit den Fragekarten zurückgelegt.