

DAS ERLEBNIS-SPIEL ZUR WELTTIERWOCHE 1993

Erlebnis Nationalpark

Eine Reise durch die
deutschen Nationalparks



Cesar

Pedigree
Paw

Chappi

Frolic

Trill

SHEBA

whiskas

kitekat

Brekkies

CATSAN



Erlebnis Nationalpark

Ein Spiel für 2-4 Naturfreunde von 9-99 Jahren.

Autoren: Frank Allmer/G.V.K.Lüneburg

Illustratoren:

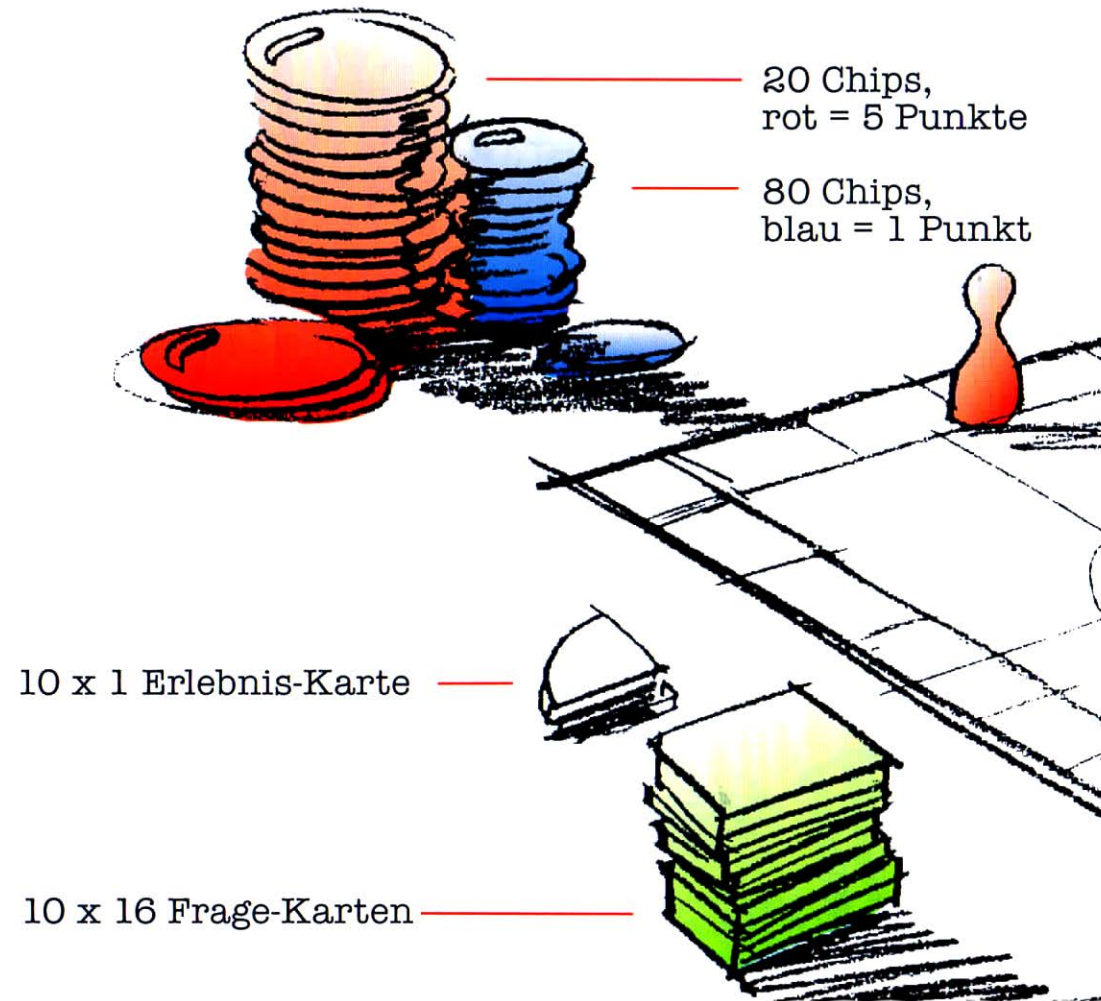
Ri Kaiser
Jochen Klein
Jean Pierre Kunkel
Jean Pierre Kunkel
Knut Maibaum
Karl Pitwon
Carl Röhrig
Carl Röhrig
Dirk Westphal
Dirk Westphal

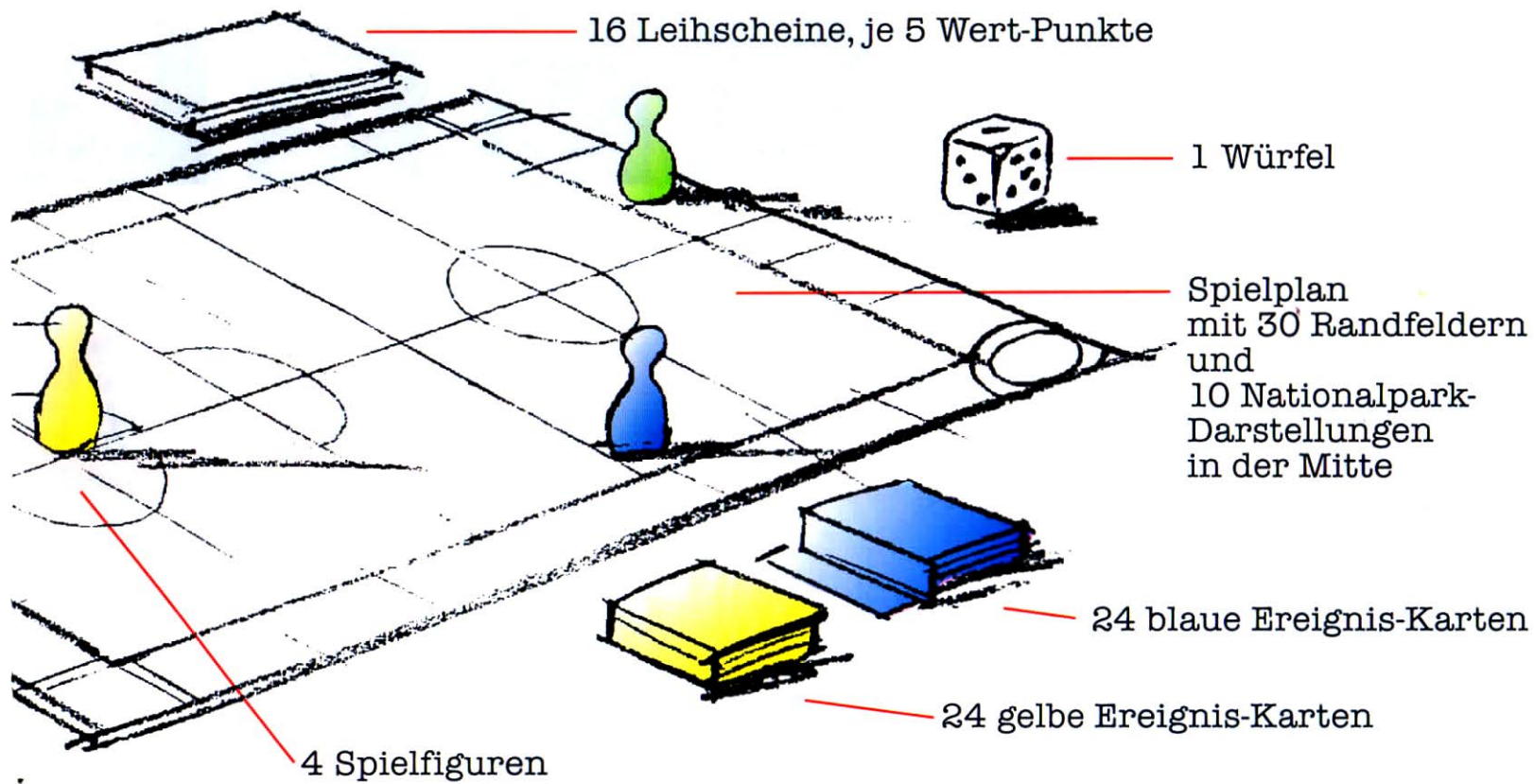
Nationalpark:

Bayerischer Wald
Niedersächsisches Wattenmeer
Hamburgisches Wattenmeer
Berchtesgaden
Jasmund
Müritz
Hochharz
Schleswig-Holsteinisches Wattenmeer
Vorpommersche Boddenlandschaft
Sächsische Schweiz

INHALT

1 Anleitung

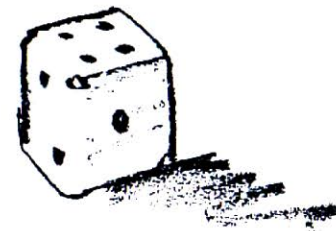




SPIELREGELN

Die Würfelreise zu den 10 Nationalparks ist eine Reise durch die 16 deutschen Bundesländer. Sieben der Länder haben bereits Nationalparks eingerichtet (Wappenfelder mit blauem Untergrund), neun Bundesländer haben noch keinen Nationalpark (Wappenfelder mit gelbem Untergrund).

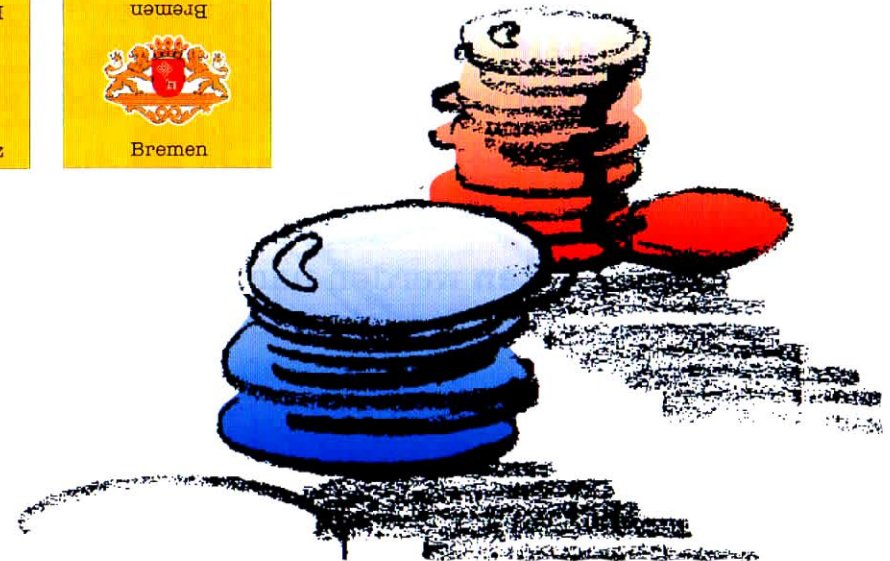
Wer einen Nationalpark besucht und dabei zeigt, daß er einiges über Landschaft, Tiere und Natur weiß, kann Punkte sammeln. Durch besondere Ereignisse verliert man aber auch wieder Punkte oder gewinnt mit Glück einige dazu.





Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler alle zehn Nationalparks besucht hat. Er bekommt eine Prämie von 5 Punkten.

Gewinner ist aber, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.



VOR DEM SPIEL

Die Spielschachtel ist die Kasse. Legt die blauen Chips in eine Ecke, die roten in eine andere.

Blau = 1 Punkt

Rot = 5 Punkte

In die Kasse gehören auch die

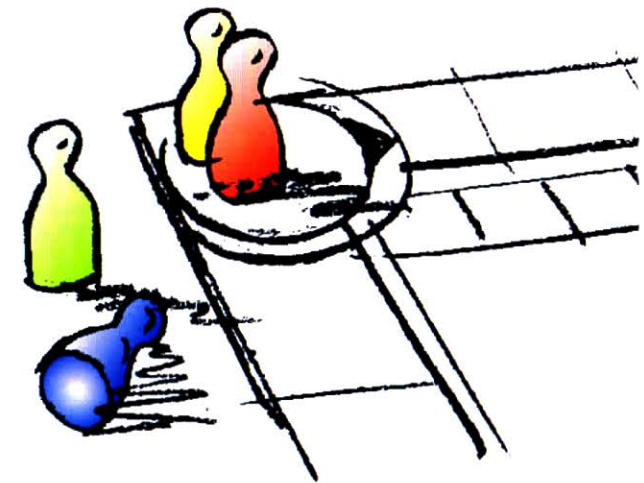
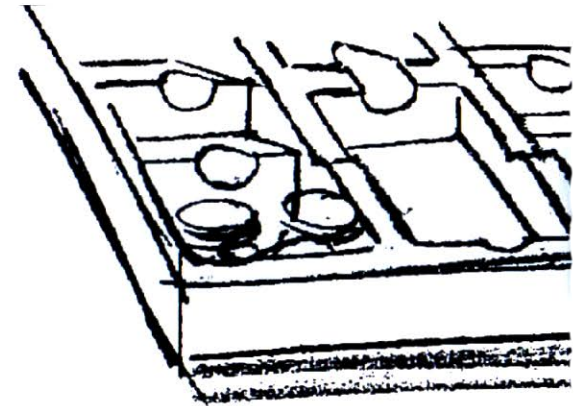
Leihscheine über 5 Punkte.

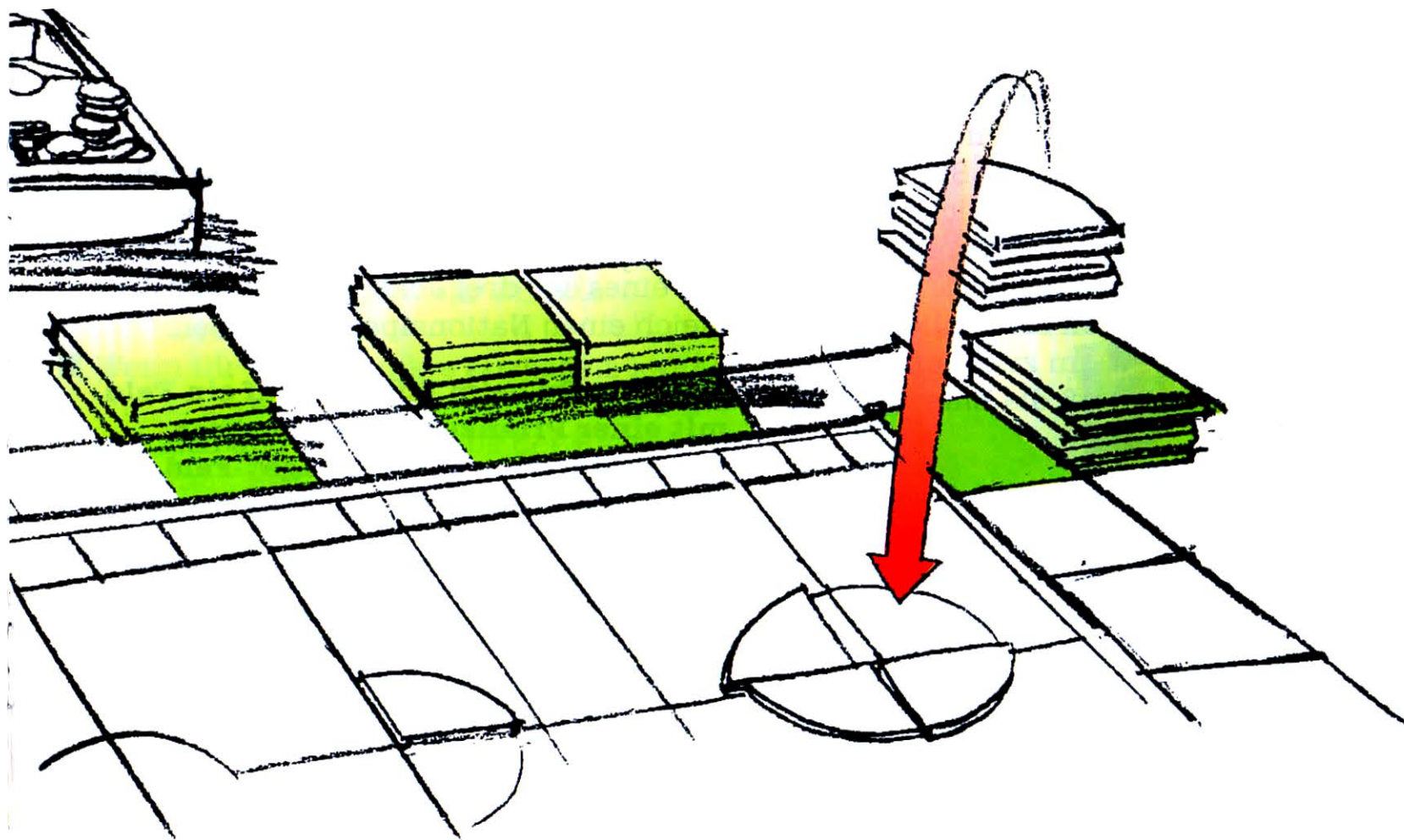
Der älteste Spieler übernimmt die Kasse.

Die **Ereignis-Karten** werden auf zwei Stapel mit der Rückseite nach oben neben das Spielfeld gelegt - die blauen für sich und die gelben für sich.

Die **Erlebnis-Karten** legt einzeln auf die entsprechenden Felder der großen Nationalparkbilder.

Die **Frage-Karten** werden nach Nationalparks sortiert und in 10 Stapeln neben den Spielplan an die Felder mit den Pflanzen und Tieren gelegt.





DAS SPIEL BEGINNT.

Zuerst bekommt jeder von Euch aus der Kasse 5 Punkte. Dann wählt Ihr Euch eine Spielfigur und setzt sie auf das Start-Feld. Jetzt würfelt jeder zweimal, gleich hintereinander. Wer dabei die Punktzahl 10 erreicht oder ihr am nächsten ist, darf als erster starten. Wir haben schließlich auch zehn Nationalparks. Wenn zwei von Euch die 10 würfeln, dann muß die Entscheidung im Stechen fallen.

Der Start: Es wird jeweils einmal gewürfelt und entsprechend der Punktzahl auf den Feldern vorgerückt - im Uhrzeigersinn. (Der Start/Parkplatz zählt auch als ein Feld.) Wer auf ein Feld mit einem Landeswappen kommt, nimmt sich eine Ereignis-Karte und liest sie laut vor - bei einem gelben Feld eine gelbe Karte, bei einem

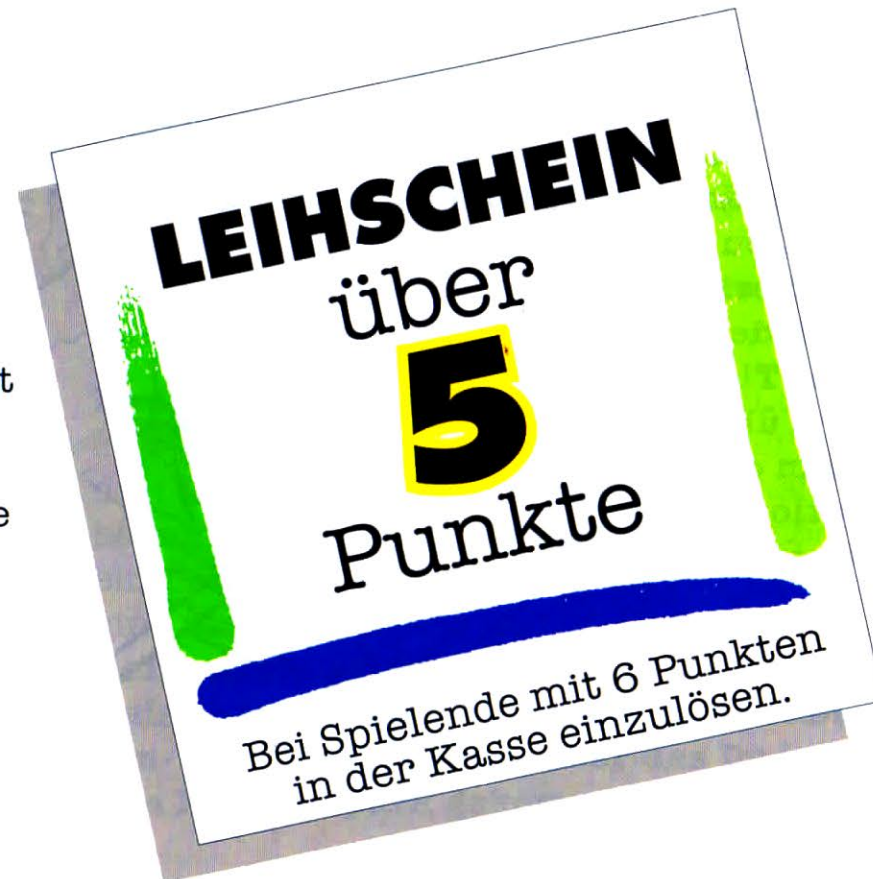
blauen Feld eine blaue. Da steht dann auf der Vorderseite, was Du tun sollst. Ist das erledigt, wird die Ereignis-Karte unter den Stapel gelegt und der/die Nächste würfelt. Kommst Du beim Würfeln auf eines der drei Joker-Felder, darfst Du gleich einen Nationalpark besuchen.

Kommst Du beim Würfeln auf ein Feld mit einer Pflanze oder einem Tier, kannst Du sofort das "Frage"-Feld des dazugehörigen Nationalparks besuchen.

Im Nationalpark gibt es drei Besuchsfelder. Beim "Frage"-Feld zeigst Du, was Du über Natur und Umwelt weißt, beim "Erlebnis"-Feld geht es um Nationalpark-Erlebnisse, und beim "Ausruhe"-Feld hast Du etwas Ruhezeit.

HINWEISE

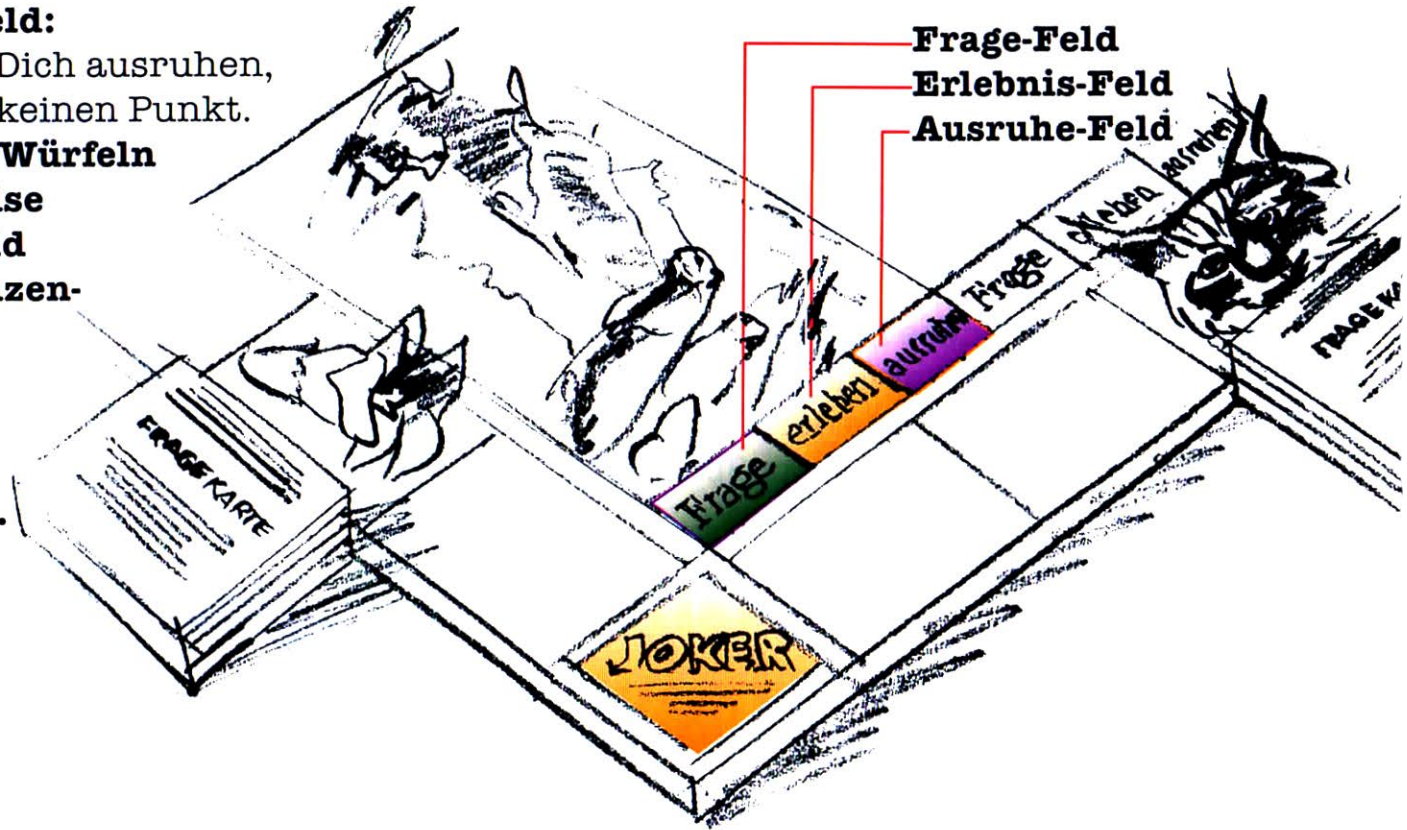
- Gegenseitiges Rauswerfen gibt es bei diesem Spiel nicht. Es können also auch mal mehrere Figuren auf einem Feld stehen.
- Du darfst einen Nationalpark mehrmals besuchen, um noch mehr Punkte zu sammeln.
- Wenn Dir Deine Punkte ausgehen, kannst Du, so oft es nötig ist, einen Leihschein nehmen und 5 Punkte aus der Kasse erhalten. Bei der Einlösung am Spielende muß Du allerdings 6 Punkte in die Kasse zurückgeben.



Das Ausruhe-Feld:

Hier kannst Du Dich ausruhen,
bekommst aber keinen Punkt.

**Beim nächsten Würfeln
setzt Du die Reise
beim ersten Feld
nach dem Pflanzen-
oder Tierbild
fort, über das
Du in den
Nationalpark
gekommen bist.**



Das Frage-Feld: Du liest vom Stapel mit den zu diesem Nationalpark gehörenden Karten die Frage. Beantwortest Du sie richtig, kriegst Du aus der Kasse 1 Punkt. Beantwortest Du sie falsch, mußt Du 1 Punkt an die Kasse abgeben. Weißt Du die Antwort nicht genau, kannst Du die Frage freigeben, und der Nachbar zu Deiner Linken darf die Antwort versuchen - mit den gleichen Gewinn- oder Verlustchancen wie Du. Und das kann dann die Runde noch weitergehen. Ganz gleich, ob Du selbst die Frage beantwortest oder die anderen (oder auch mal kein Spieler):

Die bei Deinem Besuch benutzte Frage-Karte gehört auf jeden Fall Dir.

Die mußt Du gut aufbewahren, um zu beweisen, daß Du den Nationalpark auch tatsächlich besucht hast.

Wenn Du beim nächsten Würfeln eine 2, 4 oder 6 hast, gehst Du auf das "Erlebnis"-Feld, bei einer 1, 3 oder 5 auf das "Ausruhe"-Feld.

Das Erlebnis-Feld: Du liest den Text der Erlebniskarte vor und wählst eine der drei Aufgaben. Wenn Du sie erfüllt hast, bekommst Du 2 Punkte. Kommst Du noch einmal in diesen Nationalpark, mußt Du eine andere Aufgabe wählen.

Beim nächsten Würfeln setzt Du die Reise beim ersten Feld nach dem Pflanzen- oder Tierbild fort, über das Du in den Nationalpark gekommen bist.