

Rettet den Regenwald

Ein Umweltspiel für den Erhalt des letzten Paradieses.



Mit dem Kauf dieses Spieles haben Sie einen entscheidenden Beitrag zur Rettung unserer Regenwälder geleistet.

Die Firma ASS führt einen Teil des von Ihnen bezahlten Kaufpreises für die Rettung der Regenwälder ab.

Der Beitrag geht an:

ARTISTS UNITED FOR NATURE, die in enger Zusammenarbeit mit der Umweltstiftung WWF-Deutschland und der kolumbianischen Stiftung zum Schutz der Tropenwälder NEOTROPICOS aus den Erlösen dieser Patenschaftsaktion das Projekt EL DORADO in Kolumbien realisieren.

Das kolumbianische Projekt EL DORADO wird in Südamerika ein Zeichen dafür setzen, daß der Tropenwaldzerstörung Einhalt geboten werden kann. Dabei wird im Überschwemmungsgebiet des mittleren Rio Magdalena ein Gebiet leicht geschädigten, aber nicht zerstörten Tropenwaldes gekauft und vor der endgültigen Vernichtung bewahrt.

Von diesem Areal aus soll die Wiederherstellung weiterer Waldgebiete betrieben werden. Dies wird von einer ständigen ökologischen Station in der Nähe der Stadt Mompox wissenschaftlich begleitet.

Einzigartig und wegweisend an diesem Projekt ist der Versuch, nicht nur bestehenden Urwald vor weiterer Zerstörung zu bewahren, sondern geschädigten Wald zu renaturieren und seine Artenvielfalt wiederherzustellen, was bei der Beschaffenheit dieser Regenwaldart möglich ist.

I. SPIELVORBEREITUNG

Die 4 Bulldozer werden auf die runden Startfelder in den Spielplan-Ecken gestellt.



Legen Sie die Holzbäume und die Zertifikate für jeden Spieler gut erreichbar auf den Tisch.

Sortieren Sie aus den Spielkarten die Rodungskarten (Rückseite: gefälltter Baum) aus. Die Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben als separater Stapel bereitgelegt.

Danach mischen Sie die Regenwaldkarten (Rückseite: Tropenbaum) und verteilen Sie wie folgt:

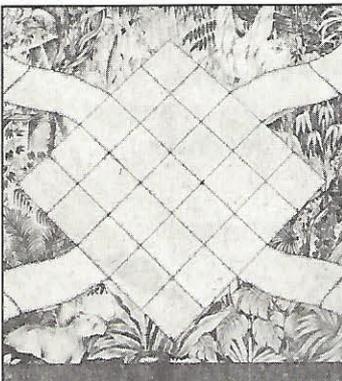
Bei drei Spielern erhält jeder 7 Karten.
Bei vier Spielern erhält jeder 5 Karten.
Bei fünf Spielern erhält jeder 4 Karten.

Die Spieler nehmen die Regenwaldkarten in die Hand.

Die nicht verteilten Regenwaldkarten bilden den verdeckten Aufnahmestapel. Daneben wird später der Ablagestapel gebildet. Während des Spiels kann es vorkommen, daß keine Karte abgelegt werden kann. In diesem Fall zeigt man den Mitspielern seine Karten und wechselt sie komplett aus, indem man die Karten auf den Ablagestapel legt und die gleiche Anzahl vom Aufnahmestapel nimmt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, denn das Auswechseln gilt als Spielzug.

II. SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt; die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.



Zu Spielbeginn stehen keine Bäume auf den Baumfeldern. Durch Einzel- oder Team-Aktionen versuchen die Spieler, 25 Bäume auf die Baumfelder zu setzen. Gelingt dies, haben sie den Regenwald gerettet.



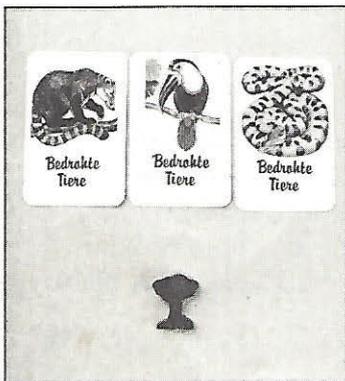
1. EINZELAKTIONEN

A. AUSSPIELEN EINER PATENSCHAFTSKARTE

Wer eine Patenschaftskarte ausspielt, setzt (aus dem Baumvorrat) einen Baum auf ein freies Baumfeld und erhält dafür ein Zertifikat.

Die ausgespielte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler ergänzt seine Karten vom Aufnahmestapel. Der Nächste ist an der Reihe.

Merke: Erst wenn ein Spielzug abgeschlossen ist und der nächste Spieler an der Reihe ist, werden die ausgespielten Karten ergänzt.



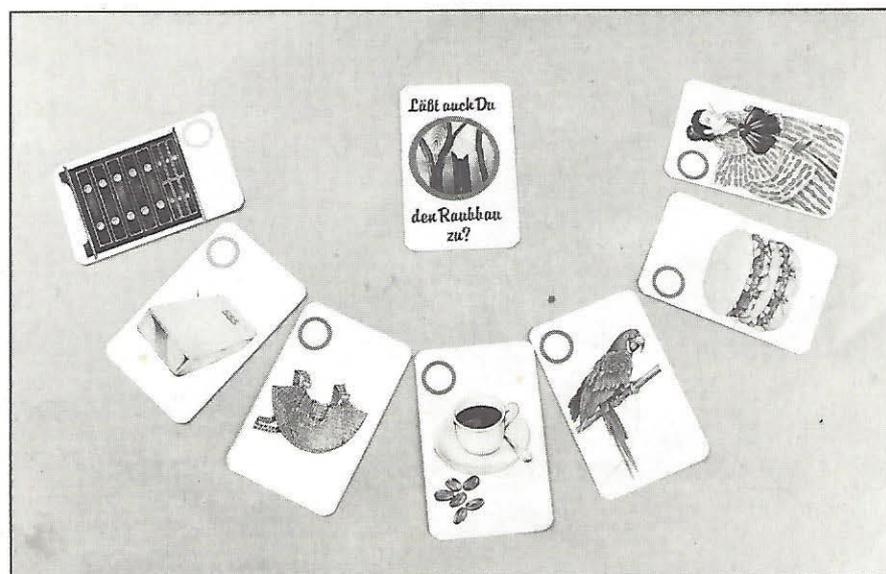
B. EIN BAUM FÜR 3 PFLANZEN- ODER 3 TIERKARTEN

3 Pflanzen- oder Tierkarten retten einen Baum. Setzt sich ein Spieler für die bedrohte Pflanzen- und Tierwelt ein, kann er eine dieser Karten auslegen oder an bereits ausgespielte Karten anlegen. Es dürfen maximal 4 Reihen begonnen werden. Nach jedem Ausspielen ergänzen die Spieler wieder ihre Karten. Liegen bereits 2 Pflanzen- oder Tierkarten offen aus, und kann der Spieler eine dritte Karte anlegen, so legt er die drei Karten ab und setzt einen Baum. Er erhält dafür ein Zertifikat.

2. TEAM-AKTIONEN

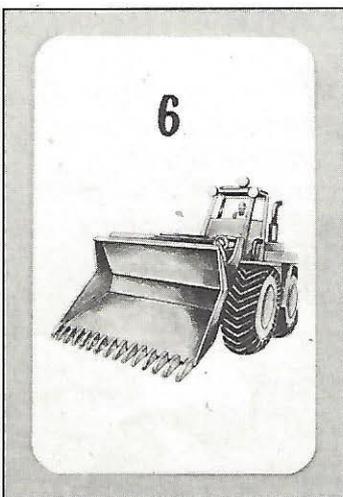
In diesen Spielrunden geht es darum, gemeinsam durch Verzichtskarten Rodungsprojekte aufzuhalten; d.h. die Fahrt der Bulldozer abzustoppen. Eine gemeinsame Aktion wird immer mit einer Fragekarte eingeleitet.

Jeder Spieler hat im Laufe des Spiels Karten mit Produkten aus dem Regenwald auf der Hand. Fragekarten entlarven diese Regenwaldsünder, können Zertifikate bringen; zählen aber bei der Endabrechnung als Minuspunkte. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann jederzeit einem Mitspieler eine Fragekarte vorlegen.



Hat der Gefragte keine Sünderkarte auf der Hand, erhält er vom Fragesteller wegen falschen Verdachts eines seiner Zertifikate. Hat der Angesprochene aber eine Sünderkarte, legt er diese offen auf die Fragekarte ab. Damit ist er überführt und muß dem Fragesteller ein Zertifikat abtreten. Es darf nur eine Sünderkarte abgelegt werden.

Frage- und Sünderkarten werden wieder auf den Ablagestapel gelegt. Beide Spieler ergänzen ihre Karten. Der überführte Regenwaldsünder nimmt an folgendem Kampf gegen die Rodung nicht teil.



3. KAMPF GEGEN DIE RODUNG GEMEINSAM GEGEN DIE BULLDOZER

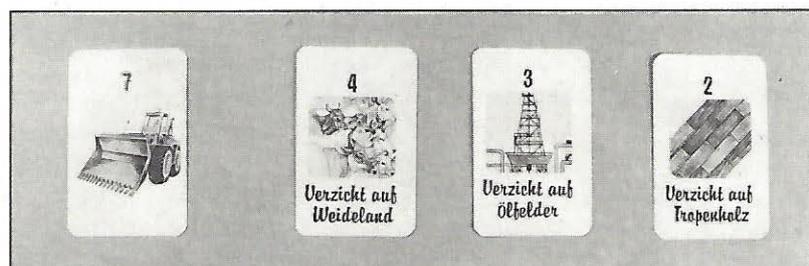
Der Regenwaldsünder deckt die oberste Rodungskarte auf. Ziel der anderen Mitspieler ist es, den Wert dieser Rodungskarte mit bis zu 3 Verzichtskarten zu überbieten. Die Mitspieler dürfen sich in dieser Situation besprechen und ausmachen, wer Karten dagegenlegt. Ein Spieler kann auch 2 oder 3 **Verzichtskarten** legen. Können die Mitspieler sich nicht einigen, entscheidet der Fragesteller.

BEISPIEL 1:

DIE SPIELER SCHÜTZEN DEN REGENWALD

Die aufgedeckte Rodungskarte hat den Wert 7. Das Team hat sich abgesprochen und erreicht zusammen einen Verzicht von 9 Punkten (4+3+2). Die Rechnung ist einfach: $9-7=2$.

Die Spieler überbieten den Wert der Rodungskarten um 2 Punkte. Dieses Mal haben die Bulldozer verloren und bleiben stehen.





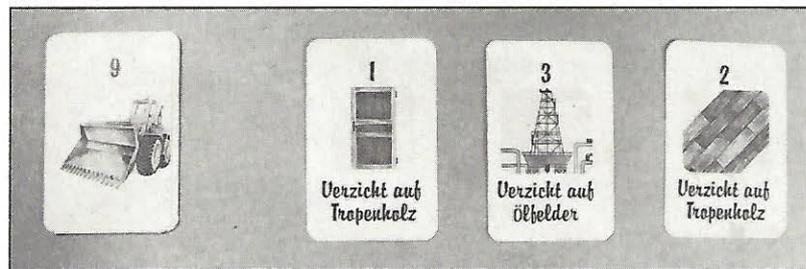
Die Spieler dürfen die Differenz (hier also: 2) als Bäume auf die Baumfelder setzen. Jeder Spieler, der sich an der geglückten Aktion beteiligt hat, erhält für jede ausgespielte Verzichtskarte ein Zertifikat.

Die ausgespielten Verzichtskarten werden auf den Ablagestapel gelegt; die Rodungskarte wird aus dem Spiel genommen. Die Spieler ergänzen ihre Karte. Der linke Nachbar des Fragestellers spielt die nächste Karte aus.

BEISPIEL 2:

DIE BULLDOZER ZIEHEN VOR

Die aufgedeckte Rodungskarte hat den Wert 9. Das Team bringt zusammen nur einen Verzicht von 6 Punkten (1+3+2) auf. Die Differenz beträgt 3 Punkte zugunsten der Bulldozer. Dieses Mal haben die Spieler verloren. Sie dürfen keine Bäume setzen; es gibt keine Zertifikate.



Ein Bulldozer fährt 3 Felder auf die Regenwaldlichtung zu. Die Punktezahl kann auch unter den Bulldozern aufgeteilt werden.



Die Verzichtskarten werden auf den Ablagestapel gelegt; die Rodungskarte kommt aus dem Spiel. Die Spieler ergänzen ihre Karten. Dann geht es reihum weiter.

BEISPIEL 3:

UNENTSCHEIDEN!

Die aufgedeckte Rodungskarte und die 3 Verzichtskarten weisen die gleiche Punktzahl auf (Pattsituation).



Die Bulldozer werden nicht bewegt. Es werden keine Bäume gesetzt, und es gibt auch keine Zertifikate.

Die Verzichtskarten werden auf den Ablagestapel gelegt; die Rodungskarte kommt aus dem Spiel. Die Spieler ergänzen ihre Karten. Dann geht es reihum weiter.

4. VERTRAUENSFRAGE

Während des Spieles kann es durchaus sinnvoll sein, aus taktischen Gründen zu mogeln. In diesem Fall gibt man nicht zu, ein Umweltsünder zu sein, obwohl man eine Sünderkarte auf der Hand hält.

Beantwortet man also die Frage „Läßt auch Du den Raubbau zu?“ mit „Nein“, so darf sofort ein beliebiger Mitspieler die Vertrauensfrage stellen, vorausgesetzt er hat 2 Zertifikate. Mit dieser Frage ist natürlich ein Risiko verbunden, denn man bezichtigt den Befragten einer Lüge. Wird die Vertrauensfrage gestellt, muß der Befragte seine Karten offen auf den Tisch legen.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Befragte hat mindestens 1 Sünderkarte; er hat also gelogen.

Als Strafe muß er dem Mitspieler, der die Vertrauensfrage gestellt hat, 2 Zertifikate (vorausgesetzt er hat sie) abgeben. Zusätzlich darf der Fragesteller beliebig viele Karten des Befragten zu seinem Vorteil austauschen.

**2. Der Befragte hat keine Sünderkarte;
er hat also die Wahrheit gesagt.**

Als Strafe muß der Fragesteller seine 2 Zertifikate an den Befragten abgeben. Der zu unrecht Verdächtige kann nun beliebig viele seiner aufgedeckten Karten über die Ablage und Aufnahmestapel austauschen.

III. ENDE DES SPIELS

1. Der Urwald wird gerettet! – Wer ist der Sieger?

Stehen die 25 Bäume auf den Baumfeldern, bevor die Bulldozer bei der Lichtung sind, haben alle Spieler den Regenwald gerettet.

Nun wird abgerechnet:

Für jede nicht ausgespielte Fragekarte muß ein Zertifikat abgegeben werden. Wer dann die meisten Regenwald-Zertifikate gesammelt hat, ist Gewinner des Spiels.

2. Der Urwald wird weiter vernichtet! – Keiner gewinnt das Spiel.

Haben die 4 Bulldozer das letzte Feld auf der Urwaldstraße vor der Regenwaldlichtung erreicht, sind sie die Stärkeren und haben das Spiel gewonnen. Den Spielern ist es nicht gelungen, den Regenwald zu retten.



Rettet den Regenwald ist zunächst ein Gemeinschaftsspiel, denn nur gemeinsame Aktionen können ein Vorrücken der Bulldozer verhindern. Gleichzeitig stehen aber alle Spieler in Konkurrenz miteinander, denn jeder versucht, möglichst viele Regenwald-Zertifikate zu bekommen.

Ein Spiel zwischen Konkurrenz und Kooperation.

Zitate:

„Nur was wir schätzen, werden wir schützen“
Prinz Bernhard der Niederlande
(ehem. Präsident des WWF International)

„Wenn es keine Bäume mehr gibt, dann wird das Ende der Welt kommen“
(Lakandon-Indianer aus Südamerika)

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Bulldozer-Spielsteine
- 25 Regenwaldbäume aus mitteleuropäischem Ahorn
- 110 Spielkarten
- 52 Zertifikate
- 1 Spielanleitung



mein Spiel

Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG
Fasanenweg 5, W-7022 Leinfelden



Diese Anleitung wurde gedruckt
auf Alsaprint, aus 100% Altpapier,
chlorfrei recycled.
Ausgezeichnet mit dem blauen Um-
weltschutzzeichen.