

gen“ darf nur auf Waldkarten gespielt werden. Der grün/gelb/blau Störfall kann auf einen beliebigen eigenen Stapel gelegt werden.) Sind bereits alle eigenen Stapel blockiert, wird die entsprechende Karte abgelegt.

3. Eine Reparaturkarte darf auf einen eigenen Stapel gespielt werden, wenn die Karte für diesen Bereich geeignet ist. Ein „Wasser“-Störfall kann durch eine **blaue, blau/gelbe, grün/blaue** oder grün/gelb/**blaue** Reparaturkarte beseitigt werden. (Z. B. kann der **grün/blaue** Störfall, der den **grünen** „Wald“-Stapel blockiert, mit einer **grünen, grün/blauen, gelb/grünen** oder **grün/gelb/blauen** Reparaturkarte entfernt werden.) Wird eine Störfallkarte mit einer Reparaturkarte aufgehoben, werden beide Karten beiseite — jedoch nicht auf den Ablagestapel gelegt!

Achtung: Reparaturkarten dürfen nur auf eigene Stapel gelegt werden!

4. Eine beliebige Karte darf auf den Ablagestapel gelegt werden.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte Karte aufnimmt. Diese darf noch abgespielt werden, danach ist das Spiel beendet. Die Spieler addieren die Verschmutzungswerte ihrer 3 Bereiche — dabei wird bei Stapeln mit aufliegender Störfallkarte der darunterliegende Wert gerechnet. Der Spieler mit der niedrigsten Summe — dem geringsten Verschmutzungsgrad seines Gebietes, gewinnt. Erreicht während des Spieles ein Spieler in allen 3 Bereichen den Wert 1, ist das Spiel ebenfalls zu Ende — der entsprechende Spieler ist dann Sieger.

Wenn Sie zu „Rettet die Umwelt“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, 1141 Wien

RETTET DIE UMWELT

von Mark Green

Für 2—4 Spieler ab 8 Jahren

Illustrationen: Wolfgang Rieder

PIATNIK-Spiel Nr. 6124

2. Auflage

© 1990 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



darf bei Spielstart Störfälle in seinem Blatt haben! Das übrige Paket wird verdeckt in die Tischmitte gelegt. Durch Abheben wird ein Startspieler ermittelt, die Spielreihenfolge wechselt im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:
Zu Beginn seines Zuges zieht ein Spieler die oberste Karte des verdeckten Stapels oder nimmt sich die oberste Karte des offenen Ablagestapels. Eine der 7 Karten, die der Spieler somit zur Auswahl hat, muß gespielt oder abgelegt werden. Danach geht das Spielrecht an seinen linken Nachbarn weiter.

1. Eine Wertkarte kann auf jeden eigenen Stapel gelegt werden, wenn sie **dieselbe Farbe aufweist und 1 oder 2 Punkte niedriger ist**, als der aufliegende Wert. Ist die Luftverschmutzung also auf 7, können Sie nur eine gelbe 6 oder 5 spielen. Auf einen Stapel, der durch eine Störfallkarte blockiert ist, kann keine Wertkarte gespielt werden.
2. Eine Störfallkarte muß sofort auf einen passenden eigenen Stapel gelegt werden. (Z. B. der grüne Störfall „saurer Regen“.)

Suchen Sie die Karten mit dem Wert 9 aus dem Paket und teilen sie an jeden Spieler 1 Karte jeder Farbe aus. **Diese 3 Karten legt jeder Spieler vor sich offen auf den Tisch und bildet damit den Anfang für seine 3 Stapel.** Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Verschmutzungsgrad von 9 in Wasser, Luft und Wald. Sollten dabei Karten mit dem Wert 9 übrig bleiben, werden diese beiseite gelegt, sie werden im weiteren Spiel nicht benötigt. Die restlichen Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält 6 Karten ausgeteilt. Etwaige Störfälle werden sofort gegen neue Karten vom Stapel getauscht — **kein Spieler**

Vorbereitung:
Suchen Sie die Karten mit dem Wert 9 aus dem Paket und teilen sie an jeden Spieler 1 Karte jeder Farbe aus. **Diese 3 Karten legt jeder Spieler vor sich offen auf den Tisch und bildet damit den Anfang für seine 3 Stapel.** Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Verschmutzungsgrad von 9 in Wasser, Luft und Wald. Sollten dabei Karten mit dem Wert 9 übrig bleiben, werden diese beiseite gelegt, sie werden im weiteren Spiel nicht benötigt. Die restlichen Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält 6 Karten ausgeteilt. Etwaige Störfälle werden sofort gegen neue Karten vom Stapel getauscht — **kein Spieler**

und Grün (4×9, 4×8, 4×7, 3×6, 3×5, 3×4, 2×3, 2×2, 2×1),
11 Störfallkarten (2× Wasser, 2× Luft, 2× Wald, 1× Wasser/Luft, 1× Luft/Wald, 1× Wald/Wasser- und 2× Wasser/Luft/Wald-Störfall)
18 Reparaturkarten (3× Wasser, 3× Luft, 3× Wald, 2× Wasser/Luft, 2× Luft/Wald, 2× Wald/Wasser- und 3× Wasser/Luft/Wald-Reparatur).

Einführung:
„Rettet die Umwelt“ ist ein Umwelt-Kartenspiel für 2—4 Spieler. Die 3 Kartenfarben stehen für den Verschmutzungsgrad in Wasser (Blau), Luft (Gelb) und Wald (Grün). Jeder Spieler versucht, den Verschmutzungsgrad seines Gebietes durch Ausspielen von Wertkarten auf einen möglichst niedrigen Wert zu bringen.

Doch von Zeit zu Zeit behindern Störfälle — wie etwa „Saurer Regen“ — die Bemühungen der Spieler, ihren Verschmutzungsgrad zu senken. Reparaturkarten sind von hohem Wert, denn nur mit ihnen kann ein Störfall beseitigt werden.

Natürlich können in Wirklichkeit Umweltschäden nicht so einfach wie hier behoben werden. Manches bleibt irreparabel oder es dauert viele Jahre, um den Ursprungszustand wieder herzustellen. „Rettet die Umwelt“ versucht nur die Sensibilität der Spieler für die Thematik des Umweltschutzes zu wecken...

Spielinhalt:
110 Karten bestehend aus:
27 Wertkarten in den Farben Blau, Gelb