

Fachliche Beratung: Bayerisches Staatsministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten

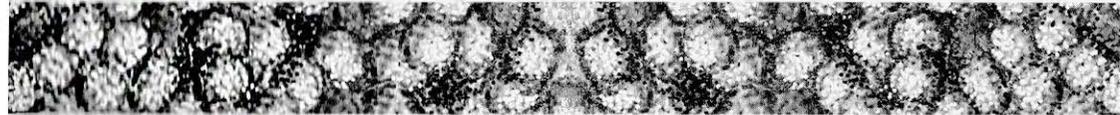
Grafik: Franz Vohwinkel

Für Tips, Anregungen, geduldige Proberunden und viele Waldspaziergänge danken Herausgeber und Autor: Claudia Hartmann, Barbara und Dieter Hornung, Markus Michalka, Bärbel Müller, Günter Seyfarth, Karen Seyfarth, Marlies Seyfarth sowie unseren Nachwuchsspielern Moritz Brunnhofer und Peter Paul Zerneck.

© 1994 Hans im Glück Verlag

Waldmeister

von Andreas Seyfarth



WALDMEISTER befaßt sich in spielerischer Weise mit dem Aufbau, dem Schutz und der Bewirtschaftung von Wäldern. Ökonomische wie ökologische Aspekte sind gleichermaßen zu berücksichtigen, um den drohenden Gefahren der Umweltverschmutzung durch Industrie und Verkehr und den Schäden durch Sturm, Waldbrand und Borkenkäfer standhalten zu können. Dabei spielen die Jahreszeiten - wie in der Realität - eine wichtige Rolle. Wer seinen Wald durch sinnvolle Investitionen schützt und vermehrt, wird durch Zuwanderung seltener Waldtiere wie Wildkatze, Auerhahn oder Luchs belohnt. Sieger wird schließlich derjenige Spieler, der seine Waldlandschaft am besten gepflegt hat.

Wir empfehlen, die Spielanleitung vor der ersten Partie gründlich durchzulesen und das Spiel für die Mitspieler vorzubereiten. Die Spielregeln sind zwar umfangreich - aber nicht schwierig.

Spielmaterial

- 4 Landschaftsspielpläne, 1 Jahreszeitenplan
- 66 Spielkarten, 4 Ersatzkarten
- 60 Baumplättchen in 6 Arten
- 32 Setzlingsplättchen in 6 Arten (Rückseiten dienen als Samen)
- 24 Sanierungsplättchen
- 48 Tierplättchen in 12 Arten
- 1 Stoffsäckchen mit 100 Schadenspunkten
- 1 Würfel
- Spielgeld
- diese Spielregel

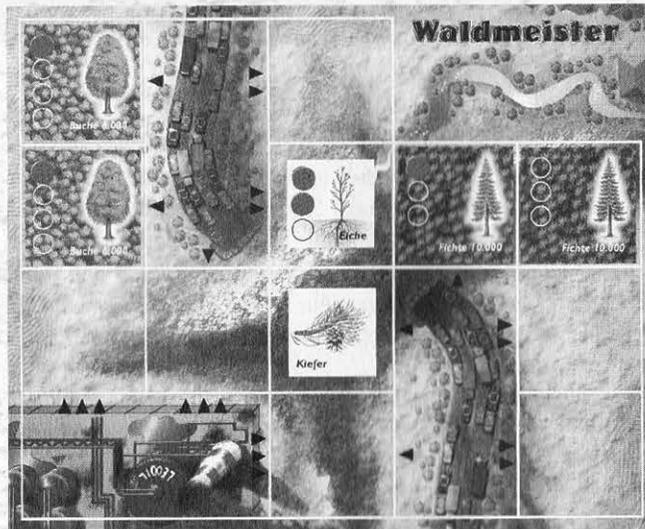


Spielvorbereitungen

In die Mitte des Spieltisches werden gelegt:

- der Jahreszeitenplan
- die sortierten Baum-, Setzlings- und Sanierungsplättchen (die Sanierungsplättchen werden mit der Textseite nach oben gelegt)
- die sortierten Tierplättchen
- die Schadenspunkte und das Spielgeld

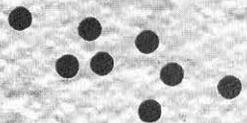
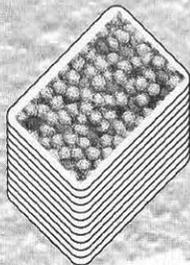
Jeder Spieler erhält einen Landschaftsspielplan und 30.000 Spielgeld. Auf jeden Plan werden zu Spielbeginn 2 Buchen, 2 Fichten, 1 Eichen-Setzling und 1 Kiefern Samen beliebig verteilt (fortgeschrittene Spieler können die Menge und Auswahl der Startaufstellung beliebig variieren). Die Bäume und der Setzling erhalten sofort Schadenspunkte.



Die Anzahl der Schadenspunkte, die Bäume und Setzlinge erhalten, richtet sich immer nach der Anzahl der Pfeile, mit denen Industrie- und Verkehrszonen die Baumflächen belasten.

Die Spielkarten werden gut gemischt und an jeden Spieler 5 ausgeteilt. Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Stapel ebenfalls in die Mitte der Spielfläche gelegt.

Einer der roten Schadenspunkte wird als Jahreszeitenanzeiger auf das mittlere Winterfeld gesetzt. Ein Startspieler wird beliebig ausgelost. Bei 4 Spielern werden alle Schadenspunkte, bei 3 Spielern 75 und bei 2 Spielern 50 Schadenspunkte benötigt.



Kiefer

Die Kiefer ist äußerst anspruchslos, da sie selbst auf nährstoffarmen, trockenen Sandböden wachsen kann. Ihre Wurzel kann sich extremen Bodenverhältnissen anpassen, um an Wasser und Nährstoffe zu gelangen. An die Lichtverhältnisse stellt die Kiefer dagegen große Ansprüche, Schatten verträgt sie kaum. Zusammen mit der Fähigkeit, eine große Zahl an Samen zu bilden, macht das die Kiefer zu einer typischen Pionierbaumart, der es gelingt, Land für den Wald schnell zurückzuerobern. Astfreies Kiefernholz wird von der Bau- und Möbelindustrie stark nachgefragt.

Tanne

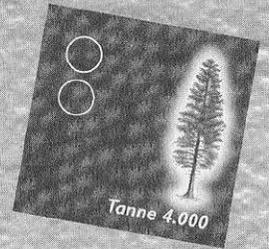
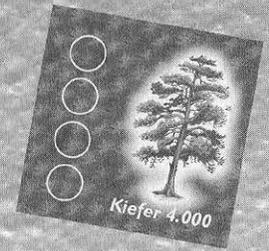
Im Gegensatz zur Fichte reicht die kräftige Pfahlwurzel der Tanne tief in den Boden, so daß sie auch starken Sturmwinden trotzen kann. Daß der Tannenanteil in Bayern auf 2% zurückgegangen ist, liegt auch daran, daß ihre jungen Triebe vom Reh besonders gerne genascht werden. Äußerst empfindlich reagieren Tannen auf Luftverunreinigung. Der Gesundheitszustand der Tanne ist daher derzeit besorgniserregend.

Die Tierplättchen

Jedes Tier stellt andere Ansprüche an eine Waldlandschaft. Reh und Hase sind sehr genügsam und daher auch nur mit niedrigen Punktzahlen belegt. Der Luchs mit der höchsten Punktzahl benötigt dagegen große zusammenhängende, ruhige Wälder, die sehr selten sind.



Wir können an dieser Stelle die Auswirkungen der Umweltbeeinflussungen und Bedeutung der einzelnen Baumarten selbstverständlich nur anreißen. Weitere Informationen schickt Ihnen gerne Ihr Forstamt oder die zuständigen Landesforstverwaltungen.

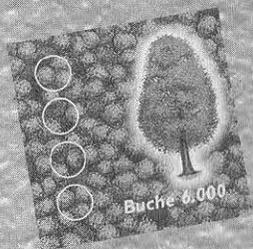




Erläuterung der Waldplättchen

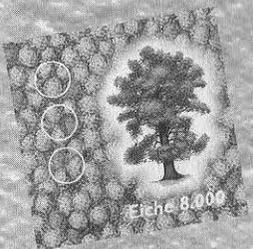
Wer an Wald denkt, denkt zuerst an Bäume. Die Palette unserer heimischen Baumarten ist sehr groß. Doch Baumart ist nicht gleich Baumart. Jede hat ihre speziellen Ansprüche an Boden, Licht, Wasser und Temperatur, und jede hat ihre speziellen Stärken und Schwächen in ökologischer wie ökonomischer Hinsicht.

Für WALDMEISTER haben wir die sechs häufigsten Baumarten hierzulande ausgewählt, die stellvertretend für die Vielfalt in unseren Wäldern stehen.



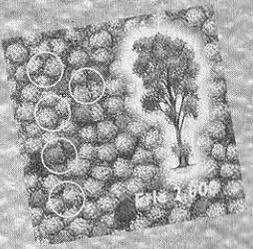
Buche

Wenn es nach der Natur gehen würde, wäre sie in Mitteleuropa mit Abstand die am weitesten verbreitete Baumart. Die Buche hat ein kräftiges Herzwurzelsystem, mit dem sie sich gut im Boden verankern kann. Das Holz hat eine leicht rötliche Färbung (deswegen "Rotbuche") und ist besonders bei der Herstellung von Möbeln gefragt. Ihre Früchte, die Bucheckern, sind in den Winterdepots vieler Tiere willkommen.



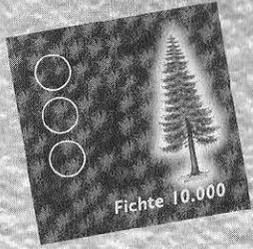
Eiche

Eichen können sehr alt werden, denn ihr Holz ist durch den hohen Gerbstoffanteil außerordentlich widerstandsfähig. Die bei uns heimischen Arten, Stiel- und Traubeneiche, brauchen viel Licht, um sich entwickeln zu können. Das kräftige Wurzelwerk gibt der Eiche auch in kalten, feuchten Böden Halt.



Erle

Erlen stellen hohe Ansprüche an die Bodenfeuchtigkeit, ansonsten sind sie aber sehr genügsam. Sie beherrschen die Kunst, mit Hilfe von Bakterien an ihren Wurzeln Stickstoff aus der Luft zu binden und direkt zu verwerten. Heute erleben Möbel aus Erle geradezu einen Boom. Ihr rötliches Holz ist begehrt wie nie.



Fichte

Die Fichte kann über 50 Meter hoch werden. Ihre geringen Ansprüche, ihr rascher und gerader Wuchs macht die in rauen Hochlagen beliebte Fichte zur forstwirtschaftlich bevorzugten Baumart ("Brotbaum der Forstwirtschaft"). Ihr Holz findet vor allem als Bau-, Möbel- und Papierholz fast unendliche Anwendungsgebiete, was zu einer hohen Nachfrage führt. Durch ihr flaches Wurzelwerk, insbesondere auf ungeeigneten Standorten, können Stürme schlimme Schäden anrichten. Darüber hinaus ist die Fichte sehr anfällig gegenüber Pilzkrankheiten und Insektenbefall.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der am Zug ist, führt dabei folgende Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge durch:

- 1 - 3 Karten aus der Hand verdeckt vor sich auslegen.
- Den Jahreszeitenanzeiger um so viele Felder im Uhrzeigersinn versetzen, wie Karten ausgelegt wurden. Der Jahreszeitenanzeiger gibt die nun gültige Jahreszeit an. Erreicht oder überschreitet der Anzeiger das mittlere Feld einer Jahreszeit, führen **alle Spieler** - beginnend mit dem Spieler, der die Karten ausgelegt hat - die allgemeine Aktion entsprechend der Jahreszeit durch (siehe die näheren Erläuterungen unten).
- Der Spieler bestimmt, wer die verdeckt ausgelegten Karten ziehen und die entsprechenden Maßnahmen durchführen muß.
- Der Spieler kann freiwillig eine Industrie- oder Verkehrsfläche zum doppelten Preis sanieren und einen beliebigen Setzling für 30.000 kaufen.
- Der Spieler ergänzt seine Kartenhand wieder auf 5 Karten. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Nähere Erläuterungen zu den einzelnen Aktionen

1. Karten ausspielen

Ob ein Spieler 1, 2 oder 3 Karten ausspielen will, richtet sich nach der aktuellen Spielsituation und liegt in seinem Ermessen.

2. Allgemeine Aktionen entsprechend der Jahreszeit

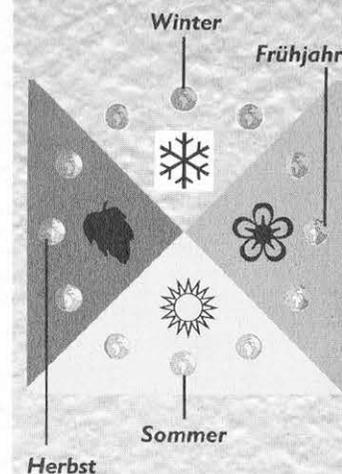
Winter:

Im Winter gibt es keine allgemeinen Aktionen, da im Wald Ruhezeit herrscht.

Frühjahr:

1. Samen (Rückseite der Setzlinge) wachsen zu Setzlingen heran (werden umgedreht) und erhalten sofort alle Schadenspunkte durch benachbarte Industrie- und Verkehrszonen (Summe der auf das Setzlingsfeld weisenden schwarzen Pfeile).
2. Die Setzlinge wachsen zu Bäumen heran. Die Setzlingsplättchen werden durch entsprechende Baumplättchen ersetzt. Die Schadenspunkte der Setzlinge werden auf die Bäume übertragen. Sind keine Baumplättchen im Vorrat vorhanden, wächst der Setzling in diesem Jahr nicht auf, bleibt aber auf seinem Feld liegen. Die gegen Bäume ausgetauschten Setzlinge kommen in den Vorrat zurück.

Setzlinge, die gerade eben aus Samen erwachsen sind, können erst im nächsten Frühjahr zu Bäumen heranwachsen





Beispiel: Volker hat auf seinem Spielplan 5 Bäume, von denen bereits 4 mit Wildsau (5), Fuchs (3), Hase (2) und Reh (1) besetzt sind. In seine Landschaft kann also nur noch der Hirsch (4) zuwandern. Hätte er noch einen sechsten Baum, könnte zusätzlich zum Hirsch noch der Marder (6) zuwandern.



Beispiel: Volker hat eine Karte verdeckt ausgelegt und fragt nun Robert, ob dieser die Karte haben will. Will Robert die Karte nicht, muß Volker selbst sie nehmen.



Sommer:

In jede Landschaft (=Landschaftsspielplan jedes Spielers) wandern **bis zu 2 Waldtiere** zu.

Diese Zuwanderung ist abhängig von der Anzahl der Bäume auf dem Spielplan. Die Zahl auf den Tierplättchen (1-12) gibt an, wie viele Baumplättchen ein Spieler haben muß, damit dieses Tier zuwandert. Für den Hasen (Wert 2) reichen 2 Baumplättchen. Der Luchs (Wert 12) benötigt dagegen 12 Baumplättchen.

Die Spieler ermitteln die Anzahl ihrer Baumplättchen auf dem Spielplan und erhalten Tiere mit entsprechender oder niedrigerer Zahl. Diese werden auf einen Baum abgelegt, der noch nicht von einem anderen Tier besetzt ist.

Ein Spieler darf kein Tier doppelt besitzen. Ist kein Baum mehr frei, kann auch kein Tier zuwandern.

Herbst:

Der Waldwert wird abgerechnet. Jeder Spieler erhält die aufgedruckten Werte seiner Bäume ausbezahlt. Diese Werte spiegeln die holzwirtschaftliche Nutzung eines Waldbestandes. Die Baumplättchen bleiben auf dem Spielplan liegen. Setzlinge und Samen werfen noch keinen Ertrag ab.

3. Karten verteilen und ausführen

Der Spieler, der seine Karten verdeckt vor sich ausgelegt hat, bestimmt nun, welche Mitspieler - einschließlich ihm selbst - eine dieser Karten ziehen müssen. Die ausgewählten Spieler ziehen im Uhrzeigersinn zuerst; der Ausspieler muß die zuletzt ausliegende Karte nehmen.

Hat der Spieler nur eine Karte ausgespielt, bestimmt er einen Mitspieler, der entscheidet, ob er oder der Ausspieler die Karte nehmen muß. Beginnend mit dem im Uhrzeigersinn folgenden Spieler muß jeder die auf seiner Karte vorgegebene Aktion durchführen. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt seine Aktion als Letzter durch.

4. Freiwillig sanieren / Setzling kaufen

Der Spieler kann nun eine Sanierung vornehmen, ohne eine Sanierungskarte zu verwenden. Er zahlt hierfür den doppelten Preis des Sanierungsplättchens. Die Sanierung erfolgt selbstverständlich in der gleichen Reihenfolge wie beim Einsatz einer Sanierungskarte. Eine freiwillige Sanierung ist auch dann erlaubt, wenn der Spieler in seinem Zug mittels einer Spielkarte schon einmal saniert hat.

Der Spieler kann außerdem einen Setzling zum Festpreis von 30.000 kaufen und auf seinem Spielplan einsetzen.

1. Der betroffene Baum stürzt um und muß durch einen Samen ersetzt werden.
2. Darüber hinaus müssen alle geschädigten Bäume gleicher Art, die an den umgestürzten Baum angrenzen, ebenfalls durch 1 Samen ersetzt werden. Als angrenzend gelten auch Felder, die sich nur am Eckpunkt berühren.

Trockenheit

Der Spieler muß auf 2 seiner Setzlinge je 1 Schadenspunkt legen.

Waldbrand

Der Spieler muß für jeden Baum einmal würfeln. Bei einem Würfelerggebnis von 1 brennt der Baum ab und wird durch einen entsprechenden Samen ersetzt. Ist kein entsprechender Samen vorhanden, geht der Spieler leer aus.

Wildverbiß

Der Spieler muß 1 Eichensetzling, 1 Buchensetzling oder 1 Tannensetzling entfernen.

Beanspruchung standzuhalten, als ein kranker Baum. Der Waldbesitzer beugt der Gefahr vor, indem er stabile Mischbestände aus Flach- und Tiefwurzlern erzieht. Reinbestände vor allem aus Fichten sind besonders von flächigen Sturmwürfen bedroht. Aus spieltechnischen Gründen wird die Regel, daß Nachbarbaumarten umstürzen, auf alle Baumarten ausgedehnt.



Setzlinge haben noch kein voll ausgebildetes Wurzelwerk. Sie können daher Nährstoffe und Wasser nur aus den obersten Bodenschichten beziehen. Fällt längere Zeit kein Niederschlag, trocknen die obersten Bereiche des Waldbodens rasch aus. Vor allem in der Vegetationszeit (Frühjahr und Sommer) können Setzlinge dadurch stark geschädigt werden.



Hauptverursacher für oftmals verheerende Brände im Wald sind verantwortungslose Waldbesucher, die nicht bedenken, welche Folgen achtlos weggeworfene Zigaretten oder offene Feuer haben können. Deshalb ist es verboten, im Wald mit Feuer zu hantieren. Vom 1. März bis 31. Oktober herrscht im Wald ein striktes Rauchverbot. Seltener als durch den Menschen werden Waldbrände durch Blitzschlag ausgelöst.



Reh, Rotwild, Gams und Hase fressen gerne die Knospen und Triebe junger Bäume, die dadurch in ihrem Höhenwachstum eingeschränkt sind. Buche, Eiche und Tanne werden im Frühjahr, Herbst und im Winter besonders gerne verbissen. Diese Baumarten werden dadurch von den "unattraktiveren" Fichten und Kiefern überwachsen und gehen schließlich dem Mischwald verloren. Die Jagd hat daher die wichtige Aufgabe, das natürliche Gleichgewicht zwischen Wald und Wild herzustellen.



Schwammspinner

Der Spieler muß auf alle geschädigten Laubbäume jeweils 1 Schadenspunkt legen.



Schwarzspecht

Der Spieler darf von 1 Baum 1 Schadenspunkt entfernen.



Setzlingsversteigerung

Die Versteigerung von Setzlingen ist ein rein spielerisches Element. Zur Erläuterung siehe den Abschnitt "Die Spielkarten - Versteigerungskarten" (Seite 6)



Smog

Der Spieler muß 6 Schadenspunkte auf seine Bäume und Setzlinge verteilen. Für jede bereits durchgeführte Sanierung erhält er 1 Schadenspunkt weniger. Wer alle 6 möglichen Sanierungen vorgenommen hat, erhält selbstverständlich keine Schadenspunkte durch den Smog.



Sturm

Der Spieler muß für jeden geschädigten Baum (Baum mit Schadenspunkten) einmal würfeln. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich der Anzahl der Schadenspunkte auf dem Baum, passiert folgendes:



Dieser Schmetterling legt seine Eier in einem gelblichen Eischwamm an Laubbäumen ab. Im darauffolgenden Frühjahr schlüpfen die Raupen, die dann bis zum Sommer Knospen und Blätter fressen. Gesunde Bäume überleben den Fraß, schwache Bäume aber können sogar absterben.

Der größte europäische Specht zimmert geräumige Höhlen, die als Nachmieter von Dohlen, Hohltauben und Rauhfußkäuzen bezogen werden. Mit seinem als Meißel eingesetzten Schnabel und der langen Zunge jagt er erfolgreich nach Insekten und Larven in Holz und Rinde.

Selbstverständlich werden in Wirklichkeit keine Setzlinge unter den Waldbesitzern versteigert. Das Saatgut wird aus den Wäldern geerntet und kommt, sofern es nicht vom Waldbesitzer selbst ausgesät wird, in Forstbaumschulen, die aus dem Samen kleine Bäume hochziehen und sie dann als Setzlinge an die Waldbesitzer verkaufen. Die billigste und natürlichste Möglichkeit, eine neue Waldgeneration zu begründen, ist die Naturverjüngung. Die herabfallenden Samen können dann an Ort und Stelle keimen und im Schutz der Mutterbäume aufwachsen.

Smog entsteht, wenn in einem Gebiet viele Abgase die Luft verunreinigen und diese aufgrund der Wetterlage nicht in die Atmosphäre abziehen können. Dieser stinkende "Rauchnebel" schädigt nicht nur Bäume, sondern auch Tiere, Pflanzen und Menschen.

Sturmwinde, die besonders im Frühjahr, Herbst und Winter auftreten, können Bäume werfen oder brechen. Grundsätzlich sind alle Baumarten bei starken Stürmen betroffen, Flachwurzler sind allerdings stärker gefährdet als Tiefwurzler. Ein vitaler Baum mit einem gesunden Wurzelwerk wird immer bessere Chancen haben, der

Die Landschaftsspielpläne

Jeder Spieler besitzt eine Landschaft, in der er Wälder aufforsten kann. Die Bäume (große Plättchen) und Setzlinge (kleine Plättchen) können nur auf die freien Felder des Plans gelegt werden.

Jeder Spielplan enthält Industrie- und Verkehrszonen, die die angrenzenden Bäume und Setzlinge schädigen, was durch die schwarzen Pfeile angezeigt wird.

Die Baum- und Setzlingsplättchen

Es gibt 6 verschiedene Baumarten, je 3 Laub- und 3 Nadelbäume. Jede Baumart hat 2 Werte. Die Anzahl der aufgedruckten Kreise gibt an, wie viele Schadenspunkte der Baum verkraften kann. Die Geldsumme gibt an, wieviel Geld für den Baum im Herbst ausbezahlt wird. Zu Spielbeginn erhalten die ausgelegten Bäume und Setzlinge so viele Schadenspunkte, wie Pfeile von benachbarten Industrie- und Verkehrszonen auf sie zeigen.

Neben den Baumplättchen gibt es noch die kleineren Setzlingsplättchen. Neue Setzlinge können nur auf freie Felder gelegt werden. Es steht den Spielern auch frei, vor dem Legen eines Setzlings einen Samen zu entfernen, um sich ein freies Feld zu verschaffen. Setzlinge können 3 Schadenspunkte verkraften (Ausnahme: Tannensetzling nur 2).

Eine Schädigung tritt nur ein, wenn ein angrenzendes Feld neu mit einem Setzling belegt wird oder wenn ein Samen zu einem Setzling heranwächst (das Plättchen auf die Setzlingsseite umgedreht wird). Es werden dann so viele Schadenspunkte auf das Setzlingsplättchen gelegt, wie schwarze Pfeile auf das Plättchen zeigen (siehe auch Abb. 1). Als Samen werden umgedrehte Setzlingsplättchen benutzt. Samen erhalten keine Schadenspunkte. Die Schadenspunkte werden erst mit dem Aufwachsen zum Setzling ausgelegt.

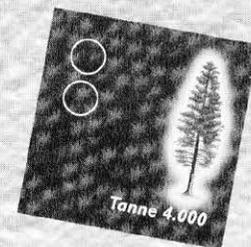
Die Spielkarten

Die Spielkarten bringen Ereignisse, die

1. dem Wald schaden können (wie z.B. Borkenkäfer, Frost, Smog etc.)
2. dem Wald nützen können (wie z.B. Schlupfwespe, Rote Waldameise etc.)
3. ein Aufforsten ermöglichen (Setzlingsversteigerung)
4. eine Sanierung von Industrie und Verkehr ermöglichen (Filter 45%, Filter 66%, Katalysator, Bahn).



Beispiel: Die Tanne kann maximal 2 Schadenspunkte verkraften und hat einen Wirtschaftswert von 4.000.





Frühjahr

Sommer



Herbst

Winter



Die Piktogramme geben an, in welcher Jahreszeit die Karte wirksam ist. Eine Karte darf auch dann ausgelegt werden, wenn sie aufgrund der aktuellen Jahreszeit nicht wirksam wird (der Spieler, der sie erhält, legt sie auf dem Ablagestapel ab).

Die Spielkarten erklären sich in der Regel selbst. Im Anhang der Spielregel werden alle Karten auch unter waldwirtschaftlichen Gesichtspunkten genau erläutert. In Zweifelsfällen ist der ausführliche Text des Anhangs heranzuziehen.

Die eingesetzten Karten werden auf einem Ablagestapel gesammelt. Ist der verdeckte Spielkartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Stapel benutzt.



1. Schadenskarten (roter Balken)

Auf den Spielkarten ist angegeben, bei welchen Bedingungen Schaden entstehen kann und wie stark er sich auswirkt. Der Text gibt vor, was geschädigt wird. Die Zahl und der rote Punkt weisen auf die zu verteilenden Schadenspunkte hin. Ist im Text ein Würfel-Symbol enthalten, muß zur Feststellung des Schadens gewürfelt werden. Beim Verteilen der Schadenspunkte ist darauf zu achten, daß bei jedem Ereignis jeder Baum bzw. Setzling nur 1 Schadenspunkt erhält.

2. Nutzkarten (grüner Balken)

Die Nutzkarten entsprechen im Aufbau den Schadenskarten; sie haben jedoch eine positive Auswirkung auf die Bäume und Setzlinge.

3. Versteigerungskarten (grüner Balken)

Der Spieler, der eine Versteigerungskarte gezogen hat, muß 3 Setzlinge aus dem Vorrat einzeln versteigern. Die Setzlinge werden jeweils unter allen Spielern versteigert. Der Mindestpreis ist 5.000, Steigerungen müssen in 5.000er Schritten oder einem Vielfachen davon erfolgen. Das erste Gebot gibt der versteigernde Spieler ab, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer kein oder kein höheres Gebot nennen will, muß passen und darf für diesen Setzling nicht mehr mitsteigern. Den Zuschlag erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot, wenn alle anderen Spieler gepaßt haben.

Gibt kein Spieler ein Gebot für einen Setzling ab, darf diese Setzlingsart in dieser Runde nicht mehr zur Versteigerung ausgewählt werden. Ein Spieler darf für einen Setzling nicht mehr Geld bieten, als er besitzt. Kredite gibt es nicht. Der Kaufpreis ist immer an die Bank zu entrichten. Ersteigerte Setzlinge müssen sofort auf dem Spielplan eingesetzt werden.

Im Winter finden keine Versteigerungen statt.



Sanierung

siehe Spielregel "Die Spielkarten - Sanierungskarten" (Seite 7)



Saurer Regen

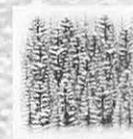
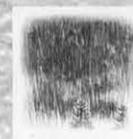
Der Spieler, der die Karte gezogen hat, muß in seiner Landschaft 2 Schadenspunkte auf Bäume bzw. Setzlinge verteilen. Alle anderen Spieler erhalten 1 Schadenspunkt, den sie auf einen Baum bzw. Setzling legen müssen. (Dies ist die einzige Karte, die sich auch auf andere Spieler auswirkt!)

Schlupfwespe

Der Spieler darf von 2 Bäumen jeweils 1 Schadenspunkt entfernen.

Schneebruch

Der Spieler muß für jeden Baum einmal würfeln. Bei einem Würfelerggebnis von 1 bricht der Baum unter der Schneelast zusammen und wird durch 1 entsprechenden Samen ersetzt. Ist kein entsprechender Samen vorhanden, geht der Spieler leer aus.



Setzlinge oder sterben ab. Da der Käfer seine Eier vor allem auf sonnige Freiflächen im Wald legt, kann man Schäden vermeiden, indem man bei der Verjüngung von Wäldern über den Pflanzen einen Schirm von alten Bäumen zur Beschattung beläßt.

Auf Fabriken, Häuser und Verkehrsanlagen kann unsere moderne Gesellschaft heute nicht verzichten. Wir können den Schadstoffausstoß zwar nicht von heute auf morgen abstellen, ihn aber erheblich vermindern, indem wir z.B. Industrieanlagen sanieren und Filter einbauen. Wirkungsvoller aber ist es, wenn jeder einzelne von uns umweltbewußt lebt und beispielsweise Energie spart, öffentliche Verkehrsmittel benutzt und umweltfreundliche Materialien wie Holz verwendet.

Aus Industrieschornsteinen, Kfz-Auspuffen und Haushalten gelangen vor allem Stickoxide und Schwefeldioxid in die Luft. Diese Gase werden in der Luft weit transportiert und schädigen Wälder auch in Regionen fernab von Autobahnen und Fabrikschlotten. Wenn es regnet, bilden sich Säuren, die Nadeln, Blätter und Wurzeln schädigen. Die Folge sind versauerte Böden, beeinträchtigte Wurzeln und ausgewaschene Nährstoffe.

Schlupfwespen können wesentlich der Bedrohung unserer Wälder durch das Überhandnehmen von Insekten entgegenwirken. Die Eier werden in und an alle Entwicklungsstufen anderer Insekten gelegt. Ihre Larven saugen als Parasiten die Körpersäfte der befallenen Insekten auf.

In den Baumkronen können sich auf Zweigen und Ästen große Mengen Schnee ablagern. Ist er naß und schwer, kann es vorkommen, daß schwache Stämme diese mehrere Tonnen schwere Last nicht mehr tragen können und brechen.

Kahlschlag

Der Spieler muß 1 beliebigen Baum entfernen und erhält dafür den Wirtschaftswert ausbezahlt. Der Baum darf nicht durch Samen ersetzt werden.



Mäuse

Der Spieler muß auf 1 Setzling 1 Schadenspunkt legen.



Nonne

Der Spieler muß auf 3 Nadelbäume jeweils 1 Schadenspunkt legen.



Rote Waldameise

Der Spieler darf von 1 Baum 1 Schadenspunkt entfernen.



Rüsselkäfer

Der Spieler muß auf 1 Nadelbaumsetzling 1 Schadenspunkt legen.



Der Kahlschlag ist eine Form der Waldnutzung. Der Wald wird dabei in Bewirtschaftungseinheiten (sog. "Schläge") eingeteilt, die in einem Zug genutzt und wiederaufgeforstet werden. Ein moderner Forstbetrieb wirtschaftet heute anders. Bei der Verjüngung von Wäldern werden einzelne reife Bäume oder Baumgruppen nach und nach geerntet. Die jungen Bäumchen wachsen an den freiwerdenden belichteten Stellen im Schutz der verbleibenden Altbäume auf. Es entstehen ungleichaltrige, strukturreiche naturnahe Wirtschaftswälder.

Schäden an Setzlingen werden vor allem durch Wühlmäuse verursacht. Wenn im Herbst und Winter die Nahrung knapp wird, benagen sie Rinde und Wurzeln junger Bäumchen. Gefährdet sind vor allem Setzlinge, die auf Kahlfächen gepflanzt wurden, weil die Mäuse dort im hohen Gras Deckung und Nahrung finden. Der Waldbesitzer beläßt daher bei der Verjüngung von Wäldern einen Schirm aus alten Bäumen, die den Boden beschatten und den Graswuchs eindämmen. Glücklicherweise hat, wer Greifvögel, Eulen und Füchse in seinem Wald hat. Da Mäuse ihre Lieblingsspeise sind, tragen sie erheblich zur Eindämmung der Gefahr bei.

Dieser Schmetterling legt seine Eier an warmen, trockenen Sommertagen unter die Rindenschuppen von Nadelbäumen. Im nächsten Frühjahr schlüpfen die Raupen und fressen bis zum Sommer die Nadeln ab. Häufig treten innerhalb der Raupenpopulation Seuchen auf, die den Massenbefall rasch wieder stoppen.

Die Ameise lebt hauptsächlich vom Honigtau der Blattläuse. Außerhalb der Winterruhe jagt ein Volk tausende von Insekten und darunter auch potentielle Waldschädlinge. Ameisen bilden soziale Tierstaaten mit einer perfekt funktionierenden Arbeitsteilung.

Der Käfer frißt die Rinde junger Nadelbäume am Wurzelhals an, an der Stelle also, an der das Stämmchen aus dem Boden kommt. Ist die Wunde groß, welken die

4. Sanierungskarten (grüner Balken)

Wer eine Sanierungskarte erhält, prüft, ob er in seiner Landschaft eine Sanierung (z.B. Einbau eines Filters oder Katalysators) durchführen will. Ist dies der Fall, dann wählt der Spieler ein Sanierungsplättchen aus, zahlt den angegebenen Preis und legt das Sanierungsplättchen mit der Bildseite nach oben auf das entsprechende Feld.

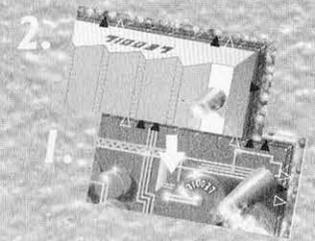
Bei der Sanierung ist eine bestimmte Reihenfolge einzuhalten. Der "Filter 66%" kann erst gebaut werden, wenn der "Filter 45%" in der Region bereits eingebaut wurde. Entsprechend kann "Bahn" erst dann eingeführt werden, wenn auf dem Feld bereits das Plättchen "Katalysator" liegt.

Wer saniert, mindert die Schadenswirkungen und darf daher entsprechend den weißen Pfeilen des Sanierungsplättchens von den jeweils angrenzenden Bäumen und Setzlingen Schadenspunkte entfernen. Will oder kann der Spieler aus Geldmangel nicht sanieren, muß er die Spielkarte im Uhrzeigersinn weitergeben. Dies geschieht so lange, bis ein Spieler sanieren will oder alle Spieler eine Sanierung ablehnen.

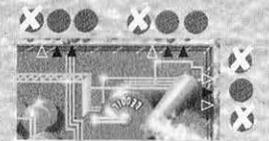
Waldsterben prüfen

Der Verkehr, die Industrie und einige Ereignisse der Spielkarten gefährden den Wald jedes Spielers. Während des ganzen Spiels ist daher der Zustand des Waldes zu beobachten. Werden die Bäume bzw. Setzlinge zu sehr geschädigt, sterben sie ab und müssen aus der Landschaft entfernt werden.

Auf Baum- und Setzlingsplättchen können maximal so viele Schadenspunkte gelegt werden, wie der Baum bzw. der Setzling verkräftet. Ein Baum bzw. ein Setzling stirbt, sobald die Anzahl der möglichen Schadenspunkte (= Anzahl der Kreise) um 1 überschritten wird. Abgestorbene Bäume werden in den Vorrat zurückgelegt und durch entsprechende Samen ersetzt, sofern diese im Vorrat noch vorhanden sind. Befindet sich auf einem abgestorbenen Baum ein Waldtier, so kann es auf einen freien Baum in der gleichen Landschaft ausweichen. Gibt es keinen freien Baum in dieser Landschaft, wandert das Tier in den Wald des linken Nachbarn, sofern es dort noch nicht vorhanden ist. Ist es dort bereits angesiedelt, wandert es reihum weiter, bis es im Wald eines Mitspielers bleiben kann. Erst wenn kein Mitspieler das Tier aufnehmen kann, wandert es in den Vorrat zurück. Die Anzahl der Bäume spielt im Gegensatz zur sommerlichen Zuwanderung keine Rolle für den Verbleib des Tieres.



Beispiel: Durch den Einbau des Filters 45% können bis zu 4 Schadenspunkte von den angrenzenden Bäumen und Setzlingen entfernt werden.



Beispiel: Robert hat in seiner Landschaft bisher nur eine Sanierung durchgeführt. Zieht er jetzt die Karte Smog (6 Schadenspunkte abzüglich Anzahl der Sanierungen), so muß er 5 Schadenspunkte auf 5 verschiedene Plättchen (Bäume oder Setzlinge) verteilen. Hat er weniger Plättchen, so muß er auf jedes Plättchen einen Schadenspunkt legen; die restlichen Schadenspunkte verfallen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn entweder

- ein Spieler **alle** Felder seiner Landschaft mit Ausnahme von Industrie und Verkehr mit **Bäumen** belegt hat **und** dieser Spieler das Spielende am Ende seines Zuges ankündigt. Alle anderen Spieler kommen dann noch einmal an die Reihe
- oder die Kasse kein Geld mehr auszahlen kann
- oder alle Schadenspunkte auf Bäume und Setzlinge verteilt wurden. Dann haben alle Spieler verloren.

Abrechnung

Jeder Spieler zählt seine Bäume und Tiere wie folgt:

- jedes Baumplättchen zählt 5 Punkte
 - jedes Setzlingsplättchen zählt 3 Punkte
 - jeder Samen zählt 1 Punkt
 - ein einfacher Mischwald (von jeder der 6 Baumarten mindestens 1 Baum in der Landschaft) bringt einen Bonus von 10 Punkten
 - ein doppelter Mischwald (von jeder der 6 Baumarten genau 2 Bäume in der Landschaft) bringt einen Bonus von 20 Punkten
 - bei den Tieren zählt der aufgedruckte Punktwert
 - für jeden Schadenspunkt wird ein Punkt vom Ergebnis abgezogen
- Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielt.

Das Geld wird bei der Abrechnung nicht berücksichtigt. Allerdings gewinnt bei Punktgleichstand der Spieler mit dem höchsten Geldbetrag.

WALDMEISTER für 2 Spieler

Wird nur zu zweit gespielt, bleiben bis auf folgende Ausnahme alle Regeln bestehen: Werden 1 oder 2 Karten ausgespielt, wird wie in der Regel beschrieben verfahren. Beim Ausspielen von 3 Karten kann der Gegenspieler entscheiden, ob er 1 oder 2 Karten nimmt. Es müssen aber auf jeden Fall alle 3 Karten befolgt werden.



Anhang: Erläuterung der Spielkarten

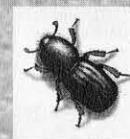
Ameisenbuntkäfer

Der Spieler darf von 1 Nadelbaum 1 Schadenspunkt entfernen.



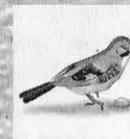
Borkenkäfer

Der Spieler muß auf alle geschädigten Fichten (keine Setzlinge) je 1 Schadenspunkt legen.



Eichelhäher

Der Spieler erhält 1 Eichensamen, den er sofort einsetzen kann.



Frost

Der Spieler muß 1 Setzling ersatzlos entfernen.



Frostspanner

Der Spieler muß auf alle geschädigten Laubbäume und Laubbaumsetzlinge jeweils 1 Schadenspunkt legen.



Seine Hauptnahrung ist der Borkenkäfer, dem er als Larve und Käfer von Frühjahr bis Herbst nachstellt. Mit seinem "Fleiß" hilft er dem Waldbesitzer, die Gefahr der Massenvermehrung von Borkenkäfern zu mindern.

Die Larven der winzig kleinen Käfer fressen den für den Baum so lebenswichtigen Bereich zwischen Holz und Rinde und bringen ihn damit zum Absterben. Kranke Fichten ziehen den Käfer magisch an. Bei warmer, trockener Witterung vermehren sich die Schädlinge besonders gut.

Der Eichelhäher vergräbt als Wintervorrat mehrere tausend Eicheln, Bucheckern und Haselnüsse. Da er nur einen Teil davon wiederfindet, hilft er dem Waldbesitzer bei der Verjüngung des Waldes. Er kann andere Vogelstimmen nachahmen, und sein lauter Warnruf ist für den aufmerksamen Waldbesucher nicht zu verwechseln.

Unsere heimischen Bäume sind an den Winter gewöhnt und können auch tiefe Temperaturen gut ertragen. Kommt es jedoch im Herbst oder Frühjahr zu einem plötzlichen Kälteeinbruch, können die Setzlinge erfrieren. Ein gutes Mittel ist es daher auch hier, bei der Verjüngung von Wäldern einige Altbäume als schützenden Schirm über den jungen Pflanzen zu belassen.

Bei den ersten Nachtfrösten legt der Schmetterling seine Eier an Laubbäume. Im Frühjahr schlüpfen die Raupen, die dann bis zum Sommer Knospen und Blätter fressen, indem sie die Baumkrone von unten nach oben abgrasen. Gesunde Bäume stecken den Fraß weg, schwache Bäume leiden sehr darunter.

