



DIE CHIPS ... WERTVOLLE HELFER IN JEDER LAGE!

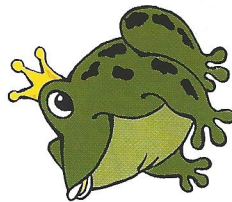
Chips solltet Ihr von Anfang an sammeln, und zwar möglichst viele. Ihr bekommt sie aus der "Chips-Kasse" für die richtige Beantwortung der Pfiffikus-Karten oder, wenn Ihr eine Belohnungs-Karte gezogen habt, für eine gute Umwelt-Tat. Die Chips haben nicht nur eine Belohnungsfunktion, sie dienen auch als Retter in der Not, denn: Bei den Rüffel-Karten könnt Ihr Euch mit einer vorgegebenen Anzahl von Chips "freikaufen" - das kann manchmal ein großer Vorteil sein ...

Achtung: Wenn Ihr noch gar keine Chips gesammelt habt, weil Ihr vielleicht sofort auf ein Rüffel-Feld gekommen seid oder noch keine Frage richtig beantwortet habt, ist das nicht schlimm. Ihr könnt Euch dann zwar bei Rüffeln nicht "freikaufen", sondern müßt die wahlweise vorgegebene Aufgabe erledigen. Andererseits wird die "Chips-Strafe" erlassen, wenn keine Ausweichmöglichkeit besteht.

SPIEL-VARIANTE: Bei dieser Spielversion dienen die Chips zusätzlich als Tempomacher. Legt vor dem Würfeln eine beliebige Anzahl an Chips in die "Chips-Kasse" zurück. Für jeweils zwei Chips dürft Ihr ein Feld plus die gewürfelte Augenzahl nach vorn ziehen.

Quak quaaak, quak quaaak, quak quaaak: GEWONNEN!

Wer als erster ins Ziel kommt, ist Sieger und damit Goldener Umweltfrosch! (Überzählige Würfelaugen verfallen.) Und er wird - im wahrsten Sinne des Wortes - von seiner Umwelt auf Händen getragen. Seine Mitspieler entscheiden allerdings, wie sie ihn transportieren ...



Also: ran an den Frosch und einmal durchs Zimmer tragen.

Als Dankeschön gibt Euch der Goldene Umweltfrosch ein phantastisches Froschkonzert. Und wenn Ihr das Gequake nicht mehr aushaltet, beginnt einfach mit der nächsten Spielrunde. Dann ist wieder alles offen ... und vielleicht seid Ihr das nächste Mal an der Reihe mit dem Froschkonzert.

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan	1 Stanztafel mit 64 Chips
4 Spielfiguren "Mädchen"	1 Baumwollbeutel für die Chips
4 Spielfiguren "Jungen"	66 Pfiffikus-Karten
1 Holzwürfel	30 Rüffel-Karten
1 Ersatzwürfel	30 Belohnungs-Karten
	1 Spielanleitung

WIR SPIELEN SCHÜTZT UNSERE UMWELT!

Ein spannendes und pfiffiges Spiel
für 2 bis 4 kleine und große Umweltschützer

DIE SPIELIDEE

Tiere, Pflanzen, Wasser, Luft, Feuer, Berge, Wetter, Menschen ...
Das alles und noch vieles mehr gehört zu unserer Umwelt.
Und die braucht Schutz.



Aber was ist eigentlich "Umweltschutz"?
Überlegt doch mal kurz, was Euch alles dazu einfällt, und schreibt, wenn Ihr wollt, alle Begriffe auf eine Liste: Müll trennen, Strom sparen, Tiere schützen und, und, und ...

Na - ist Eure Liste lang geworden?
Toll! Dann seid Ihr wahrscheinlich in puncto Umweltschutz schon richtig gut drauf. Und wenn nicht - dieses Spiel macht Euch zu Experten. Denn auf Eurem Weg über die schöne, grüne Wiese von Frosch und Schildkröte müßt Ihr viele Fragen beantworten und Aufgaben erledigen - manchmal bekommt Ihr sogar eine Strafe, weil Ihr etwas falsch gemacht habt! Einige Fragen sind ganz schön knifflig, bei anderen ist Euer Ideenreichtum oder sogar Eure Schauspielkunst gefragt - gegen Belohnung selbstverständlich: Für gute Lösungen gibt's Chips (die Ihr im Verlauf des Spiels immer wieder braucht, deshalb unbedingt sammeln!).

Laßt Euch überraschen - bei "SCHÜTZT UNSERE UMWELT"!

Gewonnen hat, wer als erster ins Ziel kommt. Er ist der "Goldene Umweltfrosch" und wird von seinen Mitspielern belohnt. Dazu aber später mehr - jetzt heißt es erst einmal: an den Start!

VOR SPIELBEGINN

- sortiert Ihr die Spielkarten (nach Pfiffikus-, Rüffel- und Belohnungs-Karten) und legt sie verdeckt auf die passenden Felder auf dem Spielplan.
- legt Ihr die Chips mit dem Frosch- und Schildkröte-Motiv (die Ihr aus der Stanztafel bzw. aus dem Baumwollbeutel herausgeholt habt) in das Unterteil der Spielschachtel, dorthin, wo Frosch und Schildkröte abgebildet sind. Das ist die "Chips-Kasse" für das Spiel.
- wählt jeder von Euch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld.

LOS GEHT'S

Anfangen darf, wer mit einem Würfel die höchste Zahl würfelt (der zweite Würfel ist nur ein Ersatzwürfel); er oder sie geht die gewürfelte Zahl an Feldern vor. Wenn Ihr im Verlauf des Spiels auf ein besetztes Feld kommt, stellt Ihr Euch einfach dazu; es wird niemand "hinausgeworfen".

Wenn Ihr auf ein Rüffel-Feld (Symbol: Ausrufezeichen) oder auf ein Belohnungs-Feld (Symbol: Stern) kommt, nehmt Ihr jeweils die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und lest sie laut vor. Die "Folgen" für Euch ergeben sich aus dem Kartentext.

Wenn Ihr dagegen auf ein Pfiffikus-Feld (Symbol: Fragezeichen) kommt, gebt Ihr die oberste Karte vom Pfiffikus-Stapel verdeckt einem Eurer Mitspieler. Euer Mitspieler liest die Karte laut vor; Ihr müßt dann die Frage beantworten bzw. die Aufgabe erledigen.

NUN ZU DEN KARTEN

Es gibt, wie gesagt, drei Sorten: Pfiffikus-, Rüffel- und Belohnungs-Karten. Sie werden nach dem Würfel und Weitergehen gezogen. Werdet Ihr per Karte in Bewegung gesetzt, wird auf dem Zielfeld nicht noch einmal eine Karte gezogen! (Es sei denn, es gehört zur Aufgabe.)

PFIFFIKUS macht Euch fit!



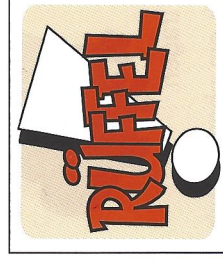
Wissen, raten, lachen: Die Pfiffikus-Karten sorgen für Spaß und Spannung. Da muhen Kühe, werden Figuren durch das Zimmer balanciert oder Worte in "Rückenschrift" erraten ... Und nebenbei lernt Ihr so manches über Eure Umwelt. Grundsätzlich gilt: Karte ziehen, dem Mitspieler zum Vorlesen geben, Frage beantworten oder Aufgabe erledigen. Karte wieder unter den Stapel legen.

Es gibt zwei Arten von Pfiffikus-Karten:

THEMA-Karten (z.B. Wasser, Tiere, Luft usw.) enthalten Fragen, die Euch von einem Mitspieler vorgelesen werden. Ist Eure Antwort richtig, bekommt Ihr zwei Chips. Falls nicht, müßt Ihr einen Chip aus Eurem Bestand wieder in die Chips-Kasse zurückgeben oder noch einmal würfeln und dann die entsprechende Zahl an Feldern zurückgehen (allerdings müßt Ihr dann nicht noch einmal eine Karte ziehen).

AKTIONS-Karten fordern Euer Geschick, Euer Schauspieltalent oder Eure Phantasie. Ihr werdet selbst aktiv - und wenn Ihr es gut gemacht habt (Schiedsrichter sind Eure Mitspieler), könnt Ihr eine vorgegebene Menge Chips kassieren.

Rüffel ... so ein Ärger!



Also wirklich - Euren Pappbecher einfach in die Landschaft zu werfen! Mußt das wirklich sein? Solche und andere "Umweltsünden" werden mit einem Rüffel bestraft, damit Ihr das nicht noch einmal macht. Karte ziehen, vorlesen, Vorgaben umsetzen und die Karte wieder unter den Stapel legen ... alles klar?

Belohnung: Das habt Ihr gut gemacht!



Belohnungs-Karten zeigen, wie umweltfreundlich Ihr bereits seid - Ihr dreht während des Zähneputzens den Wasserhahn zu, sortiert den Müll richtig und vieles andere mehr. Nehmt die oberste Karte, lest sie laut vor, legt sie wieder unter den Stapel und streicht Eure Belohnung ein ... viel Spaß dabei!