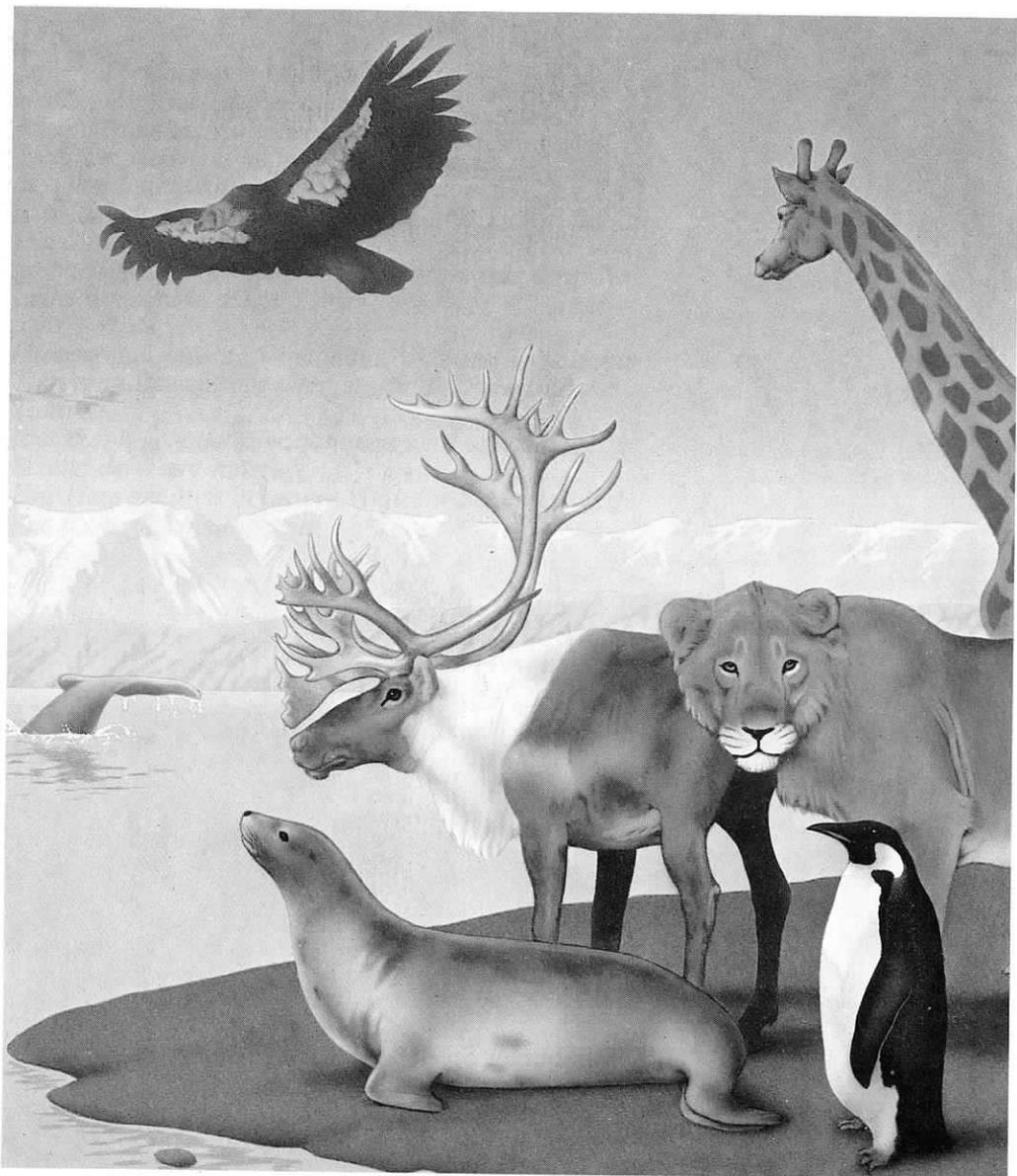


Abenteuer Tierwelt

Auf immer neuen Expeditionsrouten die Tierwelt entdecken



Inhalt: Spielplan
72 Tierkarten
120 „Wegstrecken“ (Pfeile) in 3 Farben
65 Reisegutscheine
36 Ereigniskarten
3 Sperrsteine
Informationsheft über 72 Tiere

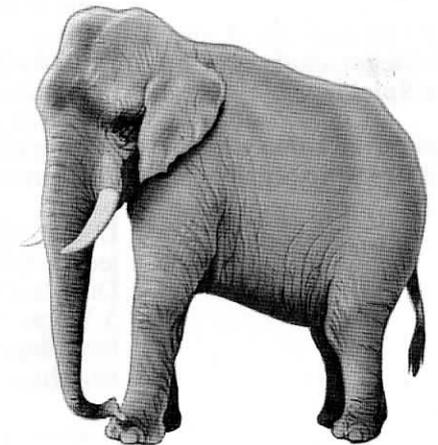
Ravensburger Spiele® Nr. 01 082 0
Autor: Wolfgang und Ursula Kramer
Design: Gerhard Schmid
Expeditions-Spiel für 2-6 Spieler
von 10-99 Jahren

So wie Forschungsexpeditionen in die Welt hinausziehen, um Tiere beobachten und um die Voraussetzungen kennenzulernen, unter denen man bedrohten Tierarten vielleicht helfen kann, so ziehen die Spieler auf dem Spielplan mit ihren Expeditionen in die Welt und suchen eine bestimmte Anzahl von Tieren auf. Die Spieler lernen dabei ganz außergewöhnliche und großartige Tiere kennen und erfahren etwas über die Lebensumstände dieser Tiere.

Dieses Spiel möchte Verständnis wecken für bedrohte Tiere und Bewußtsein schaffen für die Probleme der Tierwelt.

Erst durch genaue Informationen wird wirksamer Schutz der Tiere möglich.

Die Tiere gehören in unsere Welt. Ihr Schicksal darf uns nicht gleichgültig sein!



Ziel des Spiels

Es werden gleichzeitig **drei Expeditionen** zu den Lebensräumen vieler Tierarten durchgeführt. Jeder Spieler kann sich an allen drei Expeditionen beteiligen. Wie ein Tierforscher hat er dabei die Aufgabe, eine bestimmte Anzahl Tiere aufzusuchen und dabei etwas über ihre Lebensumstände in Erfahrung zu bringen.

Gewinner ist, wer die Expeditionsrouten für seine Forschungsaufträge am geschicktesten beeinflussen und so die meisten Tierkarten sammeln konnte.

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Wegstrecken (Pfeile) werden nach Farben sortiert und für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt. Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt. Die drei Sperrsteine werden ebenfalls neben den Plan gelegt.

Es wird ausgelost, wer Spielleiter ist. Er soll darauf achten, daß die Spielregeln eingehalten werden. Außerdem verwaltet er die Reisegutscheine sowie die Tierkarten. Er kann auch selber mitspielen.

Die Tierkarten werden gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt:
– Bei **2 oder 3 Spielern** erhält jeder Spieler **12 Tierkarten**.
– Bei **4 bis 6 Spielern** erhält jeder **8 Tierkarten**.

Zusätzlich verteilt der Spielleiter an jeden Spieler 10 Reisegutscheine.

Der Spielleiter legt außerdem **6 Tierkarten offen**, d.h. mit dem Bild nach oben, an den Rand des Spielplans. Dies sind **öffentliche Forschungsaufträge**, die von jedem Spieler zusätzlich ausgeführt werden können. Die Standorte dieser 6 Tiere müssen mindestens 3 Wegstrecken vom Startpunkt der Expeditionen entfernt liegen. Der Spielleiter überprüft dies und tauscht, wenn nötig, unpassende Karten gegen neue aus.

Wegstrecken, Ereigniskarten und Sperrsteine neben dem Plan auflegen

Spielleiter = Verwalter der Reisegutscheine

2 oder 3 Spieler = 12 Tierkarten

4 bis 6 Spieler = 8 Tierkarten

10 Reisegutscheine für jeden Spieler

6 Tierkarten offen an den Rand des Spielplans legen

Spielregel

Die Tierkarten, die die Spieler erhalten haben, geben ihnen die Ziele an, die sie mit den Expeditionen im Laufe des Spieles erreichen sollen. Die Spieler sollten die Karten nach Farben sortieren, damit sie sich schneller orientieren können.

Die Farben der Wegstrecken dienen nur zur Unterscheidung der drei Expeditionen. **Die drei Expeditionen gehören keinem der Spieler.** Vielmehr kann sich jeder immer wieder durch Anlegen einer Wegstrecke an jeder Expedition beteiligen. So bestimmen alle Spieler gemeinsam den Verlauf der Expeditionen. Jeder versucht dabei, die Routen der Expeditionen so zu steuern, daß er seine eigenen Ziele möglichst schnell erreicht.

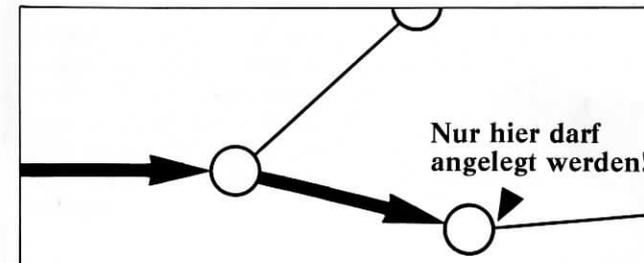
Die Expeditionsregeln

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Alle 3 Expeditionen gehen vom Startpunkt in Europa aus.

Der erste Spieler nimmt eine Wegstrecke einer beliebigen Farbe und legt den Pfeil an den Startpunkt der Expeditionen auf eine der vier Linien. So markiert er die erste Wegstrecke der ersten Expedition auf dem Spielplan. Die Pfeilspitze zeigt immer vorwärts auf den nächsten Punkt, d.h. auf den Ort, an dem diese Expedition nun angelangt ist.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er kann wählen, ob er eine neue Expedition startet oder die bereits begonnene fortführt.

Setzt er die bereits begonnene Expedition fort, muß er eine **gleichfarbige Wegstrecke** nehmen und sie an der Spitze des vorhergehenden Pfeiles anlegen.



Tierkarten = Ziele, die jeder Spieler erreichen will

Alle Expeditionen beginnen vom Startpunkt

Pro Zug 1 Wegstrecke legen

Freie Wahl, welche Expedition man startet oder fortführt

Will der Spieler eine **neue Expedition starten**, wählt er eine **andersfarbige Wegstrecke** und legt sie auf eine der drei noch freien Linien, die vom Startpunkt wegführen.

Alle drei Expeditionen werden so vom Startpunkt aus begonnen. Solange noch nicht alle drei Expeditionen gestartet sind, haben die Spieler jeweils die Wahl, ob sie eine bereits gestartete Expedition weiterführen oder eine neue Expedition beginnen wollen. Sind erst einmal alle drei Expeditionen unterwegs, darf keine weitere mehr begonnen werden.

Die Spieler haben immer die freie Wahl, welche Expedition sie jeweils fortsetzen wollen und in welche Richtung diese führen soll. Es kann also bei jedem Zug an einer anderen Expedition angesetzt werden.

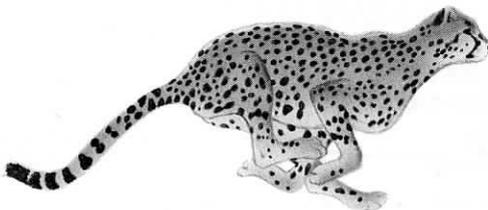
Immer am freien Ende anlegen!

Angelegt werden darf immer nur am freien Ende einer Expeditionsroute (Spitze des zuletzt gelegten Pfeiles). Jede der drei Expeditionen hat also jeweils nur **einen** Anlegepunkt. Man darf niemals irgendwo von der Mitte aus abzweigen.



Die Streckenführung ist beliebig. Ausnahme: parallele Strecke

Die Streckenführung ist beliebig. Nur das Anlegen einer Wegstrecke parallel zu einer bereits gelegten Strecke erfordert den Einsatz von Reise Gutscheinen (siehe „Die Reisegutscheine“, Seite 9).



Es besteht **Zugzwang**. Die Spieler müssen eine Wegstrecke legen, wenn sie können. Ein Spieler ist jedoch nicht gezwungen, seinen Vorrat an Reise Gutscheinen zum Weiterführen einer Expedition einzusetzen, z.B. zum Parallellegen oder Versetzen von Sperren.

Eine Expedition ist nicht auf bestimmte Erdteile festgelegt. Wurde z.B. eine Expedition in Richtung Afrika begonnen, kann sie ohne weiteres über das Meer nach Südamerika geführt werden und von dort weiter nach Indien oder Australien usw.

Eine Expedition ist beendet, wenn alle Wegstrecken dieser Farbe gelegt wurden. In diesem Fall darf nur noch an den Expeditionen angelegt werden, für die noch Wegstrecken verfügbar sind.

Expeditionsziel erreicht

Jeder versucht dabei, die Routen so zu steuern, daß die Expeditionen zu den Orten gelangen, von denen er eine Tierkarte auf der Hand hat. Gelangt eine Expedition zu einem solchen Punkt, muß der entsprechende Spieler sofort die Tierkarte vorzeigen und laut die Informationen über Bestand und Ursachen der Bedrohung vorlesen. Danach legt man die Karte offen vor sich ab.

Mit dem Vorlesen und Ablegen der Karte wird symbolisch gezeigt, daß man den Forschungsauftrag erfüllt hat.

Es ist gleichgültig, ob die letzte Wegstrecke zu diesem Punkt von dem Besitzer der Tierkarte selbst oder von einem Mitspieler gelegt worden ist.

Das Spiel geht danach in der normalen Reihenfolge weiter.

Bemerkt ein Spieler erst nachdem die Expedition schon von dem Punkt aus weitergeführt wurde, daß er eine Karte hätte vorlesen und ablegen können, darf er diese Karte nicht mehr nachträglich ablegen. Erst wenn die Route einer Expedition erneut zu diesem Punkt gelangt, darf er die Karte vorlesen und ablegen.

Man muß einen Zug machen

Die Expeditionen sind nicht auf einen Erdteil festgelegt

Alle Wegstrecken verbraucht = Ende der Expedition

Tier erreicht: Tierkarte vorlesen und ablegen

Tierkarten dürfen nicht nachträglich abgelegt werden

Öffentliche Forschungsaufträge können von allen Spielern ausgeführt werden

Die öffentlichen Forschungsaufträge

Die Tierkarten, die offen neben den Spielplan gelegt wurden, sind Forschungsaufträge, die von allen Spielern erfüllt werden können. Wer eine Expedition zum Standort eines dieser Tiere führt, darf sich die Tierkarte nehmen. Wie bei der Erfüllung eines eigenen Forschungsauftrags, liest er die Informationen vor und legt die Karte dann offen zu seinen bereits abgelegten Karten.

Die öffentlichen Forschungsaufträge werden **nicht** wieder auf 6 Karten ergänzt.

Bedeutung der Spielplanpunkte

Auf dem Spielplan sind fünf Arten von Punkten zu finden:

Tierpunkte

Diese Punkte haben auf jedem Kontinent eine andere Farbe. Diese Kennfarbe wird auch auf den Tierkarten verwendet, sodaß man weiß, in welcher Gegend das Tier auf dem Spielplan zu finden ist.

Rote Ereignispunkte

Ein Spieler, der eine Wegstrecke zu einem roten Punkt gelegt hat, muß eine Ereigniskarte ziehen.

Ereigniskarten mit einem **schwarzen Stern** werden offen auf den Tisch gelegt. Der Spieler hat die Wahl, ob er die Anweisung sofort oder später, zu einem günstigeren Zeitpunkt, ausführt.

Die übrigen Ereigniskarten müssen sofort befolgt werden.

Grüne Punkte

Der grüne Punkt bedeutet, daß die Expeditionen besonders zügig vorankommen. Der Spieler, der die Wegstrecke zu diesem Punkt gelegt hat, darf sofort nochmals eine Wegstrecke anlegen, und zwar bei einer **beliebigen** Expedition.

Ereigniskarte ziehen! Karte mit schwarzem Stern kann sofort oder später ausgeführt werden

Alle übrigen sofort ausführen!

Eine weitere Wegstrecke legen

Blaue Punkte

Gelangt eine Expedition an einen der drei blauen Punkte, hat der Spieler zwei Wahlmöglichkeiten:

- er erhält vom Spielleiter drei weitere Reisegutscheine
oder
- alle anderen Spieler erhalten vom Spielleiter eine zusätzliche Tierkarte, sozusagen einen zusätzlichen Forschungsauftrag.

Pfeilpunkte

An diesen sechs Punkten am Spielplanrand kann eine Expedition von der linken zur rechten Planseite überwechseln und umgekehrt. Die Expedition muß jedoch immer auf gleicher Höhe auf der anderen Seite fortgesetzt werden.

Von Punkt I geht es zu Punkt I auf der anderen Spielplanseite, von II zu II usw.

Die Reisegutscheine

Jeder Spieler kann seine Reisegutscheine für verschiedene Zwecke beim Spielleiter einlösen. Pro Zug darf man **maximal drei Gutscheine** einsetzen. Der Spieler darf die Gutscheine sowohl vor als auch nach seinem Zug einlösen.

Für **einen Reisegutschein** kann man entweder

- einen oder mehrere Sperrsteine versetzen
oder
- eine Tierkarte gegen eine neue tauschen. Dazu nimmt man zwei Karten vom Stapel und tauscht eine davon gegen eine Karte, die man auf der Hand hat, aus. Die beiden anderen Karten werden wieder unter den Stapel gelegt.

Der Spieler erhält 3 weitere Reisegutscheine oder alle anderen erhalten eine zusätzliche Tierkarte

Fortsetzung der Expedition auf anderer Planseite

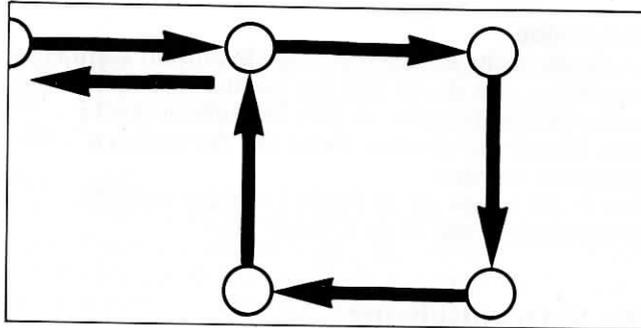
Maximal 3 Reisegutscheine pro Zug einsetzen

Für einen Reisegutschein Sperrsteine versetzen oder eine Tierkarte austauschen

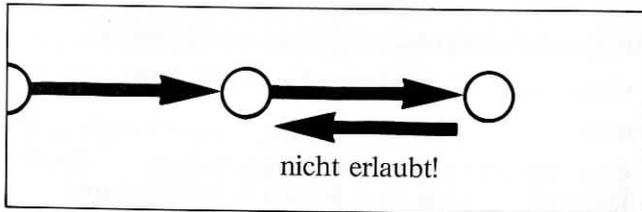


Für zwei Reisegutscheine
1 zusätzliche Wegstrecke
legen
oder
1 Wegstrecke entfernen
oder
1 Wegstrecke parallel
legen

- Für zwei Reisegutscheine darf man entweder
- eine zusätzliche Wegstrecke legen
oder
 - eine Wegstrecke am Ende einer Expedition entfernen
oder
 - eine Wegstrecke parallel neben eine bereits vorhandene Strecke legen.



Die Wegstrecke kann dabei in gleiche oder entgegengesetzte Richtung weisen, von gleicher oder anderer Farbe sein.
Eine Kehrtwendung von 180° ist nicht erlaubt.



Die Sperrsteine

Die Sperrn bedeuten unvorhergesehene Schwierigkeiten für den Fortgang einer Expedition. Die Sperrsteine werden immer auf eine Linie des Planes gelegt, nicht auf einen Punkt. Die gesperrte Strecke darf nicht bereist werden (d.h. es darf keine Wegstrecke dort angelegt werden).

Die gesperrte Strecke kann erst wieder von einer Expedition benutzt werden, wenn der Sperrstein nach Einsatz eines Reisegutscheines versetzt worden ist.

Linie gesperrt!
Versetzen durch 1 Reisegutschein

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler alle seine Forschungsaufträge erfüllt hat, d.h. alle Tierkarten vor sich abgelegt hat, ist das Spiel zu Ende.

Das Spiel ist ebenfalls zu Ende, wenn alle Wegstrecken gelegt sind oder kein Spieler mehr legen kann. Das Spiel geht weiter, solange noch mindestens ein Spieler weitere Wegstrecken legen kann. Die anderen müssen so lange aussetzen, bis auch sie wieder anlegen können.

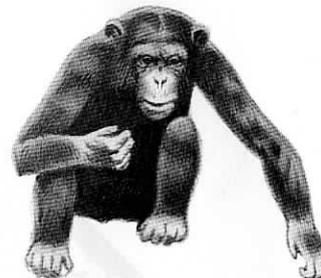
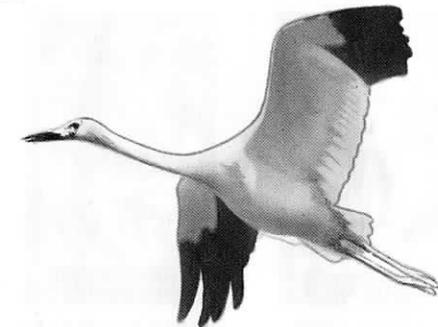
Gewinner ist jedoch der Spieler, der die meisten Punkte hat. Für jeden erfüllten Auftrag erhalten die Spieler einen Punkt. Tierkarten, die noch auf der Hand sind, werden von der Anzahl der Erledigten abgezogen.

Beispiel: Ein Spieler hat alle Karten vor sich abgelegt. Er war bei 8 Tieren und erhält dafür 8 Punkte. Ein anderer Spieler hat noch eine Karte auf der Hand, aber bereits 10 Tierkarten vor sich liegen, weil er 3 der öffentlichen Forschungsaufträge erfüllen konnte. Die Karte, die er noch auf der Hand hat, wird von den 10 abgezogen. Er hat also 9 Punkte – einen Punkt mehr als der Spieler, der das Spiel beendet hat.

Spielende – sobald ein Spieler alle Tierkarten abgelegt hat, oder wenn keine Wegstrecken mehr vorhanden sind.

Gewinner – Wer die meisten Punkte hat.
Pro Tierkarte 1 Punkt, unerledigte werden abgezogen.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Wir entdecken und bestimmen
das
Leben im Wald



Ravensburger Taschenbücher

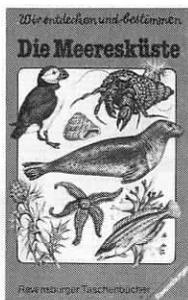
Ravensburger

Mit Ravensburger®
Taschenbüchern die Natur kennen
lernen, um sie schützen zu können.

Reihe „Wir entdecken und bestimmen“
Ravensburger® Taschenbücher



ISBN 3-473-39541-2



ISBN 3-473-39492-0



ISBN 3-473-38679-0



ISBN 3-473-38771-1

Weitere Titel in gleicher Ausstattung:

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| RTB 539 »Insekten« | RTB 496 »Bäume« |
| RTB 491 »Vögel« | RTB 679 »Leben am Wasser« |
| RTB 694 »Schmetterlinge« | RTB 867 »Raubvögel« |
| RTB 495 »Wildpflanzen« | |

®

Ravensburger