TIERISCH BEDROHT

SPIELANLEITUNG
(Video-Spielanleitung unter: www.mogel-verlag.de)

Spieler: 2 - 4 **Alter:** ab 10 Jahren **Dauer:** 20 - 40 Minuten

Inhalt:
54 Tierkarten, 8 Strategiekarten, 3 Spendenkarten, 2 Statuskarten,
1 Kompasskarte, 1 Spielanleitung

SPIELIDEE
Habt ihr schon einmal von einem Tschiru, Blewitt-Kauz oder gar einem Amazonas-Manati gehört? Nein? Aber bestimmt vom Pandabär, Pottwal oder Blauparadiesvogel! Sie haben alle eines gemeinsam: Sie sind tierisch bedroht. Vor allem ist es der Mensch, der die Lebensräume der Tiere für sich einnimmt und dadurch zerstört. Aber es ist auch der Mensch, der Wege finden kann, die wunderbare Artenvielfalt unserer Erde zu erhalten. Genau hierin liegt eure Aufgabe. Ihr seid Tier- und Artenschützer, die das Ziel haben, möglichst viele bedrohte Tiere vor dem Aussterben zu retten. Nur, wenn ihr gemeinsam an Strategien feilt und mit Geschick die verfügbaren Ressourcen einsetzt, gelingt es euch, den Lebensraum für die Tiere an Land, in der Luft und im Wasser zurückzuerobern.
Tierschutz ist Teamwork!

SPIELVORBEREITUNG
Zu Beginn werden die Tierkarten gut gemischt. Die Anzahl der Karten richtet sich nach der Spieleranzahl:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
in der Auslage	5 Tierkarten	5 Tierkarten	6 Tierkarten
als Handkarten	je Sp. 5 Tierkarten	je Sp. 4 Tierkarten	je Sp. 3 Tierkarten
Strategien	8 Strategiekarten	8 Strategiekarten	6 Strategiekarten (ohne Reservat und Hilfsprojekt)

Die Tierkarten der Auslage werden nebeneinander verdeckt in der Mitte des Spielfeldes ausgelegt. Sind dabei alle Karten der Auslage gleicher Farbe, muss diese erneut gemischt und neu ausgegeben werden. Jeder Spieler erhält seine Handkarten, die er verdeckt vor sich ablegt. Die Strategiekarten werden offen unterhalb der Auslage platziert.
Die drei Spendenkarten werden links von der Auslage untereinander angeordnet. Oberhalb der Auslage sollte genug Platz bleiben, um dort später Handkarten anzulegen. Darüber werden die Statuskarten platziert: die Gerettet-Karte links und die Bedroht-Karte rechts. Die restlichen Tierkarten werden als Nachziehstapel rechts neben der Auslage abgelegt. Die Kompasskarte liegt vor dem Spieler, der beginnt.

DIE KARTEN IM EINZELNEN
Die Tierkarten
Die Tierkarten sind entsprechend des Lebensraums der Tiere gefärbt (Land grün, Wasser blau, Luft orange). Unten auf der Vorderseite zeigt jede Tierkarte links Symbole für den Lebensraum und rechts Symbole für Geld.
Die Tierkarten haben zwei Funktionen, je nachdem, wo sie sich befinden:

In der Auslage: Die Bedürfnisse
Tierkarten in der Auslage stehen für bedrohte Tiere, die durch das Team gerettet werden müssen. Die abgebildeten Symbole für Geld und Lebensraum zeigen die jeweils benötigte Anzahl zur Rettung dieser Art. Hier einige Beispiele:

Ein bedrohter Bonobo (in der Auslage) benötigt zur Rettung 1x Land (Baum) und 2x Geld.
Ein bedrohter Blewitt-Kauz (in der Auslage) benötigt zur Rettung 3x Luft (Wolken) und 3x Geld.
Ein bedrohter Kabeljau (in der Auslage) benötigt zur Rettung 0x Wasser (Welle) und 1x Geld.

In der Hand: Die Ressourcen
Tierkarten in der Hand eines Spielers sind die verfügbaren Ressourcen. Sie können zur Rettung der bedrohten Tiere eingesetzt werden. Um ein Tier in der Auslage zu retten, dürfen immer nur Handkarten mit derselben Farbe verwendet werden. Einzelne oder mehrere Handkarten – auch unterschiedlicher Spieler – können ein Tier retten. Eine einzelne Handkarte kann aber nicht zur Rettung mehrerer Tiere genutzt werden. Die Rettung gelingt auch dann, wenn mehr Ressourcen eingesetzt werden als notwendig. Hier einige Beispiele:

IN DER AUSLAGE **IN DER HAND**

Der bedrohte Bonobo benötigt zur Rettung 1x LAND und 2x GELD. Die Handkarte (Panda) verfügt über 2x LAND und 2x GELD als Ressourcen. Der bedrohte Bonobo kann also gerettet werden, denn die Farbe der Karten (grün) stimmt überein und die Bedürfnisse des Bonobos werden durch die Ressourcen der Handkarte abgedeckt.

Der bedrohte Blewitt-Kauz benötigt zur Rettung 3x LUFT und 3x GELD. Die Ressourcen der Spieler setzen sich zusammen aus 1x LUFT und 1x GELD (Riesenseeadler) und 2x LUFT und 2x GELD (Kanaren-Weissling). Da dies zusammen 3x LUFT und 3x GELD ergibt, kann der bedrohte Blewitt-Kauz gerettet werden.

Der bedrohte Kabeljau benötigt zur Rettung nur 1x GELD. Er kann weder mit dem Yak (falsche Farbe) noch mit dem Pottwal (falsche Ressource) gerettet werden.

Die Strategiekarten
Vor jeder Spielrunde **muss** sich das Team gemeinsam auf eine Strategiekarte einigen und festlegen, welcher Spieler die entsprechende Aktion durchführt. Danach wird die gewählte Strategiekarte umgedreht. Sie kann in den nächsten Runden nicht mehr gespielt werden.
Die Strategiekarten haben unterschiedliche Funktionen:

Expedition: Der Spieler darf sich in dieser Runde einmalig alle Tierkarten der Auslage anschauen. Nur er darf dabei die Karten sehen und keine Informationen über die Tiere preisgeben.
Hilfsprojekt: Der Spieler darf in dieser Runde eine weitere Handkarte zur Rettung ausspielen.
Forschungsstation: Jeder Spieler deckt für die Dauer dieser Runde eine seiner Handkarten auf. Die aufgedeckten Handkarten sind für alle Spieler sichtbar.
Fotofalle: Eine Tierkarte der Auslage wird zu Beginn und für die gesamte Dauer der Runde aufgedeckt.
Reservat: Der Spieler tauscht verdeckt alle seine Handkarten mit derselben Anzahl an Tierkarten der Auslage.
GPS-Tracking: Der Spieler tauscht verdeckt eine seiner Handkarten mit einer Tierkarte der Auslage.
Jagdverbot: Die gesamte Auslage wird mit den obersten Karten des Nachziehstapels verdeckt getauscht.
Auswilderung: Eine Tierkarte der Auslage wird mit der obersten Karte des Nachziehstapels verdeckt getauscht.

Spendenkarten
Durch das Ausspielen der Spendenkarte darf einmalig eine zusätzliche beliebige Ressource (GELD **oder** LEBENSRAUM) für die Rettung eines Tieres genutzt werden. Danach wird diese Karte umgedreht und ist kein weiteres Mal einsetzbar. Wann eine Karte eingesetzt wird, entscheidet das Team. Auch hier gilt: Die Farben der Karten müssen gleich sein.

Statuskarten
Auf der Gerettet-Karte werden die vom Team geretteten Tiere abgelegt (Gerettet-Stapel). Auf der Bedroht-Karte werden die vom Team nicht geretteten Tiere abgelegt (Bedroht-Stapel). Diese Tiere können während des Spiels nicht mehr gerettet werden und bleiben bedroht.

Kompasskarte
Die Kompasskarte zeigt an, welcher Spieler in der jeweiligen Runde beginnt und wird mit jeder Runde reihum weitergegeben.

SPIELABLAUF
Wenn nun die Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, beginnt das Spiel mit der ersten Runde. Die Tierkarten der Auslage und die vor den Spielern ausliegenden Handkarten sind nach wie vor verdeckt. Sie dürfen immer erst in Phase 3 aufgedeckt werden! Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt:

1. Phase: Ausschau halten und Strategie entwickeln
Die Spieler verschaffen sich einen Überblick aller Tierkarten (Auslage und Handkarten), indem sie nur die Rückseiten betrachten. So können die Spieler die Art der Bedürfnisse und der verfügbaren Ressourcen anhand der Farben (WASSER / LAND / LUFT) abschätzen.
Da die Spieler in der folgenden Phase nicht alle ihre Handkarten spielen dürfen, sollten sie gemeinsam beratschlagen, mit welcher Taktik sie möglichst viele Tiere retten können. Zusammen wählen sie eine Strategiekarte für diese Runde, wenden sie an und drehen sie anschließend um. Nur durch gut gewählte Handkarten und die passende Strategiekarte kann die Rettung gelingen.

2. Phase: Ressourcen auswählen
Sobald die Spieler eine Strategie angewendet haben, darf nicht mehr über den Spielzug gesprochen werden, denn jetzt nehmen alle Spieler ihre Handkarten offen auf die Hand. Nur sie selbst dürfen ihre Handkarten sehen!
Der Spieler, der an der Reihe ist, trifft nun eine Auswahl seiner Handkarten (Ressourcen). Je nach Spielerzahl variiert dabei die Anzahl der Handkarten, die pro Runde gespielt werden **müssen**:

2 Spieler: 3 Handkarten pro Runde
3 u. 4 Spieler: 2 Handkarten pro Runde

Die ausgewählten Handkarten behält der Spieler auf der Hand, die übrigen Handkarten legt er verdeckt beiseite. Sie werden erst in der nächsten Runde wieder benötigt. Es kann hilfreich sein, sich einzuprägen, welche Symbole die übrigen Handkarten haben, denn zu Beginn jeder weiteren Runde darf dies verraten werden.
Der Spieler hält seine ausgewählten Handkarten nun so, dass alle Mitspieler die Farbe erkennen können (WASSER / LAND / LUFT). Reihum sind die folgenden Spieler mit der Auswahl ihrer Ressourcen an der Reihe – immer mit Blick auf die bereits gewählten Farben der Vorgänger.

3. Phase: Retten
Nun werden die Tierkarten der Auslage aufgedeckt. Der Spieler mit der Kompasskarte beginnt und legt eine erste Handkarte (Ressource) an ein bedrohtes Tier mit der passenden Farbe. Reihum folgen die weiteren Spieler mit je einer Handkarte. Sie können die Ressourcen eines Vorgängers ergänzen oder bei einem noch freien Tier anlegen.
Wenn alle ausgewählten Handkarten ausgespielt sind, werden die geretteten Tiere auf die Gerettet-Karte und die nicht geretteten Tiere auf die Bedroht-Karte abgelegt. Die zur Rettung eingesetzten Handkarten kommen auf den Nachziehstapel. Nach jeder Runde wird jetzt der Nachziehstapel gut gemischt. Es empfiehlt sich die Karten verdeckt unter dem Tisch zu mischen.

4. Phase: Neue Tiere auslegen
Aus den gut gemischten Karten des Nachziehstapels wird eine neue Auslage verdeckt ausgeteilt und die Handkarten werden wieder aufgestockt (entsprechend der Spieleranzahl). Sind hierbei alle Karten der neuen Auslage gleicher Farbe, muss die Auslage mit dem Nachziehstapel neu gemischt und nochmal ausgegeben werden. Die nächste Runde beginnt.

SPIELENDE
Sobald alle Strategiekarten umgedreht sind, beginnt eure letzte Runde. Im Anschluss an diese wird das Spiel gewertet. Um nun euren Punktestand zu ermitteln, müsst ihr zuerst jeweils die Zahlenwerte der geretteten Tiere und der bedrohten Tiere zusammenzählen. Die übrigen Tierkarten des Nachziehstapels zählen nicht. Dann wird der Zahlenwert der bedrohten Tiere vom Zahlenwert der geretteten Tiere abgezogen. Euren Erfolg könnt ihr hier ablesen:

unter 55	Klappe zu, Affe tot. Klappe wieder auf und noch einmal!
55-66	Immerhin Lurchschnitt. Vielleicht ein salamandermal!
67-77	Butter bei die Fische: Alles aalglatt!
78-88	Saubär! Das war saustark!
89-99	Schwergewichte des Artenschutzes: Einfach elefantastisch!
über 100	!!!TIERISCH!!!

Mogel-Verlag sind: Jürgen Loth, Michael Loth, Petra Loth, Gerrit Loth, Jörne Koldehoff, Thomas Loth

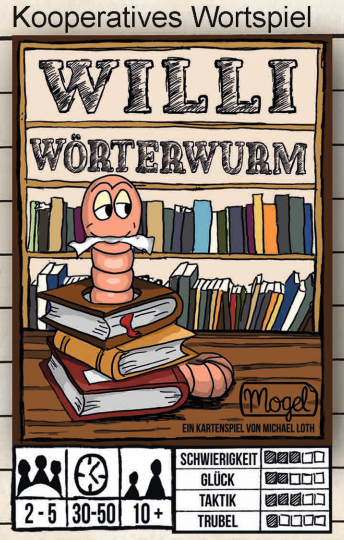
www.mogel-verlag.de

Wir bedanken uns von ganzem Herzen bei: Peter, Finn, Frauke, Ansgar, Stefan, Mareike, Lasse, Meike, Johanna, Rike, Anna, Cathy, Maresa, Christopher, Dominik und Phil.

© 2016 Mogel-Verlag, Inhaber: Jürgen Loth, Dorfstraße 30, D-26899 Rhede/Brual Made in Germany.

WEITERE SPIELE DES MOGEL VERLAGS:

WILLI WÖRTERWURM
Kooperatives Wortspiel



PERLENTAUCHEN
Familienkartenspiel

INFOS UND BESTELLUNGEN UNTER: WWW.MOGEL-VERLAG.DE