

WILD LIFE

Ein Würfelspiel für 3 - 5 Personen ab 10 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 215 7

Herausgegeben in Zusammenarbeit mit Edition Carlit Zürich

Inhalt: 1 Spielplan,
4 Spielfiguren,
48 Tierkarten,
48 Bild-Plättchen,
28 Kunststoff-Chips,
20 Hafenkarten,
20 Transportkarten,
Spielgeld,
2 Würfel.

Über dem Eingang zum Nairobi-Nationalpark mahnt die Devise: „Wir können mit unserer Tierwelt nicht willkürlich verfahren. Wir sind den nachfolgenden Generationen für das uns anvertraute Erbe Rechenschaft schuldig.“

Die Tiere in freier Wildbahn werden von unserer Zivilisation überall tödlich bedroht. Viele Tierarten wurden vom Menschen bereits völlig vernichtet und niemand kann sie wieder zum Leben erwecken. Anderen Tieren droht die Ausrottung. Dieses Spiel ist dem Tier gewidmet, vor allem dem Tier in freier Wildbahn aber auch dem Tier im Zoo. Denn der Zoo bringt uns nicht nur die Tiere näher, die wir sonst nie zu Gesicht bekämen, sondern er hilft auch in vielen Fällen mit, gefährdete Arten zu erhalten und wieder aufzuzüchten.

Spielgedanke

Hier in unserer Spielrunde sind Sie nicht nur Tierfreund, sondern aktiver Beschützer und Hüter der Tiere. Sie dürfen mit Affen, Vögeln, Reptilien, mit Dickhäutern und Wildkatzen handeln, sie kaufen und verkaufen und dafür sorgen, daß sie im passenden Zoo untergebracht werden. Ihr Ziel wird es sein, als Zoo-Direktor die eigenen Gehege möglichst bald vollständig besetzt zu haben. Gelingt Ihnen das vor Ihren Mitspielern, so sind Sie der Sieger.

Wild Life ist ein echtes Gesellschaftsspiel und sollte deshalb von mehr als 2 Personen gespielt werden. Damit auch kleinere Kinder, die noch nicht lesen und rechnen gelernt haben, mitmachen können, kann Wild Life nach verschiedenen Spielregeln gespielt werden: Einfach - für die Kleinen; komplizierter für die Größeren; raffiniert - für die Geübten. Es ist vielleicht vernünftig, wenn alle Wild Life-Anfänger die erste Runde und vielleicht auch die zweite nach den einfachsten Regeln spielen. Sie lernen dadurch das Spiel und seine verschiedenen Möglichkeiten kennen und können die interessanten Variationen besser einbauen. Je nach Mitspieler-Zahl spielt der Spielleiter mit. In der Regel läßt sich die Spielrunde am besten so aufteilen:

3 Spieler: Einer übernimmt das Amt des Spielleiters. Die beiden anderen erwerben gleich von Anfang an zwei Zoos. (Es ist auch möglich, einen Zoo zu schließen, d. h. die entsprechenden Tierkarten aus dem Spiel zu nehmen. Dann spielt der Spielleiter mit und alle 3 Spieler erwerben je einen Zoo.)

4 Spieler: Der Spielleiter beteiligt sich am Spiel. Auf jeden Teilnehmer entfällt ein Zoo.

5 Spieler: Einer übernimmt das Amt des Spielleiters. Die vier anderen erwerben, je nach Würfelglück einen Zoo.

Der Spielleiter verwaltet die Tierkarten, die bunten Chips (Kunststoff), die Abdeckplättchen mit den kleinen Tierbildern (diese sollten vor dem ersten Spiel aus der vorgestanzten Tafel ausgebrochen werden). Vor allem sorgt der Spielleiter dafür, daß die Spielregeln eingehalten werden. Er ist oberste und letzte Instanz bei Streitfragen.

Spielregel für Kinder

Wir spielen die Kinder-Runde ohne Geld, ohne Hafen- und Transportkarten und ohne die weißen Tierhändler-Chips.

Der Spielleiter legt die 4 Tierkarten-Päckchen nach Zoos sortiert, Bildseite nach oben, vor sich hin. Jetzt wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl hat, darf seinen Zoo als erster aussuchen. Dann wählt, wer die zweithöchste Augenzahl gewürfelt hat, usw. Jeder Spieler nimmt die Spielfigur, die der Farbe seines Zoos entspricht und setzt sie aufs Startfeld, das rote Quadrat bei Morges. Diese Stadt in der Schweiz ist der Sitz des World Wild Life Funds (WWF) und von hier aus wird sehr viel Gutes für die gefährdeten Tierarten in aller Welt getan.

Das Spiel beginnt!

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn mit Würfeln an die Reihe. Man einigt sich, ob mit einem oder mit zwei Würfeln gewürfelt wird. Die Reise führt vom Start weg Richtung Grönland, der roten Reiseroute entlang. Der Besitzer des Kinderzoos darf anfangen. Würfelt er z. B. eine 5 so landet er auf dem Eisbären-Feld. Wir merken uns: Jeder Kreis, jeder weiße Punkt, jedes Schiff, jeder Leuchtturm gelten als Station. Bei der gewürfelten 5 also heißt die Route Le Havre - Schiff - Island - Sattel-Robbe - Eisbär. Der Spieler darf die Eisbär-Zookarte beim Spielleiter beziehen - gratis - und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Würfelt er eine 4, so erhält er die Zookarte der Sattel-Robbe. Würfelt er eine 2 und bleibt auf dem Schiff sitzen, so darf er noch einmal würfeln, ebenso wenn seine Spielfigur auf einem Hafensfeld, z. B. in New York landen würde. So würfeln die Spieler reihum und bekommen die Tiere, auf deren Feldern sie landen, vom Spielleiter geschenkt. Die gestrichelte Linie zum Großen Panda gilt als Umweg. Der Panda ist also z. B. von Shanghai aus mit einer 1 und von Tokio aus mit einer 2 erreichbar.

Zu Besuch in fremden Zoos

Während wir Tiere „einsammeln“, führt die Reiseroute an den verschiedenen Zoos vorbei. Jeder Zoo muß besucht werden, d. h. man muß dort auf dem weißen Punkt halt machen. Übers Feld hinausgewürfelte Punkte verfallen. In den Zoos der Mitspieler tauschen wir Tiere, die wir mitführen gegen andere Tiere um, die wir für unseren eigenen Zoo brauchen können.

Ein Beispiel: Der Besitzer des Raubkatzen- und Bärenzoos kommt beim Dickhäuter-Zoo vorbei. Er führt einen Elefanten bei sich, den er aber selbst nicht brauchen kann. Also versucht er, ihn gegen ein passendes Tier, eine Raubkatze oder einen Bären einzutauschen. Die Tiere werden Karte gegen Karte getauscht; der Wert der Tiere spielt hier keine Rolle. Auch das Tauschen mehrerer Karten ist erlaubt.

Ankunft im eigenen Zoo

Endlich können wir unsere eigenen Tiere unterbringen! Jedes mitgebrachte Tier, das mit einem im Zoo abgebildeten Tier übereinstimmt, bezieht seine Unterkunft. Das geht so: Die betreffenden Tierfelder im Zoo werden mit den gleichen Bild-Plättchen abgedeckt (beim Spielleiter verlangen). Die Karten selbst legt man zur Seite. Sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr gebraucht. Je mehr Tiere bereits „zu Hause“ sind, desto größer ist die Aussicht das Spiel zu gewinnen.

Einmal um die Welt

Wer seine erste Rundreise über 5 Kontinente beendet hat, landet wieder in Morges und erhält als Glückwunsch des Spielleiters die oberste Tierkarte seiner eigenen Zoofarbe. Wer Glück hat, in Morges nicht nur vorbeizukommen, sondern genau beim Sitz des World Wild Life Funds zu landen, erhält nicht nur eine sondern zwei Karten. Sind die Zoo-Tiere alle schon vergeben, hat man leider . . . Pecht gehabt!

Abgeräumte Tierfelder? Chips ablegen!

Je weiter das Spiel fortschreitet, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, auf ein bereits abgeräumtes Tierfeld zu kommen. Wenn das passiert, so darf der Spieler beim Spielleiter einen runden Chip in der Farbe seines Zoos beziehen und ihn auf dem betreffenden Feld ablegen, d. h. eine Reservierungsmarke hinterlassen. Wenn nun ein anderer Spieler auf ein so markiertes Feld gerät, muß er dem Besitzer des Chips eine seiner Tierkarten in der entsprechenden Zoo-Farbe herausgeben.

Ein Beispiel: Das Känguruh ist schon vergeben. Der Besitzer des Dickhäuter- und Reptilien-Zoos legt deshalb seinen blauen Chip auf das Feld. Nun kommt der Besitzer des Affen- und Vogel-Zoos vorbei, macht auf dem besetzten Känguruh-Feld Station und muß leider eine Karte herausgeben, die zum Dickhäuter- und Reptilien-Zoo gehört. Ohne Gegenleistung!

Hat der Spieler keine entsprechende Karte, so muß er wählen: Er muß entweder einen eigenen, anderswo abgelegten Chip zurückgeben oder 2 Runden auf Mauritius, der Insel der ausgestorbenen Tiere*, aussetzen. Er spielt von dort aus in Richtung Australien weiter.

Das Spiel ist zu Ende . . .

wenn der erste Zoobesitzer alle 12 Tiere in den entsprechenden Gehegen seines Tierparks untergebracht hat. Zweiter, Dritter, usw. wird, wer mit der Zahl der versorgten Tiere an zweiter, dritter usw. Stelle steht. Natürlich können die Spieler auch um den zweiten Platz weiterkämpfen. Dann gibt der Sieger alle nicht zum eigenen Zoo gehörenden Karten dem Spielleiter zurück; sie kommen auf diese Weise neu in Umlauf.

* Insel der ausgestorbenen Tiere

Sie ist keine Erfindung unseres Spieles, sondern existiert wirklich. So lebten auf Mauritius vor der Entdeckung dieser Insel im Indischen Ozean tausende von Dodos, große zum Fliegen unfähige Vögel seltsamer Gestalt. Die menschliche Invasion machte den Dodos rasch den Garaus. Heute erinnert uns lediglich ein Bein- und ein Fußknochen in einem Oxforder Museum an diesen merkwürdigen Vogel, und wenn der englische Volksmund etwas als wirklich tot bezeichnet, sagt er „as dead as a Dodo“. Unsere Insel ist nicht dem Dodo allein, sondern den ungezählten Arten und Rassen aller durch menschliche Unvernunft ausgestorbener Tiere gewidmet.

Spielregel mit Geld und Ereigniskärtchen

Auch hier ist das Spielprinzip ähnlich. Der Spielleiter verwaltet die Kasse, die Tierkarten, die Hafen- und Transportkarten, die Abdeckplättchen und die Chips. Die Hafen- und Transportkarten werden verdeckt auf den Spielplan gelegt. Man einigt sich, ob mit einem oder zwei Würfeln gespielt wird.

Zunächst wird um den Besitz der Zoos gewürfelt. Wer die höchste Zahl würfelt, darf als erster wählen, danach die übrigen Spieler in der Reihenfolge der gewürfelten Augenzahl. Jeder Zoo-Besitzer erhält ein Anfangskapital ausbezahlt. Es ist, da nicht alle Tiere denselben Wert haben, unterschiedlich:

Kinder-Zoo 80 000,—
Dickhäuter- und Reptilien-Zoo 70 000,—
Affen- und Vögel-Zoo 60 000,—
Raubkatzen- und Bären-Zoo 55 000,—

Spielverlauf

Der Besitzer des Kinder-Zoos beginnt, danach würfeln und ziehen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn. Die Reiseroute führt wieder links herum von Morges nach Island, usw. Jedes Tiersymbol, jedes Schiff, jeder Leuchtturm entspricht einem Würfelauge.

Die Bedeutung der einzelnen Felder

Tiersymbole: Wer auf einem Tierfeld steht, darf die entsprechende Tierkarte beim Spielleiter zu den Fangkosten einkaufen, gleichgültig, ob das Tier in seinen Zoo paßt oder nicht.

Großer Panda: Dieses seltene Tier lebt in einem kleinen, schwer zugänglichen Gebiet Chinas, abseits der Reiseroute. Um den Panda zu fangen, muß man seine Reise in Shanghai unterbrechen (übrige Würfelpunkte verfallen). Von dort springt man mit einer ungeraden Augenzahl, d. h. 1, 3, 5, usw. auf das Panda-Feld. Um von dort wieder wegzukommen, muß eine gerade Zahl gewürfelt werden – die Anstrengung, den Panda zu erobern, lohnt sich, denn wer den Panda zu verkaufen hat, kann damit viel Geld verdienen!

Tierhändlerfelder: (Asunción, Dakar, Sidney, Hyderabad) haben nur eine besondere Bedeutung, wenn das Spiel mit der Variation „Tierhändler“ (siehe unten) gespielt wird.

Leuchtturm: Die Leuchttürme stehen jeweils bei wichtigen Häfen. Wer auf ein solches Feld kommt, muß die oberste Hafenkarte abheben und ausführen, was dort angeordnet wird, entweder sofort oder im günstigsten Augenblick, je nach Anweisung.

Schiff: Wer mit seiner Figur auf einem Schiff zu stehen kommt, muß die oberste Transportkarte abheben und ebenfalls die entsprechenden Anweisungen ausführen.

Startfeld: Jeder Spieler, der im Verlauf seiner Reise wieder in Morges vorbeikommt, erhält vom Spielleiter, (natürlich nur solange Vorrat!) die oberste, zu seinem Zoo passende Karte und außerdem einen Forschungsbeitrag von 2 000,—. Wer direkt auf dem Startfeld landet, also mit genauer Würfelzahl in Morges stehenbleibt, erhält außer der Karte einen Forschungsbeitrag, den er selbst durch nochmaliges Würfeln bestimmen kann. Jedes Würfelauge entspricht 1 000,—; wer also 6 Augen würfelt, zieht um 6 000,— reicher auf die neue Abenteurroute.

Zoobesuch und Tierhandel

Jeder Spieler, der an einem Zoo vorbeikommt, muß dort anhalten (überzählige Würfelpunkte verfallen). Für jedes mitgebrachte Tier wird an den Zoo-Besitzer eine Gebühr für Futter und Unterkunft bezahlt. Sie beträgt je 300,—. Von dieser Zahlung sind Tiere ausgenommen, die der Besitzer des Zoos kauft oder eintauscht. Gast und Zoobesitzer **dürfen** tauschen, einkaufen und verkaufen. Wenn der Zoobesitzer den vollen Wert einer für ihn wichtigen Tierkarte aufbringt, **muß** der Reisende ihm das Tier für seinen Zoo überlassen. Wer im eigenen Zoo landet, darf alle mitgebrachten Tiere, die hierher gehören, unterbringen. Die betreffenden Tierfelder werden mit den entsprechenden Bild-Plättchen abgedeckt und die Tierkarten werden beiseite gelegt. Wer bereits sechs eigene Zoofelder abgedeckt hat, darf von den besuchenden Mitspielern das Doppelte, also 600,— pro mitgeführtes Tier kassieren. Treffen sich zwei Spieler irgendwo unterwegs auf demselben Feld, so können Sie, wie beim Besuch im Zoo, Tiere tauschen, verkaufen und einkaufen.

Chips: Wer auf ein Tierfeld kommt, dessen Karte bereits vergeben ist, darf beim Spielleiter (solange Vorrat) für 2 000,— einen Chip in seiner eigenen Zoo-Farbe kaufen und ihn auf dem entsprechenden Feld ablegen. Jeder Spieler, der auf einem mit einem Chip belegten Feld ankommt, muß dem Besitzer dieses Chips ein Tier in der betreffenden Zoo-Farbe zum Fangkostenpreis verkaufen. Hat er kein passendes Tier bei sich, darf ihm der Partner ein anderes Tier abkaufen oder eine Gebühr von 1 000,— abverlangen. Die Chips bleiben auf den Feldern liegen.

Wenn Ihnen das Geld ausgeht ...

verkaufen Sie dem Spielleiter so viele Tierkarten zum halben Wert, wie es Ihrem Geldbedarf entspricht. Die an den Spielleiter zurückgegebenen Tierkarten gelangen neu in Handel. Abgelegte Chips können ebenfalls an den Spielleiter verkauft werden und zwar zum vollen Preis von je 2 000,—.

Ende des Spiels:

Wer als erster alle zwölf Gehege seines Tierparks besetzt hat, hat das Spiel gewonnen. Um den zweiten Platz kann weiter gespielt werden oder man einigt sich, daß der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl von Tieren zweiter ist.

Für Meister: Zoo-Direktor und Tierhändler zugleich!

Bei dieser Spielweise für Könner, kommt unter Umständen noch mehr Geld ins Spiel und Ihre Chancen wachsen.

Auf dem Spielplan finden Sie vier Tierhändler-Stationen: Asunción, Dakar, Sidney, Hyderabad. Wer als erster über eine dieser Stationen kommt, darf sie kaufen und sie mit einem weißen Tierhändler-Chip als „besetzt“ markieren. Jeder Spieler kann nur eine Station erwerben. Sie bleibt während der ganzen Spieldauer in seinem Besitz und bringt einige Vorteile:

Kommt ein Spieler auf unsere Station, dürfen wir ihm ein beliebiges Tier unseres Gebietes zur Hälfte des aufgedruckten Wertes verkaufen. Das geht so vor sich: Der Tierhändler verlangt beim Spielleiter umsonst das vom Besucher gewünschte Tier und verkauft es dem Interessenten. Der Tierhändler schiebt sich also sozusagen als Zwischenhändler zwischen Spielleiter und Käufer und verdient dabei nicht schlecht.

Die Tierhändler-Stationen sind je nach Größe und Tierbesiedlung verschieden teuer:

Asunción: 10 000,—. Einzugsgebiet Nord- und Südamerika.

Dakar: 15 000,—. Einzugsgebiet afrikanischer Kontinent und Madagaskar.

Sidney: 10 000,—. Einzugsgebiet Australien, Neuguinea und Borneo.

Hyderabad: 10 000,—. Einzugsgebiet Indien, Südostasien, Sumatra, Jawa, Komodo und Sibirien.

Der begehrte Panda gehört zu keinem Tierhändlergebiet und wird in jedem Fall direkt beim Spielleiter gekauft. Landet ein Spieler auf seiner eigenen Tierhandelsstation, darf er sich kostenlos ein Tier aus dem vorhandenen Tierbestand seines Einzugsgebietes aussuchen und beim Spielleiter die entsprechende Karte beziehen.

Im übrigen entspricht der Spielverlauf der zuvor beschriebenen Spielweise.

CARLIT WILDLIFE® (MOD. dep.)

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

