

Das große Tierspiel

WILD LIFE

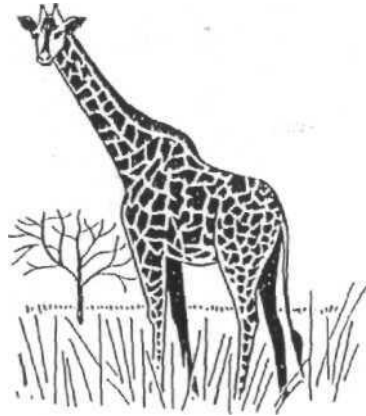
Auf Tierfang durch die Welt für unseren Zoo

Ein Würfelspiel für
3-5 Personen ab 10 Jahren
Ravensburger Spiele
Nr. n.ij7

Herausgegeben in
Zusammenarbeit mit
Edition Carlit Zürich

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG





Vorwort

»

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

Das Tier in freier Wildbahn wird 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. Der Hilferuf der Natur geht uns alle an. Helfen wir doch der stummen Kreatur Erhalten wir uns und unseren Kindern den **unschätzbaren Reichtum**, den uns die Natur so freigebig spendet.

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. Wie das Tier in den Zoo gelangt, zeigt unser Spiel, zu dem der bekannte Schweizer Großtierfänger Peter Ryhiner interessante Anregungen und prächtige Tierbilder beisteuerte.

Sinn des Spiels: Jeder Mitspieler erwirbt ein Zoogrundstück. Auf Reisen durch die verschiedenen Kontinente werden Tiere **gesammelt**, wobei man je nach Würfelglück manchmal selber „fangen“ und manchmal beim **Tierhändler** „kaufen“ kann. Wer seinen Zoo zuerst vollständig besetzt hat, gewinnt das Spiel.

Inhalt des Spiels:

1 Spielplan, 48 farbige Tierkarten, 20 Transportkarten, 20 Hafenkarten, 20 Serata-karten, 4 Spielfiguren, 2 Würfel, Deckplättchen, Spielgeld.

Spielregeln

Teilnehmerzahl: „Wild Life“ ist ein Gesellschaftsspiel und sollte deshalb von mehr als zwei Personen gespielt werden.

Drei Spieler:

1. Möglichkeit: Ein Spieler ist Tierhändler; die beiden anderen Spieler erwerben zu Beginn je zwei Zoos.

2. Möglichkeit: Der Tierhändler beteiligt sich am Spiel. Ein Zoo wird geschlossen, also ungültig erklärt. Alle zu diesem Zoo gehörenden Karten, auch die Tierhändlerkarten werden aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler erwirbt einen der drei übrigen Zoos.

Vier Spieler: Der Tierhändler beteiligt sich am Spiel. Jeder Spieler erwirbt einen Zoo.

Fünf Spieler: Hin Spieler wird Tierhändler. Die übrigen erwerben je einen Zoo.

Spilleiter (Tierhändler)

Dieser wird zuerst gewählt. Er überwacht das Spiel, verwaltet die Kasse, betreut die **Tierkarten** und verkauft die Zoogrundstücke.

Vorbereitung

Tierkarten: Der Tierhändler sortiert die farbigen Bildkarten nach den vier verschiedenen Zoos und nach den „Tierhändler-Karten“. Diese fünf Päckchen legt er, Bildseite nach oben, vor sich auf den Tisch.

Anweisungskarten: Die drei Päckchen „Hafen“, „Transport“ und „Serata“ werden, *Schriftseiten* nach unten, auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

Anfangskapital: Jeder Spieler erhält zu Beginn vom Tierhändler 55 000.—.

Zoogrundstücke: Jeder Spieler *muß* ein Zoogrundstück erwerben. Dazu wird der Reihe nach gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl wirft, darf den ersten Zoo wählen usw.

Die Grundstückspreise betragen:

Raubkatzen- und Bärenzoo	15 000.—	
Affen- und Vogelzoo	10 000.—	
Dickhäuterzoo	1000.—	"
Kinderzoo	2 000.—	

Spielfiguren: Nun erhält jeder Spieler eine Spielfigur in der Farbe seines Zoos, sowie die dazu gehörenden Deckplättchen. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt.

Start: Wer beim Würfeln um die Zoogrundstücke die niedrigste Zahl hatte, darf beginnen. Wer auf seiner Rundreise wieder *über* das Startfeld fährt, erhält 2 000.—, bei genauem Eintreffen *auf* dem Startfeld 4 000.—.

Reiseroute: Man würfelt mit zwei Würfeln und fährt vom Startfeld über Madagaskar nach Afrika. Jedes Tier, jede Figur, jedes Signet (Schiff, Hafen, Serata) und jeder Zoo, die an der Reiseroute liegen, gelten als Spielfeld.

Tierfelder: Wer auf einem Tierbild landet, kann (aber muß nicht) das dargestellte Tier erwerben. Der Tierhändler suche die entsprechende Karte aus seinem Vorrat und gibt sie gegen Bezahlung der *Fangkosten* ab. Diese Karte legt man, Bildseite nach oben, vor sich hin. Es empfiehlt sich, nicht nur Tiere für den eigenen Zoo, sondern auch andere zu kaufen, weil man später damit Handel treiben kann.

Transportarten, Hafenkarten': Wer auf einem Feld landet, auf dem sich ein Schiff oder ein Leuchtturm befindet, muß eine Transport- bzw. Hafenkarte nehmen. Die betreffenden Anweisungen sind zu befolgen. Anschließend wird die Karte wieder unter den Stoß geschoben.

Seratakarten*: Diese Karten sind Glücksbringer für den erfolgreichen Tiersammler. Wer *direkt* auf dem Serata-Feld in Indien landet, erhält *zwei* Serata-Karten. Wer *einen Pasch wirft* (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln), erhält eine Serata-Karte.

Wichtig: Wer eine Karte mit dem Vermerk: „Anstatt zu würfeln ... Felder vorwärtszielich* erhält, benützt diese Karte am besten vor einem Tierfeld, das ihn interessiert. Wer eine solche Karte benutzt, darf aber bei diesem Zug *nicht würfeln*.

Tierhändler-Felder: Wer auf einem Feld mit einer Tierhändler-Figur landet, kann *eine Karte nach seiner Wahl* aus dem Vorrat „Tierhändler-Kartcu“ zum vollen Preis kaufen. Ist dieser Handel abgeschlossen, gibt es eine öffentliche

Tiere-Versteigerung: Der Tierhändler muß nun jeweils die oberste Tierkarte aller Zoos, die er vor sich liegen hat, versteigern. Er beginnt mit den Fangkosten; der Meistbietende erhält die Karte. Der *Wert* kann bei diesen Versteigerungen überschritten werden.

Eigener Zoo: Wer an seinem eigenen Zoo vorbeikommt, darf dort die inzwischen erworbenen Tiere unterbringen. Die in dem Zoo eingezeichneten Tiere, die mit den erworbenen Karten übereinstimmen, werden mit Deckplättchen abgedeckt. Die entsprechenden Tierkarten werden zur Seite gelegt. *Wichtig*: Man darf während des ganzen Spiels Tierkarten nur dann ablegen, wenn man *im eigenen Zoo eintrifft*.

Fremder Zoo: Jeder Spieler muß, ohne Rücksicht auf die gewürfelte Zahl, an *jedem Zoo* anhalten, dem er begegnet. Restliche Würfelpunkte verfallen. Führt er Tiere mit sich (d. h. besitzt er nicht abgelegte Tierkarten), muß er dem betreffenden Zoobesitzer für jedes dieser Tiere die Kosten für Unterkunft und Verpflegung **bezahlen !**

Im Raubkatzen- und Bärenzoo	200.— pro Tier
im Allen- und Vogelzoo	300.— pro Tier
im Dickhäuterzoo	400.— pro Tier
im Kinderzoo	400.— pro Tier

Für Tiere, die der Gast dem Zoobesitzer verkauft, muß er keine Gebühr bezahlen. *Wichtig*: Wer seinen Zoo zur Hälfte (also sechs Tierfelder) belegt hat, darf vom durchreisenden Mitspieler den *doppelten Betrag* pro mitgebrachtem Tier kassieren.

* *Serata* heißt die weiße, blauäugige Python. Peter Ryhiner entdeckte dieses sagenumwobene Tier, in dessen makelloser Gestalt die indische Göttin Kali alle tausend Jahre die Erde besucht. Er gab der Python den Namen Serata (Sanskrit für Schönheit).

Tierhandel im Zoo: Bei jedem dieser Zoo-Besucher können Zoobesitzer und durchreisende Sammler über Tausch, Kauf und Verkauf von Tieren verhandeln. Die *Preise* dürfen aber den aufgedruckten *Wert* nicht überschreiten, während bis zu diesem Höchstpreis zwischen den Partnern verhandelt werden kann. *Bietet der Käufer den vollen Wert, so muß der Besitzer der Karte das betreffende Tier verkaufen.* Boykott ist verboten. Diese *Boykottregel* gilt jedoch nur für den Handel auf einem *Zoo*feld.

Insel der abgestorbenen Tiere***:* Wer auf diese traurige Insel (Kennzeichen: Gerippe) **kommt**, büßt dort für menschliches Versagen. Er setzt zwei Runden aus.

Yellowstone-Park****:* Strafe für Fütterung von Bären mit Zuckerstückchen. Zucker ist für die meisten Tiere GIFTI Zurück auf die Insel der ausgestorbenen Tiere, wo während einer Würfelrunde ausgesetzt wird.

Übersicht über die Aufgaben des Tierhändlers:

Der Tierhändler ist gleichzeitig Spielleiter. Er sorgt dafür, daß die Spielregeln befolgt werden und entscheidet objektiv bei evtl. auftretenden Meinungsverschiedenheiten. Bei einer Partie zu viert sollte er, neben seinem Amt, mitspielen.

Der Tierhändler bereitet das Spiel vor, er legt seine Karten und sein Geld aus.

Er überreicht jedem Spieler das Anfangskapital von 55 000.— und bezahlt regelmäßig die einfachen oder doppelten Startgelder, wenn ein Spieler den Start überschreitet bzw. genau auf dem Startfeld landet.

Er verkauft vor Beginn des Spieles die vier Zoo-Grundstücke.

Er verkauft Tierkarten zu den Fangkosten, wenn ein Spieler auf ein Tierfeld kommt. Für den Spieler besteht kein Kaufzwang, falls ihn das betreffende Tier nicht interessiert.

Er verkauft jedem Spieler, der auf ein Tierhändlerfeld kommt, *eine* Tierhändlerkarte zum vollen *Preis* bei freier Kartenwahl des Käufers.

Er versteigert anschließend Tierkarten (je die oberste Karte der vier Zoo-Kartenpäckdieu) und schlägt sie dem Meistbietenden zu.

Sind alle Karten der vier Zoos (mit Ausnahme der Tierhändlerkarten) im Besitze der Spieler, so kann der Tierhändler eine einmalige Subvention von 10000,— an jeden Zoobesitzer auszahlen. Dies jedoch nur, wenn es von der Mehrheit der Spieler gewünscht wird.

Tierkarten (Zookarten), die aus irgend einem Grund an den Tierhändler zurückgehen, werden *auf den Tierhändler-Kartenstoß gelegt* und nicht auf die Zoo-Kartenpäckchen. Verkauft der Tierhändler diese Karten, so verlangt er den vollen *Wert*.

** Insel der ausgestorbenen Tiere

Sie ist keine Erfindung unseres Spieles, sondern existiert wirklich. So lobten 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 für 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 ausgestorbenen Tiere gewidmet.

** Yellowstone-Park

In diesem berühmtesten Naturschutzpark Nordamerikas bieten die mit elementarer Gewalt aus dem blühenden Moor emporwühlenden Geysire ein atemberaubendes Schauspiel. Jegliches Wild, selbst Büffel und Bären, lassen sich bequem vom Auto aus beobachten.

Achtung: Ist ein Spieler zahlungsunfähig, so muß er dein Tierhändler so viele seiner Tierkarten verkaufen, *zum halben Wert*, wie es sein Bedarf an Dargeld erfordert. Der Tierhändler legt solche zurückverkauften Karten auf seinen Stoß „Tierhändler-Karten“. Der Tierhändler darf die Karten des Tierhändler-Kartenstoßes (seien es reine Tierhändlerkarten oder **hinzugekommene** Zookarten), nur dein Spieler verkaufen, der auf ein Tierhändlerfeld kommt.

Ende des Spiels:

Das Spiel gewinnt, wer zuerst die zwölf Felder seines Zoos **bevölkert** hat. Die übrigen Spieler können nun entscheiden, ob sie weiterspielen wollen, bis ein weiterer Spieler Zweiter wird oder ob das Spiel als beendet erklärt wird. In letzterem Fall ist Zweiter, wer die meisten Felder seines Zoos besetzt hat.

Nachwort

Jedes Spiel hat seine Gewinner und Verlierer — wie **ün wirklichen** Leben. Bedenken wir, daß es nicht so wichtig ist, wer nun als erster seinen Zoo bevölkert hat. Mögen die Natur und das Tier letzten Endes die Gewinner unseres Spieles sein.



GELEITWORT

Dieses Spiel wird empfohlen durch die Aktion „Natur in Gefahr“ des Vereins zur Förderung des World Wildlife Fund. Es handelt sich dabei um eine internationale gemeinnützige Stiftung, die für die Erhaltung unserer frei lebenden Tierwelt kämpft. Sie wendet sich ferner gegen die Zerstörung der Landschaft, gegen die Verunreinigung von Luft und Wasser und gegen die allgemeine Gefährdung der Natur durch einen unkontrollierten zivilisatorischen Fortschritt.



Das Spiel beantwortet viele Fragen über Aussehen, Herkunft und Lebensweise seltener Tiere. Außerdem helfen seine Käufer mit, die frei lebenden Brüder und Schwestern der Zootiere zu schützen und ihren Lebensraum zu erhalten. Der Verlag gibt nämlich einen Teil des Verkaufspreises an die Sammlung World Wildlife Fund. Wer noch etwas tun will, den bitten wir, seine Spende — auch wenn sie nur klein ist — an die deutsche Aktion NATUR IN GEFAHR (Postscheckkonto Köln Nr. 60 oder Metropole-Bank, Frankfurt/Main, Konto Nr. 30000) zu schicken. — Dem Vorstand des deutschen Förderungsvereins gehören an:

*Bundestagspräsident D. Dr. Eugen. GERSTEN MAIER, Vorsitzender
Professor Dr. Dr. Bernhard GRZIMEK, stellvertretender Vorsitzender
Konsul Walter GERLING, stellvertretender Vorsitzender und Schatzmeister
Dr.-Ing. E. h. Albert LÖHR, Beisitzer*