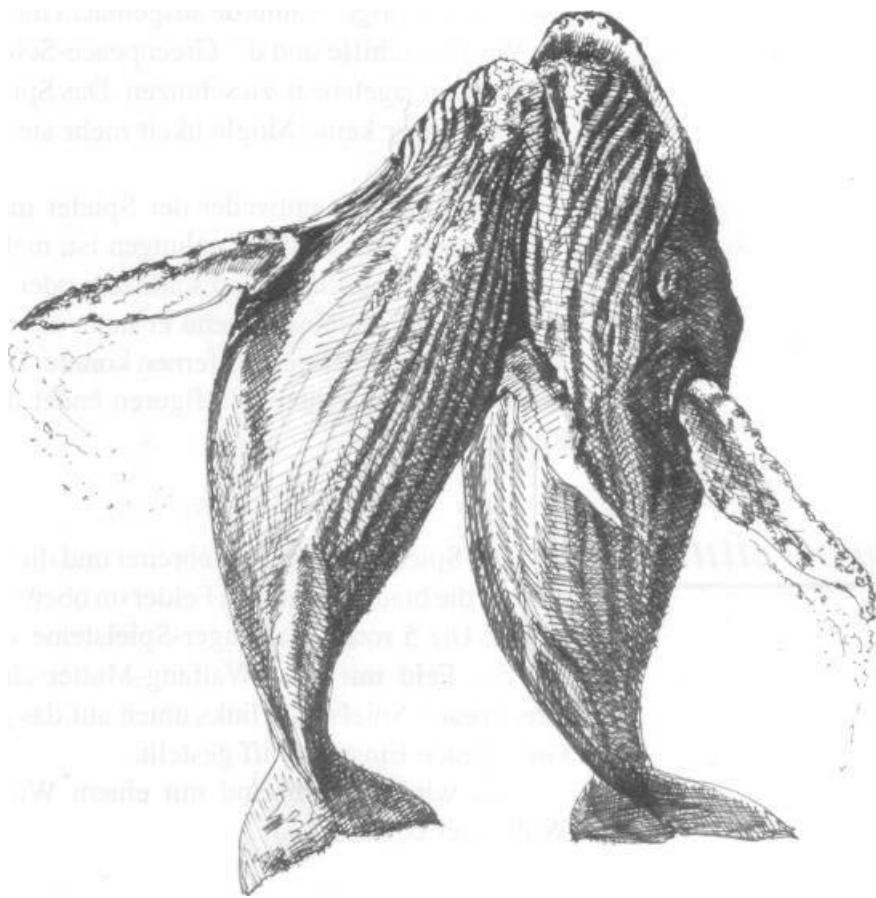


Illa Schütte

Rettet die Wale!



Spielanleitung

*Ein spannendes Strategie- und Taktikspiel
für 2 Personen*

© VERLAGSHAUS  DIE BARQUE

...wir kennen das Meer.

Spiel- **material**

1 vierfarbiges Spielbrett, 10 grüne Greenpeace-Spielsteine, 5 rote Walfänger-Spielsteine, 12 farbige Walfiguren, 1 Würfel

Spielidee und **Spielziel**

Die gnadenlose Jagd auf die größten Meeressäuger in unseren Ozeanen hat fast zu deren Ausrottung geführt. Die internationale Greenpeace-Organisation hat sich den Schutz der noch verbliebenen Walarten zur Aufgabe gemacht.

Ein Spieler übernimmt den Part der Greenpeacer, der andere den der Walfänger. Nachdem die Walfangflotte in einer Bucht eine zwölköpfige Walherde ausgemacht hat, laufen gleichzeitig die Walfangschiffe und die Greenpeace-Schlauchboote aus, um die Tiere zu jagen resp. zu schützen. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Walfänger keine Möglichkeit mehr sieht, einen Wal abzuschießen.

Gewonnen hat entweder der Spieler mit den Greenpeace-Spielsteinen, wenn es ihm gelungen ist, mehr als 6 Walfiguren vor den Walfangschiffen zu schützen, oder der Spieler mit den Walfänger-Spielsteinen, wenn er mehr als 6 Walfiguren durch Abschluß vom Spielbrett entfernen konnte. Bei jeweils 6 verbliebenen und 6 entfernten Walfiguren endet das Spiel mit einem Remis.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet und die 12 Walfiguren werden auf die blau umrandeten Felder im oberen Teil des Spielplans gelegt. Die 5 roten Walfänger-Spielsteine werden rechts unten auf das Feld mit dem Walfang-Mutterschiff, die 10 grünen Greenpeace-Spielsteine links unten auf das große Feld mit dem Greenpeace-Einsatzschiff gestellt.

Es wird abwechselnd mit einem Würfel gewürfelt. Der Walfänger beginnt.

Spielverlauf

Würfeln und ziehen

Bei einer gewürfelten "6" wird ein Spielstein auf das jeweilige weiße Startfeld gesetzt, danach nochmals würfeln und das Startfeld freimachen. Die gewürfelte Augenzahl muß immer vollständig und in eine Richtung gezogen werden. Solange ein Spieler keinen Spielstein im Spiel hat, darf er dreimal würfeln, um eine "6" zu erreichen.

Ziehen der Walfänger-Spielsteine

Der Walfänger darf seine Spielsteine nur waagrecht oder senkrecht setzen. Er darf seine eigenen Spielsteine überspringen, nicht jedoch die Greenpeace-Spielsteine. Sowohl die grünen Blockadefelder um die Walherde herum als auch die roten Startfelder vor dem Greenpeace-Einsatzschiff sind für ihn gesperrt; er darf sie weder besetzen noch überspringen.

Ziehen der Greenpeace-Spielsteine

Der Greenpeace-Spieler darf seine Spielsteine waagrecht, senkrecht oder diagonal setzen. Er darf seine eigenen Spielsteine und die des Walfängers überspringen. Für ihn sind nur die blau umrandeten Walfelder sowie die roten Startfelder vor dem Walfang-Mutterschiff gesperrt, die er weder besetzen noch überspringen darf. Alle anderen Felder, einschließlich der roten Abschußfelder, kann er mit seinen Spielsteinen besetzen.

Störmanöver

Da seine Spielsteine von den Walfängern nicht übersprungen werden dürfen, kann er diese schon auf ihrem Weg zu den Walen behindern, indem er seine Spielfiguren vor die Walfänger setzt.

Abschuß eines Wales

Hat der Walfänger am Ende seines Zuges mit seinem Spielstein ein rotes Feld erreicht, so kann er in der nächsten Würfelrunde versuchen, einen Wal abzuschießen.

Er würfelt und prüft, ob er mit der gewürfelten Augenzahl einen Wal erreichen kann. Dabei kann er sowohl waagrecht und senkrecht, als auch diagonal zielen. Hat der Spieler die Möglichkeit, zwei Wale zu treffen, so muß er sich für einen entscheiden.

Trifft er einen Wal, so nimmt er diesen aus dem Spiel und setzt seinen Spielstein auf direktem Wege auf das große Feld mit dem Walfang-Mutterschiff zurück. Hat der Walfänger nach einem Abschluß keinen Spielstein mehr im Spiel, so darf er pro Runde dreimal würfeln, bis er eine "6" erreicht hat.

Daneben geschossen

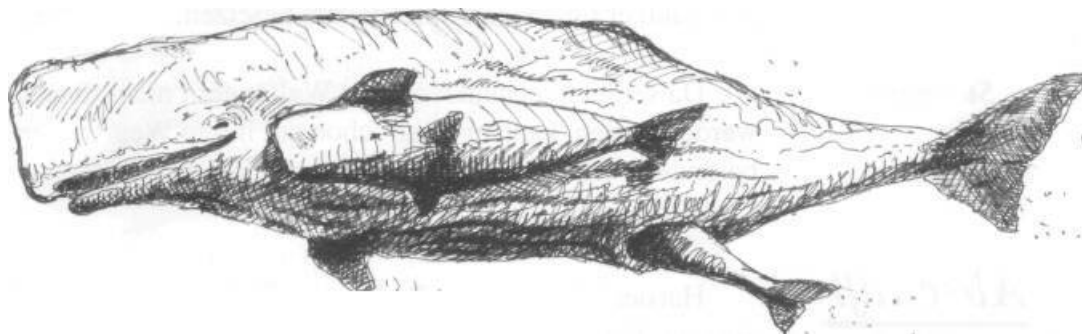
Kann er mit der gewürfelten Augenzahl keinen Wal erreichen, so verfällt der Wurf, oder er zieht mit der Augenzahl einen anderen im Spiel befindlichen Stein oder er sucht sich innerhalb der roten Felder eine bessere Abschlußposition.

Blockade der Wale

Der Greenpeace-Spieler versucht, seine Spielsteine so auf den grünen Feldern um die Walherde herum zu plazieren, daß sie in der Schußlinie der Walfänger stehen und diese am Abschuß eines Wales hindern. Der blockierte Walfänger muß sich nun eine andere Schußposition suchen.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Walfänger keine Möglichkeit mehr sieht, einen Wal abzuschießen. Das ist spätestens dann der Fall, wenn alle grünen Blockadefelder durch Greenpeace-Spielsteine besetzt sind oder alle noch im Spiel befindlichen Wale durch Greenpeace-Spielsteine abgedeckt werden. Hat der Greenpeace-Spieler am Ende des Spiels mehr als 6 Wale gerettet, so hat er gewonnen. Bei 6 getroffenen und 6 geretteten Walen ist das Spiel unentschieden ausgegangen. Hat der Walfänger mehr als 6 Wale abgeschossen, so hat er gewonnen.



Impressum

©-1988 Verlagshaus Die Barque GmbH, Hamburg

"Rettet die Wale!" einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung/Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Redaktion: Rüdiger M. Wöllert, Barsbüttel b. Hamburg
Illustration der Spielschachtel und des Spielplans: YPS/ Hinnerk Bodendieck, Hamburg
Layout, Grafik und Satz: Yacht Photo Service, Hamburg
Lithographie: Neue Repro GmbH, Norderstedt b. Hamburg
Gesamtherstellung: Otto Maier Verlag, Ravensburg
Printed in Germany

VERLAGSHAUS  DIE BARQUE

..wir kennen das Meer.