

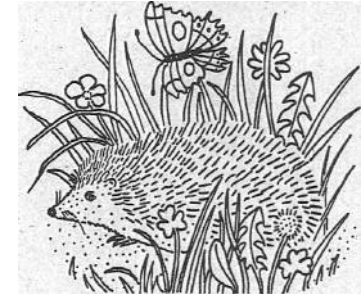
Schlaufuchs und Stachelhaut

Ein Naturspiel um Igel, Fuchs und ihre Umwelt

© Ökotopia Verlag, Münster 1990

Autor: Richard Ulrich

Grafik: Susanne Sommer



Ein Familienspiel für 2-6 Menschen ab 6 Jahren

Inhalt:

- | Spielplan
- | 6 Igel aus Holz
- | 1 Fuchs aus Holz
- | 4 Symbolkarten
- | 7 Busch-Plättchen
- | 1 Spezialwürfel

Ach, was sind Igel doch für possierliche Tiere! Und außerdem sind sie sehr nützlich. Aber es drohen ihnen auch viele Gefahren: Vor ihrem natürlichen Feind, dem Fuchs, können sie sich noch durch Einigeln schützen. Beim Überqueren einer Straße laufen sie Gefahr, überfahren zu werden. In Landschaften ohne Büsche und Hecken finden sie weder Nahrung noch Unterschlupf.

Das Spiel möchte Euch am Beispiel des Igels auf unterhaltsame Weise für Fragen des Arten- und Umweltschutzes interessieren.

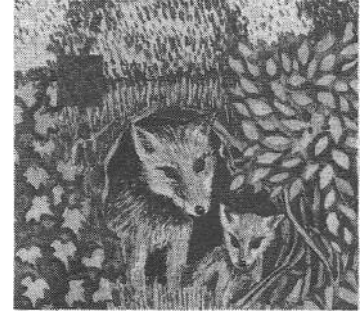
ISBN: 3-925 169-26-1

Ziel des Spiels;

Die Spieler müssen versuchen, die Gefahren, welche ihrem Igel drohen, zu meiden. Wer mit seinem Igel vom Rundgang zuerst wieder im Igelnest ist, hat gewonnen.

Vorbereitung:

Jeder Spieler nimmt sich einen Igel und setzt ihn in das Igelnest. Der Fuchs, der allen Spielern gemeinsam gehört, kommt auf das Feld neben dem Fuchsbau.



Die vier Karten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Dort hält man auch die sieben Busch-Plättchen bereit.

Spielablauf:

Der oder die Jüngste beginnt mit würfeln, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Würfel:

I, 2 oder 3 Felder ziehen oder weißes Feld mit Busch-Plättchen belegen.

Er zeigt zweimal eine 1, je einmal 2 und 3 und zwei Glückspilze. Wer einen „Glückspilz“ würfelt, hat die Auswahl: er kann sich aussuchen, ob er 1, 2 oder 3 Felder vorrückt oder statt dessen ein weißes Feld in ein grünes Lebensfeld verwandelt (siehe „Weiße Felder“).

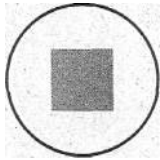
Ziehen:

Entweder den eigenen Igel oder den Fuchs bewegen.

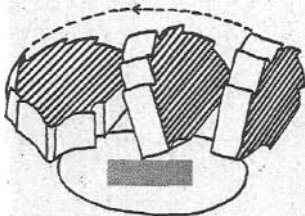
Ihr könnt entweder mit dem eigenen Igel oder mit dem Fuchs ziehen, aber jeweils nur die volle Würfelzahl. Es besteht Zugzwang, also Würfelpunkte darf man nicht verfallen lassen.

Die Igel laufen auf den runden Feldern (mit durchgezogenen gelben Linien verbunden), und zwar immer im Uhrzeigersinn. Auf einem Igelfeld dürfen mehrere Igel stehen.

Der Fuchs läuft auf den braunen viereckigen Feldern (mit gestrichelten braunen Linien verbunden). Er kann vor- oder rückwärts ziehen, aber pro Zug nur in eine Richtung.




Jede Figur kann übersprungen werden.



Einigeln schützt vor dem Fuchs, aber der Igel muß aussetzen.

Begegnungen:

Auf manchen Spielfeldern  können Fuchs und Igel! zusammentreffen. Zieht der Fuchs auf ein Feld, auf dem ein nicht eingegelter Igel sitzt (siehe „Einigeln“), frißt er ihn sofort und der Igel muß wieder im Igelnest anfangen. Stößt der Fuchs auf mehrere nicht eingegelte Igel, werden alle gefressen und müssen vom Igelnest aus neu starten.

Weil der Fuchs so gefährlich ist, kann ein Igel nie auf ein Feld ziehen, auf dem schon der Fuchs steht. Er kann ihn aber überspringen. Ebenso kann ein Igel andere Igel überspringen. Auch der Fuchs kann Igel überspringen, ohne daß diesen Igeln etwas passiert.

Einigeln:

Ein Igel, der auf ein Feld kommt, das auch der Fuchs betreten darf, kann sich — er muß es aber nicht — durch Einigeln vor dem Fuchs schützen. Dazu legt Ihr die Igelfigur einfach auf die Seite. Das muß aber sofort nach dem eigenen Zug geschehen, später ist es nicht mehr möglich.

Ein eingegelter Igel verharrt bewegungslos an seinem Platz. Er darf beim nächsten Zug von seinem Spieler also nicht bewegt werden. Allerdings muß dieser Spieler dann den Fuchs ziehen oder - bei Würfeln von einem „Glückspilz“ ein weißes Feld in ein grünes verwandeln.

Nach dem Aufrollen kann der Igel weiterziehen.

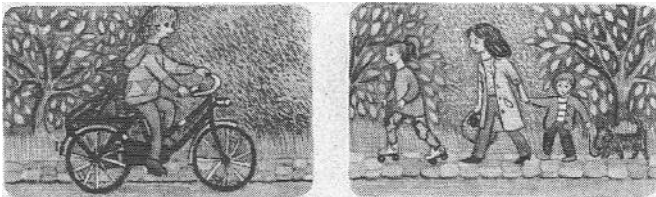
Aufrollen:

Nachdem der eingeeigelte Igel einmal ausgesetzt hat, kann er sich beim darauffolgenden Zug wieder aufrollen und im selben Zug weiterziehen. Das darf er aber nur, wenn der Fuchs nicht auf demselben Feld steht. Sonst würde er sofort gefressen.

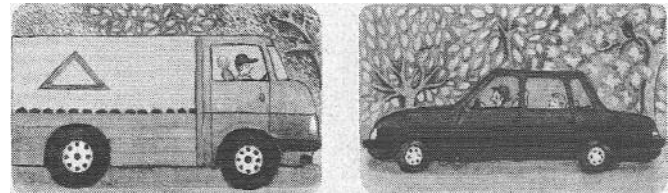
Steht der Igel auf der Straße: Karte ziehen.

Straßenfelder:

Auf der Straße läuft der Igel Gefahr, überfahren zu werden. Davor kann er sich nicht durch Einigeln schützen. Bleibt ein Igel auf einem der vier Straßenfelder stehen, muß der Spieler die oberste der vier Karten ziehen. Bei „Fahrrad“ und „Fußgänger“ hat er Glück, denn diese können dem Igel ausweichen. Bei „Auto“ oder „Lastwagen“ muß der Igel wieder im Igelnest anfangen. Die gezogene Karte wird anschließend wieder mit den anderen Karten gemischt.

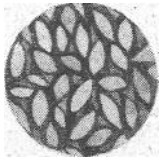


Keine Gefahr



Im Igelnest von vorn anfangen

**Weißer Felder in grüne
Lebensfelder
verwandeln!**



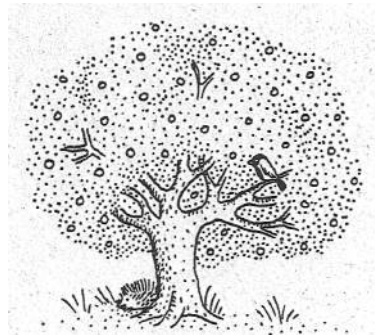
**Wer als Erster das
Igelneut erreicht,
gewinnt.**

Weißer Felder:

Hier gibt es für den Igel weder Nahrung noch Unterschlupf. Er darf daher niemals auf weiße Felder ziehen; darf sie aber überspringen. Um den Igel den Weg zum Ziel zu ermöglichen, könnt Ihr, wenn Ihr einen „Glückspilz“ würfelt, anstatt zu ziehen, ein Busch-Plättchen auf ein weißes Feld legen und es so in ein grünes Lebensfeld verwandeln. Dieses Busch-Plättchen bleibt für den Rest des Spiels dort liegen. Auf solche Felder dürfen dann auch andere Igel ziehen.

Ende des Spiels:

Es gewinnt, wer mit seinem Igel vom Rundgang als Erster wieder im Igelneut zurück ist. Bei der Zielankunft ist keine genau passende Augenzahl erforderlich.



Ratschläge zur Spielweise:

1. Wenn der Fuchs nicht weit weg ist, sollte man seinen Igel auf einem Igel-Fuchs-Feld vorsichtshalber einigeln.
2. Einen Igel auf die Straße zu ziehen, ist gefährlich. Meist ist es besser, statt dessen mit dem Fuchs zu ziehen und abzuwarten, bis man mit dem Igel genau den Straßenrand erreicht und danach mit einem 3er oder Pilz-Wurf in einem Satz über die Straße kommt.
3. Zurückliegende Spieler können zusammenarbeiten, indem sie den führenden Igel mit dem Fuchs bedrängen.
4. Der führende Spieler sollte rechtzeitig daran denken, bei Glückspilz-Würfen einige weiße Felder in grüne Lebensfelder zu verwandeln.

Viel Freude und Spaß beim Spielen!

Ökotopia Spiele- und Buchverlag

Der Fachverlag für umwelt- und
spielpädagogische Materialien

Fordern Sie unser
Verlagsprogramm an:

Okotopia
Spielevertrieb und Verlag
Hafenweg 26
D-4400 Münster
Tel.: (0251) 661035

