

Alles dreht sich um die Wilde Wiese

Ein Miteinanderspiel für 2 - 8 Spieler ab 4 Jahren

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Worum geht es in diesem Spiel?

Auf der Naturwiese mit ihren vielen Blumen, Kräutern und Gräsern herrscht reges Leben. Biene und Marienkäfer fliegen von Blüte zu Blüte: Die Biene bestäubt sie, und der Marienkäfer sucht auf den Blütenpflanzen nach Läusen und verspeist diese. Der Schmetterling fliegt zu den Brennesseln und legt dort seine Eier ab. Da naht Rudi Raser. Ihm ist die Wiese zu unordentlich. Er will einen kurzgeschorenen, grünen Rasen. Alles andere, was dort sonst noch wächst, ist für ihn "Unkraut". Darum

will er die Blütenpracht mit einer großen Mähmaschine abmähen. Dies könnt ihr allerdings gemeinsam verhindern! Die Biene, der Marienkäfer und der Schmetterling müssen alle Blüten und Brennesseln besuchen. Manchmal könnt ihr Rudi Raser ablenken und am Ende in den Bach schubsen.

Gelingt es euch, alle Pflanzen zu besuchen, bevor Rudi Raser seine Mähmaschine erreicht hat, so habt ihr alle gewonnen, und eine schöne, bunte Wiese bleibt erhalten.

45	Wiesen-Augentrost
46	Gelbe Schwertlilie
47	Feldgrille
48	Flockenblume
49	Zottiger Klappertopf
50	Admiral
51	Margerie
52	Grasfrosch
53	Acker-Witwenblume
54	Blutweiderich
55	Eintagsfliege
56	Schlammfliege
57	Feldmaus
58	Blutrote Heidelbelle
59	Krebssehre
60	Gelbrandkäfer
61	Distelfalter
62	Wilde Möhre
63	Kleiner Fuchs
64	Wiesenspieper
65	Zaunedeckse
66	Wiesen-Salbei

23	Kratzdistel
24	Tagfauenaug
25	Wiesen-Storchschnabel
26	Gartenhummel
27	Scharfer Hahnenfuß
28	Blutzikade
29	Blutströpfchen
30	Feldheuschrecke
31	Zebraaspinne
32	Rotke
33	Rote Wegschnecke
34	Löwenzahn
35	Kiebitz
36	Sumpfdotterblume
37	Bach-Nelkenwurz
38	Schachblume
39	Totengräber
40	Wiesenhummel
41	C-Falter
42	Gefleckter Schmalbock
43	Hainbänderschnecke
44	Rundblättrige Glockenblume

1	Korbweide
2	Bachstelze
3	Steinmarder
4	Neuntöter
5	Hänfling
6	Weißdorn
7	Hartriegel
8	Graureiher
9	Laubfrosch
10	Frauenmantel
11	Goldlauffkäfer
12	Wiesenschamunkraut
13	Wiesen-Bocksbart
14	Gemeiner Beinwell
15	Rote Lichmelke
16	Miskäfer
17	Gemeiner Wasserdost
18	Blaugrüne Mosaikjungfer
19	Wasserfrosch
20	Pfeilkraut
21	Sibirische Schwertlilie
22	Uferschnepfe



© 1993 by **Ökotopia Verlag**

Hafenweg 26 · D-48155 Münster

ISBN: 3-925 169-59-8

Autor: Richard Ulrich · Grafik: Susanne Sommer

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist, mit den drei Insekten Biene, Marienkäfer und Schmetterling alle Pflanzen zu besuchen und dort Chips abzulegen, bevor Rudi Raser seine Mähmaschine erreicht.



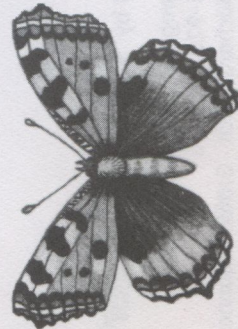
Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Drehscheibe mit Pfeil
- 54 Chips (davon 7 Ersatzchips)
- 4 Holzfiguren

Spielvorbereitung

Beim ersten Mal werden die Chips, der Pfeil und der Drehteller aus der Schablone gedrückt. Der Pfeil wird auf dem Drehteller befestigt. Dazu wird der beiliegende Stift von hinten durch das zentrierte Loch geführt. Anschließend wird der durchsichtige Druckknopf auf der Tellervorderseite darauf festgedrückt.

Die Chips werden neben den Spielplan gelegt. Die Spielfiguren werden auf ihre Startfelder am Spielplanrand gesetzt: der Schmetterling auf den Steinhäufen, der Marienkäfer auf die Weißdornhecke, die Biene auf den Bienenstock und Rudi Raser in sein Gartenhäuschen.

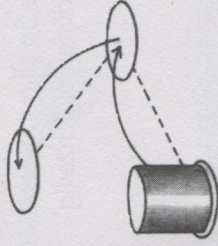


Spielablauf

Es beginnt der/die kleinste, größte....Spieler oder Spielerin, dann geht es reihum weiter. Wer an der Reihe ist, dreht zuerst den Pfeil auf der Drehscheibe. Diese zeigt an, ob Rudi Raser gezogen werden muß oder ob ein bzw. zwei Insekten fortbewegt werden dürfen (siehe unten: "Die Drehscheibe").

Die Insekten dürfen **nur** entlang der gestrichelten schwarzen Linie fliegen. Die Mitspieler dürfen sich jederzeit über die Züge beraten.

Wichtig: Die drei Insekten gehören allen Spielern. Wer am Zug ist und ein Insekt bewegen darf, hat also die freie Wahl, ob Biene, Schmetterling oder Marienkäfer gezogen wird.



Chip ablegen

Es gibt **zwei Arten** von Pflanzen: Blütenpflanzen mit bunten Blüten und grüne Brennnesseln. Biene, Marienkäfer und Schmetterling dürfen alle Pflanzen ein oder mehrmals besuchen.

Für das Ablegen der Chips in die weißen Vertiefungen gelten nun folgende Regeln:

- Fliegt eine Biene oder ein Marienkäfer zu einer bunten Blütenpflanze, darf dort in die weiße Vertiefung ein Chip abgelegt werden.

- Fliegt ein Schmetterling zu einer Brennnessel, darf dort ebenfalls in die weiße Vertiefung ein Chip abgelegt werden.

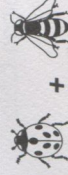
Also: Ein Schmetterling darf zwar auch eine Blüte besuchen, darf aber keinen Chip ablegen. Biene oder Marienkäfer dürfen zwar auch eine Brennnessel anfliegen, darf aber keinen Chip ablegen.



Es gibt
Brennnesseln



und
Blütenpflanzen



+ legen
Chips bei Blütenpflanzen



legt Chips
bei Brennnesseln

- Pflanzen, bei denen bereits ein Chip liegt, dürfen weiterhin angefliegen werden. Es wird dort jedoch kein zusätzlicher Chip abgelegt. Bei jeder Pflanze liegt höchstens ein Chip.
- Wenn ein Chip abgelegt werden kann, wird zunächst der Chip in die weiße Vertiefung gelegt und anschließend darauf die Spielfigur gesetzt.
- Übrigens: Auf einer Pflanze dürfen gleichzeitig mehrere Insekten sitzen.

Die Drehscheibe

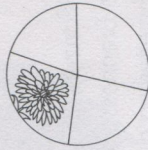
Die Drehscheibe ist in vier Bereiche eingeteilt. Zeigt die Pfeilspitze nicht eindeutig auf einen der vier Bereiche, so muß nochmals gedreht werden. Die Bereiche haben folgende Bedeutung:

Mit einem beliebigen Insekt entlang der gestrichelten Linie zur **nächsten** Pflanze fliegen. Wenn möglich, dort einen Chip ablegen.

Entweder: Mit einem beliebigen Insekt entlang der gestrichelten Linie zur **übernächsten** Pflanze fliegen. Wenn möglich, dort einen Chip ablegen (die überflogene Pflanze erhält in keinem Fall einen Chip).

Oder: Mit zwei beliebigen Insekten entlang der gestrichelten Linie jeweils zur **nächsten** Pflanze fliegen. Wenn möglich, dort jeweils einen Chip ablegen.

Wer darf gezogen werden?



1 Insekt



1 Insekt oder 2



1 Insekt beliebig weiß

Joker: Mit einem beliebigen Insekt **beliebig weit** zu irgendeiner Pflanze fliegen. Wenn möglich, dort einen Chip ablegen.



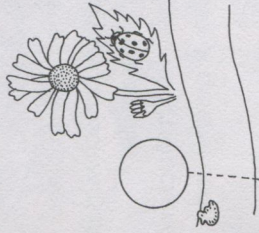
Rudi Raser

Es bewegt sich kein Insekt. Dafür rückt Rudi Raser um ein Feld in Richtung Mähmaschine vor.

Sonderfelder

Solange Rudi Raser auf dem **roten Feld** steht, kann ihn der Marienkäfer ablenken. Dazu muß der Marienkäfer auf die Blume unterhalb des roten Feldes fliegen. Rudi Raser geht dann sofort auf das rot-schwarz gestreifte Feld, um sich den prächtigen Marienkäfer anzuschauen. Wird später wieder Rudi Raser gedreht, muß er erst wieder auf das rote Feld zurückgehen, bevor er sich weiter in Richtung Mähmaschine bewegt.

Sonderfeld Marienkäfer



Sonderfeld Schmetterling



Das gleiche gilt für das **blaue Feld**. In diesem Fall muß jedoch der Schmetterling Rudi Raser ablenken, indem er auf die Brennnessel unterhalb des blauen Feldes fliegt. Wird später wieder Rudi Raser gedreht, läuft er vom blau-schwarz gestreiften Feld zunächst über das blaue Feld in Richtung Mähmaschine.

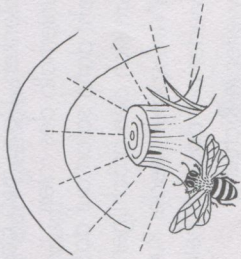
Achtung: Das Ablenkungsmanöver des Marienkäfers bzw. des Schmetterlings kann jeweils nur einmal durchgeführt werden!

Spielende

Das Spiel wurde gemeinsam verloren, wenn Rudi Raser das Feld an der Mähmaschine erreicht hat, bevor alle Pflanzen mit Chips belegt werden konnten.

Gewonnen:

- alle Chips abgelegt
- Sonderfeld Biene



- Das Spiel wurde gemeinsam gewonnen, wenn zwei Aufgaben erledigt wurden:
- Zunächst einmal müssen alle Pflanzen mit Chips belegt sein, bevor Rudi Raser sein Ziel erreicht hat.
 - Ist das geschafft, wird die Biene, so schnell es geht, zum **Baumstumpf** nahe der Brücke gezogen. Beim nächstmöglichen Zug fliegt die Biene von dort aus zu Rudi Raser und umschwirrt ihn so sehr, daß er vor Schreck ins Wasser fällt. Nun muß Rudi Raser nach Hause und sich trockene Kleider anziehen. Die Wildwiese ist gerettet und das Spiel gemeinsam gewonnen.

