

Für eine Schätzscheibe, die ihr auf einen **korrekten** Lebensraum gesetzt habt, bekommt ihr Punkte: Der Spieler, der als Erster seine Scheibe auf einen korrekten Lebensraum gesetzt hat (orangefarbener Rand), zieht mit seinem Wertungsstein **zwei Felder** vorwärts. Alle anderen Spieler, die mit ihrer Scheibe als Zweiter, Dritter oder Vierter auf einen korrekten Lebensraum gesetzt haben (weißer Rand), ziehen mit ihrem Wertungsstein **ein Feld** vorwärts.

Auswertung der drei Schätzkategorien Gewicht, Pflanzenfresser, eierlegend

Hier gibt es immer nur eine richtige Antwort. Die Auswertung findet wie oben beschrieben statt: Der erste Spieler, der das Tier korrekt eingeschätzt hat, zieht auf der Wertungsleiste **zwei Felder** vorwärts, alle anderen, die ein Tier korrekt eingeschätzt haben, ziehen **ein Feld** vorwärts.



Nach der Auswertung bekommt jeder Spieler seine vier Schätzscheiben wieder zurück.

III. Rundenende und Startspielerwechsel

Der Startspieler der gewerteten Runde gibt die Kartenbox an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter und eine neue Runde beginnt.

Das solltet ihr wissen

- Im Spiel befinden sich weniger Lebensräume, als es in der Wirklichkeit gibt. So lebt zum Beispiel der Ozelot nicht nur an Seen, Tropischen Wäldern oder Regenwäldern und offenen Lebensräumen, sondern auch in Feuchtgebieten und Mangrovensümpfen.
- Auf einer Lebensraumkarte sind Wald, Fluss und See zu sehen. Fischotter oder Krokodile leben aber zum Beispiel nur an Flüssen und Seen und nicht in Wäldern. Trotzdem bekommt ihr natürlich Punkte, wenn ihr ihnen den Lebensraum Wald, Fluss, See zuweist.
- Beim Gewicht der Tiere sind wir bei der richtigen Lösung immer von den **schwersten Exemplaren** ausgegangen. Ihr solltet also einschätzen, wie viel das schwerste Tier wiegen kann. Aber natürlich gibt es auch Tiere, die weniger wiegen. So wiegt ein großer, schwerer Jaguar zum Beispiel 110 Kilogramm, ein kleiner, leichter aber nur 70 Kilogramm. Diese Angaben findet ihr ebenfalls auf den Karten.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald am Rundenende der erste Spieler **30 Punkte** erreicht oder überschritten hat. Der Spieler mit den meisten Punkten nach dieser letzten Runde gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: Die Informationen auf den Tierkarten stammen aus verschiedenen Internetquellen sowie aus Fachbüchern der Speziellen Zoologie. Die Quellen können voneinander abweichende Angaben aufweisen.

Noch mehr Spannendes aus der Tierwelt findet ihr in Fauna und Fauna logic!



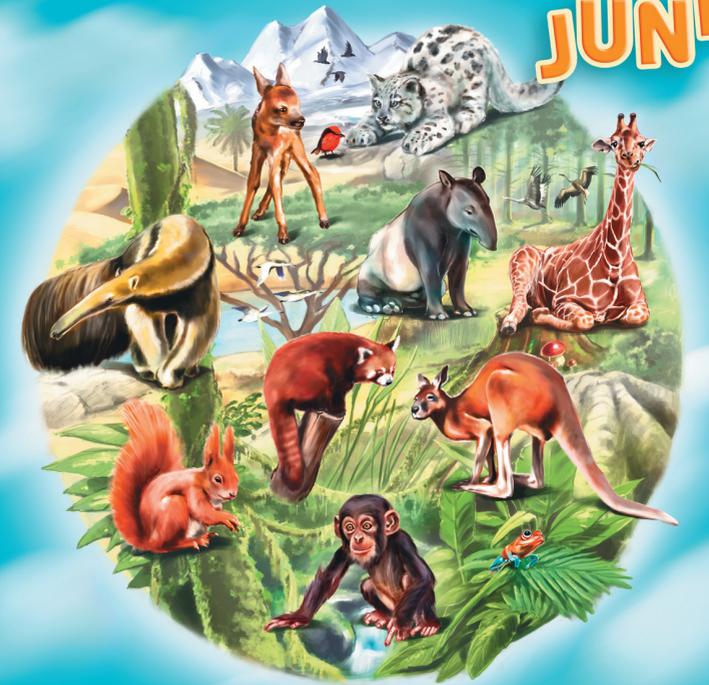
© 2010 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autor:
Friedemann Friese
Illustration:
Peter Nishitani,
Alexander Jung
Grafik und Layout:
Volker A. Maas

FAUNA

DAS TIERISCH GUTE WISSENSPIEL JUNIOR



Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Leben Pandas nur in Bergen oder Wäldern oder auch in der Wüste? Frisst der Honigdachs nur Pflanzen oder lässt er sich auch mal etwas anderes schmecken? Bist du der Meinung, dass ein Hängebauchschwein schwerer ist als ein Kinderfahrrad aber leichter als ein Mann? Oder hättest du gewusst, dass manche Schlangen Eier legen, andere aber nicht? Wer alle Tiere richtig einschätzen kann, liegt auf der Punkteleiste ganz weit vorn. Und wer nicht, hat wieder etwas dazugelernt. Denn mal ganz ehrlich: Man kann nicht immer alles wissen.

INHALT

- 90 Tierkarten mit 180 Tieren
- 1 Kartenbox
- 1 Spielplan (mit den Schätzkategorien Gewicht, Pflanzenfresser, eierlegend und der Punkteleiste)
- 6 Lebensräume
- 16 Schätzscheiben in 4 Spielerfarben
- 4 Wertungssteine in 4 Spielerfarben



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel brecht ihr die sechs **Lebensräume** vorsichtig aus dem Tableau und legt sie und den **Spielplan** mit den anderen Schätzkategorien in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält **4 Schätzscheiben** und **einen Wertungsstein** in seiner Farbe. Dann stellt ihr euren Wertungsstein auf das Startfeld der Punkteleiste. Mischt dann die **Tierkarten** gut und füllt die **Kartenbox**. Es empfiehlt sich, die Kartenbox ganz zu füllen, auch wenn ihr nur ungefähr zehn Karten braucht, um eine halbe Stunde zu spielen. Der jüngste Spieler wird Startspieler der ersten Runde. Er bekommt die Kartenbox.



SPIELZIEL

In jeder Runde stellt ihr euch die folgenden Fragen zu den vier Schätzkategorien:

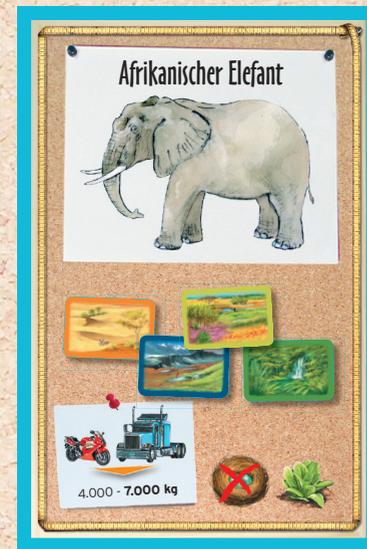
- **Lebensräume** - Wo lebt ein Tier in der freien Natur bzw. wo hält es sich vorwiegend auf?
- **Gewicht** - Zwischen welchen beiden Dingen liegt das **schwerste** Tier **seiner Art** gewichtsmäßig? Oder anders ausgedrückt: Ist das schwerste Tier schwerer als ein Wattestäbchen, ist es schwerer als ein Glas Orangensaft oder ist es sogar schwerer als ein Sack Kartoffeln usw.?
- **Pflanzenfresser** - Frisst das Tier nur Pflanzen oder auch Insekten, Fleisch usw.?
- **Eierlegend** - Legt das Tier Eier oder bringt es Junge zur Welt?

Je nachdem, was ihr für richtig haltet, setzt ihr eure vier Schätzscheiben auf die vier Schätzkategorien: Am Ende einer Runde bekommt ihr für richtige Einschätzungen Punkte, für falsch eingesetzte Scheiben geht ihr leer aus. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Die Tierkarten

Steckt die Karte in der Kartenbox, seht ihr auf der **oberen Hälfte** einer Karte das Tier, um das es geht und seinen deutschen Namen.

Die **untere Hälfte** der Karte bleibt verdeckt, solange ihr eure Schätzscheiben setzt. Erst wenn ihr damit fertig seid, dürft ihr die Karte aus der Kartenbox nehmen. Jetzt könnt ihr herausfinden, ob ihr das Tier richtig eingeschätzt habt, denn nun seht ihr, in welchen Lebensräumen das Tier lebt, wie es gewichtsmäßig einzuordnen ist, Eier legt und ob es ein reiner Pflanzenfresser ist.



DAS SPIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus:

- I. Setzen der Schätzsteine
- II. Auswertung
- III. Rundenende und Startspielerwechsel



I. Setzen der Schätzsteine

Schaut euch das vorderste Tier in der Kartenbox genau an. Dazu darf sich jeder die Kartenbox nehmen. Ihr dürft die Karte aber nicht herausnehmen. Beginnend mit dem Startspieler setzt ihr nun im Uhrzeigersinn jeweils genau eine Schätzscheibe auf eine der vier Schätzkategorien Lebensräume, Gewicht, Pflanzenfresser und eierlegend. Wer **als Erster** eine Scheibe auf eine Schätzkategorie setzt, wählt das Feld mit dem orangefarbenen Rand. **Alle anderen Spieler**, die ebenfalls auf die gleiche Kategorie setzen möchten, stapeln ihre Schätzscheiben auf dem Feld mit dem weißen Rand. Reihum setzt ihr alle vier Schätzscheiben auf die vier Kategorien. Auf jede Kategorie müsst ihr **genau eine** Scheibe setzen.

II. Auswertung

Nehmt die Tierkarte aus der Kartenbox und legt sie neben das Spielfeld.

Auswertung der Lebensräume

Auf der Tierkarte seht ihr, in welchem Lebensraum ein Tier lebt. Manche Tiere halten sich in verschiedenen Lebensräumen auf, deshalb können bei diesen Tieren mehrere Antworten richtig sein.



Stadt und Bauernhof



Wald, Fluss, See



Wüste und Halbwüste



Berge, Hochland, Geröllhänge



Tropischer Wald und Regenwald



Offene Lebensräume (z. B. Grasland, Moor, Heide, Savanne, Felder, Gebüsch)