

Spielende

Das Spiel endet sofort wenn, ...

- entweder die offenen Pflanzen- und Tierkarten nicht mehr auf 4 ergänzt werden können
- oder eine Spielerin ihre Landschaftsfelder nicht mehr auf 3 ergänzen kann.

Anschliessend werden die Pflanzen- und Tierkarten ausgewertet. Dazu wird der Seltenheitswert der gesammelten Karten aufsummiert. Die Spielerin mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



Impressum

1. Auflage, April 2005

Die Entwicklung von Haselwurz und Bärenklau wurde vom Geobotanischen Institut der ETH Zürich initiiert und durch die ETH anlässlich des 150jährigen Jubiläums 2005 ermöglicht.

Spielentwicklung: Murnel Spielwerkstatt und Verlag, Stefan Kögl und Andreas Rudin

Wissenschaftliche Begleitung: Regula Billeter, Sabine Rocker, Gabi Jakobs, Geobotanisches Institut der ETH Zürich

Illustrationen: Anna Katharina Mathez

Produktion und Verlag: Murnel Spielwerkstatt und Verlag, Hardturmstr. 269, 8005 Zürich, www.murnel.ch, murnel@murnel.ch

V 1.2

Haselwurz und Bärenklau

ein Gesellschaftsspiel für zwei bis vier Personen

Alter ab 8 Jahren
Spieldauer 45 bis 90 Minuten

Einleitung

Was flitzt denn da
die Hecke entlang? ...

Schon wieder ein Wichtel?

Die Wichtel sind wohl wieder
auf Entdeckungsfahrt nach
seltenen Pflanzen und Tieren.
Beim spannenden Wetteifern
um die begehrten Seltenheiten
gilt es natürlich möglichst
schnell vorwärts zu kommen.

Dabei helfen den Wichteln die Libelle,
der Dachs, die Heuschrecke und die
Goldammer.



Spielziel

Bei „Haselwurz und Bärenklau“ schlüpfen die SpielerInnen in die Rolle dieser Wichtel. Im Verlauf des Spiels wird jedes Mal ein neuer Spielplan aus Wäldern, Wiesen, Äckern und Gewässern aufgebaut, auf dem die Entdeckungen markiert werden.

Durch die schlaue Wahl des Transporttiers und geschicktes Setzen von Sonderelementen wie Hecken und Gehölzen lassen sich die eigenen Entdeckungschancen verbessern. Und wer im richtigen Moment das passende Landschaftsfeld ins Spiel einbaut, wird möglicherweise sogar mit zwei oder drei Entdeckungen gleichzeitig belohnt.

Es gewinnt, wer mit den entdeckten Tier- und Pflanzenkarten die höchste Gesamtpunktzahl erzielt.

Spielmaterial

- 48 sechseckige Landschaftsfelder mit den folgenden Elementen: Wald, Fettwiese (mit gelben Blüten), Magerwiese (mit Blüten in vielen Farben), Acker, See, Dorf und Kiesgrube
- 48 Pflanzen- und Tierkarten mit unterschiedlichen Motiven und Seltenheitswerten 1 bis 9
- 16 Transporttierkarten mit folgenden 4 Tieren: Dachs, Vogel (Goldammer), Libelle, Heuschrecke
- 8 Karten mit der Kurzfassung des Spielablaufs
- 48 rote Markierungsplättchen aus Holz
- 12 dunkelgrüne Hecken aus Holz
- 6 dunkelgrüne Gehölze aus Holz
- 6 gelbe Blumenfelder (Buntbrache) aus Holz
- 4 Wichtel in verschiedenen Farben
- 1 Begleitheft

Felder, auf denen die Wichtel Pflanzen oder Tiere entdecken können:

- 1 Laubfrosch und Schwertlilie
- 2 Laubfrosch und Zauneidechse oder Schwertlilie und Zauneidechse
- 3 Schwertlilie und Zauneidechse
- 4 Laubfrosch oder Schwertlilie
- 5 Schwertlilie
- 6 Zauneidechse
- 7, 8, 9 Kornblume

Auf den übrigen Feldern kann momentan nichts entdeckt werden.

Dort wo das Markierungsplättchen **a** liegt, sind auch die Umweltbedingungen für die Kornblume erfüllt, aber ein Entdecken ist nicht mehr möglich.

Das gleiche gilt für Markierungsplättchen **b**: dort wären die Bedingungen für die Schwertlilie erfüllt.



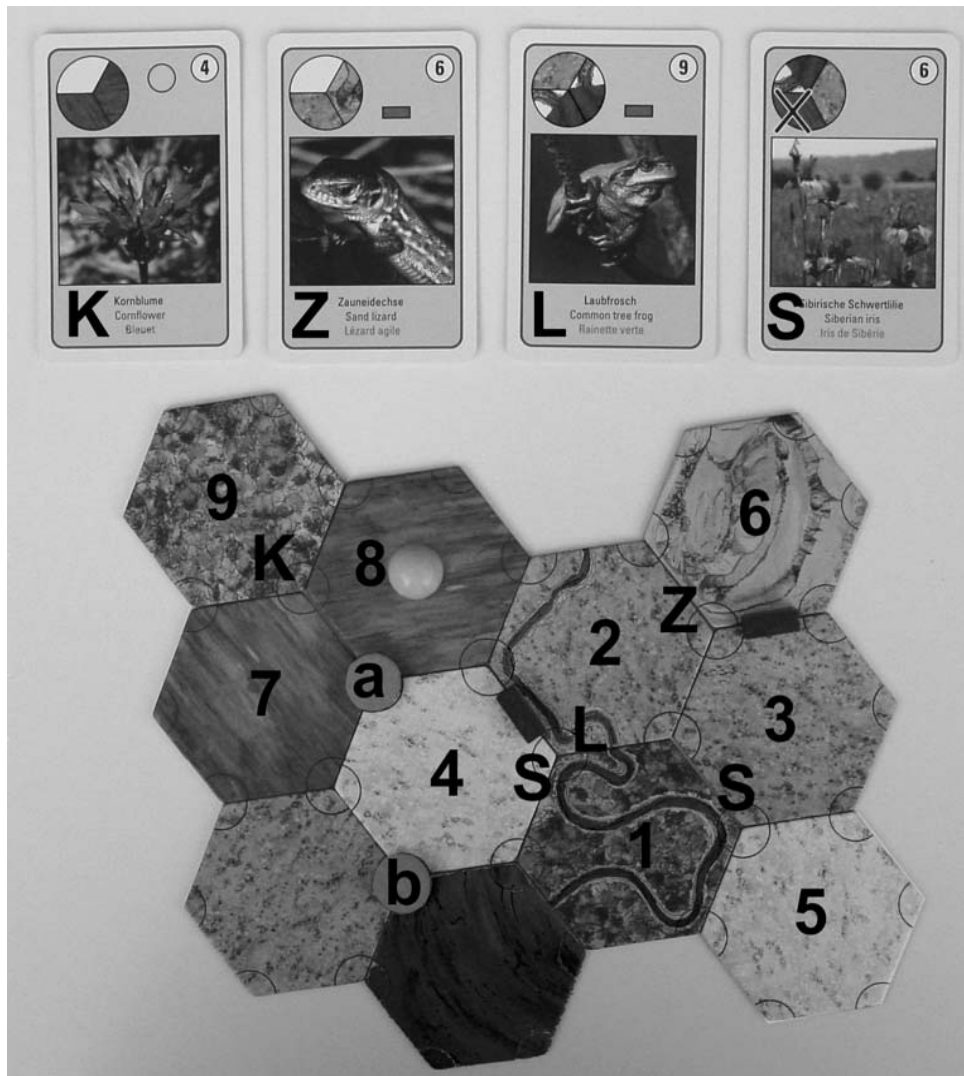
5. Karten und Felder ergänzen.

Nach dem Zug nimmt die Spielerin ein neues Landschaftsfeld auf und hat nun wieder 3 Felder bei sich.

Anschliessend werden die offenen Pflanzen- und Tierkarten aus dem Stapel wieder auf 4 ergänzt.

Konnten alle Mitspielenden in einer ganzen Spielrunde keine Pflanzen- oder Tierkarten zu sich nehmen, werden alle 4 offenliegenden Karten unter den Stoss gelegt und vier neue Karten gezogen.

(Mit anderen Worten: keine Spielerin darf zweimal hintereinander auf die gleichen vier offen liegenden Karten treffen.)



Die Spielsituation zeigt ein Beispiel für das Entdecken von Pflanzen und Tieren:

Folgende Pflanzen- und Tierkarten sind aufgedeckt und können entdeckt werden:

- K Kornblume
- Z Zauneidechse
- L Laubfrosch
- S Schwertlilie

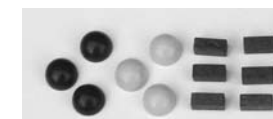
Die grossen Buchstaben auf dem Spielfeld kennzeichnen die Eckpunkte, an denen die jeweiligen Pflanzen oder Tiere entdeckt werden können.

Spielvorbereitung

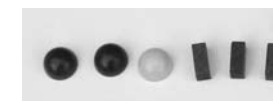
- Jede Spielerin erhält eine Wichtelfigur, die 4 Transportierkarten mit der gleichen Rahmenfarbe, eine Karte mit dem Spielablauf sowie 3 Landschaftsfelder.
Die Anzahl der vorhandenen Hecken, Gehölze und Blumenfelder wird gleichmässig auf alle Spielerinnen verteilt.
Bei 4 SpielerInnen erhalten 2 SpielerInnen je 2 Gehölze und ein Blumenfeld, die anderen zwei SpielerInnen je 2 Blumenfelder und ein Gehölz.
Übrigbleibende Wichtel werden zurück in die Schachtel gelegt.



Spielmaterial einer Spielerin bei 3 Mitspielenden

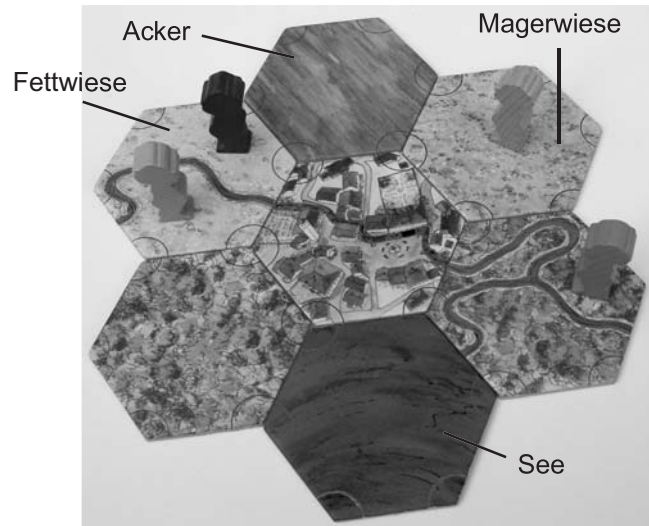


Holzteile einer Spielerin bei 2 Mitspielenden

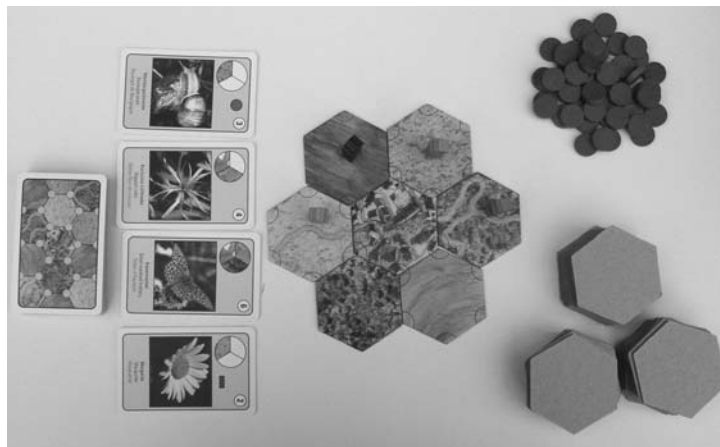


Holzteile von Spielerin A oder B bei 4 Mitspielenden – Spielerin C oder D erhalten je 2 Blumenfelder, 1 Gehölz und 3 Hecken

- In der Tischmitte werden die in der folgenden Abbildung dargestellten 7 Landschaftsfelder in der angegebenen Anordnung aufgelegt:



- Anschliessend platzieren die SpielerInnen reihum ihre Wichtel auf beliebige der aufliegenden Felder (ausser Dorf und See)
- Die restlichen Landschaftsfelder werden gemischt und in mehreren Stapeln verdeckt bereit gelegt.
- Die roten Markierungsplättchen werden ebenfalls bereit gelegt.
- Die Pflanzen- und Tierkarten werden zusammen gemischt und in einem Stapel verdeckt bereit gelegt. Die obersten vier Karten werden offen für alle sichtbar aufgelegt.



Im Weiteren gilt:

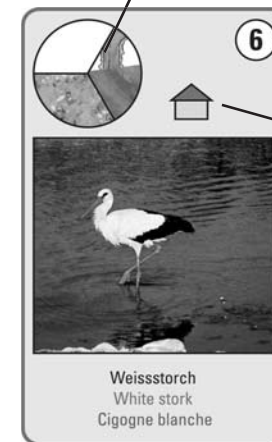
An den Eckpunkten, die bereits mit Markierungsplättchen abgedeckt wurden, darf später nicht mehr nach Pflanzen oder Tieren gesucht werden.

In jedem Fall dürfen nur dort Markierungsplättchen gelegt werden und Pflanzen- oder Tierkarten zu sich genommen werden, wenn an dem entsprechenden Eckpunkt bereits alle drei Landschaftsfelder gelegt sind.

Auf den angrenzenden Feldern müssen sich eine Magerwiese und ein See befinden. Statt des Sees kann ein Bach durch den Eckkreis fließen.

Auf den angrenzenden Feldern muss sich eine Fettwiese befinden. Die restlichen zwei Felder können beliebige Landschaften sein.

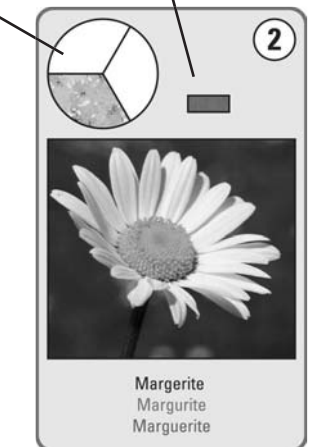
An diesen Eckpunkt muss eine Hecke angrenzen.



Seltenheitswert der Pflanze bzw. des Tiers

Auf einem der angrenzenden Landschaftsfelder muss ein Haus sein.

Eines der angrenzenden Landschaftsfelder muss eine Fettwiese, eines ein Acker sein, Wald darf nicht angrenzen.



Auf einem angrenzenden Acker muss sich ein Blumenfeld befinden.

Name des Tiers bzw. der Pflanze

Sobald alle Transporttierkarten umgekehrt wurden, werden für den nächsten Zug alle 4 Karten wieder aufgedeckt und können nun von Neuem als Transportmittel für die Wichtel eingesetzt werden.

4. Karten nehmen und Markierungsplättchen legen

Befindet sich die eigene Wichtelfigur nach dem Zug auf einem sechseckigen Landschaftsfeld, an dessen gemeinsamen Eckpunkt mit zwei weiteren Landschaftsfeldern sich die Umweltbedingungen (links oben auf den Pflanzen- und Tierkarten) für eine offen liegende **Karte** erfüllen, so darf die Spielerin:

- die entsprechende Pflanzen- bzw. Tierkarte an sich nehmen und
- über den entsprechenden Eckpunkt des Landschaftsfeldes ein Markierungsplättchen legen.



Spielablauf

Die Spielerin, die als letzte ihren Wichtel gesetzt hat, beginnt das Spiel. Jeder Zug läuft wie folgt ab:

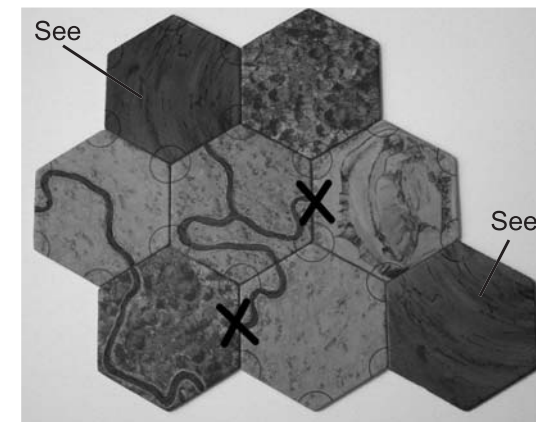
1. **Landschaftsfeld anlegen**
2. **Optional: Gehölz, Blumenfeld, Hecke legen**
3. **Transporttier auswählen und Wichtel ziehen**
4. **Karten nehmen und Markierungsplättchen legen**
5. **Karten und Felder ergänzen**

1. Landschaftsfeld anlegen

An eines der vorhandenen Felder wird ein neues Landschaftsfeld angelegt.

Beim Legen ist zu Beachten:




Bäche dürfen in einen See münden, aber nie abrupt an der Kante zwischen zwei Landschaftsfeldern enden.



Sonst bestehen keine weiteren Beschränkungen für das Anlegen.

2. Optional: Gehölz, Blumenfeld, Hecke anlegen

Die Spielerin darf nun eines oder mehrere ihrer Holzelemente wie folgt auf die Landschaftsfelder legen:

-  Gehölz in Fettwiese, Magerwiese, Acker oder Kiesgrube
-  Blumenfeld nur in Acker
-  Hecken werden nicht in die Felder gelegt sondern nur entlang den Kanten der Landschaftsfelder.
Hecken dürfen Bäche überqueren, können aber nicht zwischen zwei Seen oder zwei Wäldern gelegt werden.

Auf einem Ackerfeld dürfen ein Gehölz und ein Blumenfeld gemeinsam liegen.

3. Transporttier auswählen und Wichtel ziehen

Nun darf die Spielerin ihren Wichtel auf eine der folgenden Weisen ziehen, um auf ein Landschaftsfeld zu kommen, das zusammen mit angrenzenden Feldern die Umweltbedingungen einer oder mehrerer der aufgedeckten Pflanzen bzw. Tiere erfüllt:



Mit der Libelle darf sie sich beliebig weit entlang einem **durchgehenden** Wasserlauf von Bächen und Seen bewegen. Durch das Startfeld und Zielfeld muss ein Bach fließen. (Auf einem See dürfen die Wichtel nicht stehen bleiben.)



Mit dem Dachs darf sie sich beliebig weit in Waldfeldern, über Felder mit Gehölzen oder entlang von Hecken bewegen. Start- und Zielfeld des Dachses müssen Wälder oder Felder mit Gehölzen sein.

Mit der Heuschrecke darf sie sich beliebig weit über Wiesenfelder (Mager- und Fettwiesen) oder über Äcker mit Blumenfeld bewegen, sowie dort starten und ankommen.



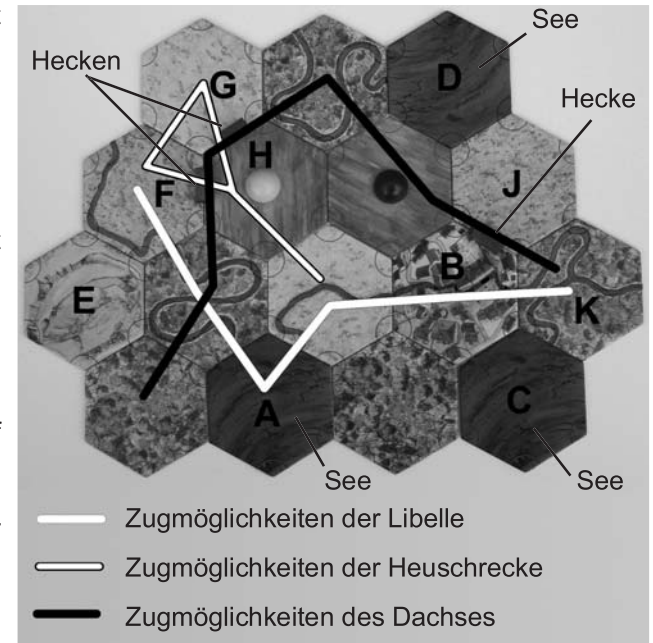
Mit dem Vogel darf sie sich bis zu drei Felder weit **über beliebige** andere Felder bewegen. Am Ende des Zuges landet der Vogel auf einem beliebigen Feld (**ausser Dorf oder See**).

Dorf- oder Seenfelder dürfen mit Vogel oder Libelle zwar überflogen werden, auf diesen beiden Feldern dürfen die Wichtel aber nie stehen bleiben.

Zieht ein Wichtel mit der Libelle, dürfen die Felder A und B überquert, aber nicht betreten werden.

Mit der Heuschrecke kann das Feld J nicht erreicht werden, da sich zwischen Feld H und Feld J kein Blumenfeld befindet.

Mit dem Dachs darf entlang der Hecken gezogen werden, die angrenzenden Felder F, G, H, B und J können aber weder betreten noch kann von ihnen gestartet werden.



Wird mit dem Vogel von Feld E gestartet, können alle Felder ausser D, J, K und C (4 Felder Abstand) erreicht werden. Das Seefeld A und das Dorffeld B dürfen auch nicht betreten werden.

Steht die Figur einer Spielerin auf einem Feld, von dem sie momentan mit keinem der ihr zur Verfügung stehenden Transportiere weiterziehen kann, **bleibt sie stehen und darf in diesem Zug keine Pflanzen oder Tiere entdecken.**

Nach dem Zug wird die Karte des Tiers, mit dem gezogen wurde, umgekehrt und steht nun nicht mehr für weitere Züge zur Verfügung. Konnte eine Person mit ihrem Wichtel nicht ziehen, dreht sie ein noch offen liegendes Transporttier nach Wahl um.