

# Die Ökolis

.....Spielend die Umwelt schützen.....





## **Hätten Sie gewußt,...**

weshalb die Pflanze „Fingerhut“ so nützlich ist, wieviel Liter Luft ein Mensch zum Atmen braucht, wie man Müll wirksam vermeiden kann und welches das umweltfreundlichste Verkehrsmittel ist?

„Die Ökolis“ führen originell und lehrreich durch den Umwelt-Alltag und helfen spielerisch, mehr über den notwendigen Schutz unseres Lebensraumes zu erfahren.

**Hinweis:** Da es im Umweltbereich in den einzelnen Ländern unterschiedliche Regelungen gibt, haben einige Antworten nicht überall Gültigkeit.

Für die gute Umsetzung des Umweltgedankens und für die originelle Idee bekamen „Die Ökolis“ im Jahre 1991 den 1. Platz bei der Vergabe des Förderpreises „Spiel mit - Schütz die Umwelt“. Dieser Preis steht unter der Schirmherrschaft des Bundesministers für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit.

## **Ziel des Spiels**

Wem gelingt es, mit Glück, Geschick und Können die meisten Fragen zur Umwelt und zur Natur richtig zu beantworten und damit das Spiel zu gewinnen?

## Vorbereitung

1

Die Fragekarten werden nach ihren Rückseiten getrennt. Jeder Stapel wird gut gemischt und verdeckt neben den Spielplangelegt.



Die grünen Fragekarten behandeln die Bereiche NATUR; LUFT; KLIMA.



Die blauen Fragekarten behandeln die Bereiche WASSER; ABWASSER; CHEMIE.



Die orangen Fragekarten behandeln die Bereiche ERNÄHRUNG; ABFALL.



Die roten Fragekarten behandeln den Bereich VERKEHR.



Die gelben Fragekarten behandeln den Bereich ENERGIE.



Die violetten Karten behandeln ALLGEMEINE FRAGEN aus dem Bereich der Ökologie.



2

Jeder Spieler wählt sich einen Wertungsstein in seiner Lieblingsfarbe und stellt ihn auf das Startfeld (Sonnenblume). Die Wertungssteine zeigen den laufenden Spielstand an. Je weiter vorn ein Spielstein liegt, umso besser ist ein Spieler.

3



Die große Spielfigur kommt auf das bunte Startfeld mitten im Spielplan (Abb.). Sie ist neutral, und gehört damit allen Spielern.

Wenn sie eine Runde, also einen ganzen Tag mit den „Ökolis“ zurückgelegt hat und wieder auf dem bunten Startfeld landet, ist das Spiel beendet.

4

Die 3 Setzsteine kommen erst dann ins Spiel, wenn ein Spieler eine Frage nicht richtig beantworten konnte.

5

Die Stichkarten gibt es in 4 Größen. Die wertvollste Karte ist der Öko-Engel mit den 4 violetten Farbbögen. Der zweitgrößte Öko-Engel thront auf 3 grünen Farbbögen, der drittgrößte Öko-Engel auf 2 roten, und der kleinste Öko-Engel auf 1 blauen Bogen.

Die Stichkarten werden gut gemischt, und mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler darf sich 3 Stichkarten nehmen, die er seinen Mitspielern nicht zeigt.

Jetzt wird es aber langsam Zeit, daß...



## Das Spiel beginnt



Der jüngste Spieler darf als Erster würfeln und mit der großen Spielfigur ziehen. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer 1,2,3 oder 4 Augen würfelt, darf die große Spielfigur um entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen. Wer den Joker (Abb.) würfelt, darf sich auswählen, ob er 1,2, 3 oder 4 Felder weit mit der großen Spielfigur ziehen möchte.

Die Farbe des Feldes, auf das die große Spielfigur versetzt wurde, zeigt an, aus welchem Bereich eine Frage gestellt wird. Mit Hilfe der Stichkarten wird ausgeknobelt, wer diese Frage beantworten darf. Es ist also nicht automatisch der Spieler, der die große Spielfigur gezogen hat.

## Die Stichkarten

Jeder Spieler legt VERDECKT seine Stichkarte mit dem größten Öko-Engel auf den Tisch.

Gemeinsam wird nun aufgedeckt: Wer den GRÖSSTEN Öko-Engel ausgespielt hat ist der „Knobel-Sieger“ und darf die Frage beantworten.

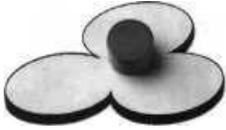
Alle ausliegenden Stichkarten werden zur Seite gelegt. Sie werden bei Bedarf später neu gemischt und verteilt.

Haben zwei oder mehrere Spieler denselben größten Öko-Engel ausgespielt, wiederholen diese Spieler mit ihren noch verbliebenen Stichkarten das Knobel-Spielchen ein zweites, und bei Bedarf sogar ein drittes mal. Sollte danach immer noch kein Sieger feststehen, darf der jüngste der noch am Knobeln beteiligten Spieler die Frage beantworten.



Der Spieler links vom „Knobel-Sieger“ nimmt die entsprechende Fragekarte vom Stapel und liest eine beliebige der beiden Fragen sowie die dazugehörigen 3 möglichen Antworten laut vor (Abb.).

Kann der „Knobel-Sieger“ die richtige Antwort nennen, darf er zur Belohnung seinen Wertungsstein auf der grünen Außenbahn um 3 Felder im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen. Die vorgelesene Fragekarte wird zur Seite gelegt.



Gibt der „Knobel-Sieger“ eine falsche Antwort, dann bleibt sein Wertungsstein stehen. Stattdessen muß er einen der 3 Setzsteine in das Setzfeld legen (Abb.).

Der nächste „Knobel-Sieger“, der seine Frage richtig beantworten kann, darf mit seinem Wertungsstein auf der Außenbahn zunächst 3 Felder vorwärtsziehen, und anschließend nochmals um so viele Felder, wie Setzsteine im Setzfeld liegen, allerdings höchstens 3 zusätzliche Felder. (Das wäre der Fall, wenn 3 Fragen hintereinander falsch beantwortet wurden). Der oder die Setzsteine werden anschließend vom Plan genommen, und erst wieder eingesetzt, wenn ein Spieler eine Frage falsch beantwortet.

Damit ist die 1. Runde beendet.

Jeder Spieler ergänzt seine Stichkarten auf 3, und der Spieler links vom Startspieler darf das Spiel fortsetzen, indem er wieder würfelt, und die große Spielfigur auf der Laufbahn vorwärtszieht.

### **Besondere Bedeutung.**

...hat das mittlere Lauffeld bei den Farben GELB; ROT; GRÜN; BLAU und ORANGE (Abb.).



Steht die große Spielfigur auf dem mittleren der drei Lauffelder, dann ist der Spieler „Knobel-Sieger“, der den KLEINSTEN Öko-Engel ausspielt. Er darf die Frage beantworten. Wiederum gilt dabei, daß höchstens 3 mal geknobelt wird, bis der Sieger feststeht. Gibt es dann noch keinen „Knobel-Sieger“, darf der jüngste der noch am Knobeln beteiligten Spieler die Frage beantworten.

## **Der Clou des Spiels**

Landet die große Spielfigur auf einem violetten Feld, dann gilt eine neue Regel:

Der Spieler, dessen Wertungsstein auf der Außenbahn in Führung liegt, nimmt eine violette Fragekarte, und stellt dieses Mal die Frage direkt an ALLE seine Mitspieler, ohne die Antwort zu nennen.

(Liegen mehrere Spieler in Führung, liest EINER dieser Spieler die Frage vor. Antworten dürfen alle nicht in Führung liegenden Spieler).

Diese versuchen nun GEMEINSAM die Antworten zu finden, die auf der Karte abgedruckt sind. Die Mindestzahl der gesuchten Antworten steht hinter der Frage.

Gelingt es ihnen, dürfen sie ihre Wertungssteine um 3 Felder vorwärtsziehen. Dabei ist es gleichgültig, wer aus der Gruppe die richtigen Antworten gab.

Sollten auf dem Setzfeld im Plan noch ein oder mehrere Setzsteine liegen, dann dürfen alle antwortenden Spieler ihre Wertungssteine entsprechend weiterziehen.

Sollte die Gruppe richtige und passende Antworten finden, die nicht auf der Karte stehen, dann zählen diese natürlich auch mit.

Kann die geforderte Anzahl von richtigen Antworten nicht gegeben werden, dann bleiben alle Wertungssteine stehen, dafür kommt ein Setzstein auf das Setzfeld. (Wenn dort noch keine 3 Steine liegen).

## **Ende des Spiels**

Das Spiel rund um die Ökologie ist dann beendet, wenn die große Spielfigur eine Runde zurückgelegt hat, und wieder auf dem Startfeld ankommt, oder darüber hinausgezogen wird. Sieger des Spiels ist derjenige, dessen Wertungsstein am weitesten vorangekommen ist. Herzlichen Glückwunsch! Alle übrigen Mitspieler haben mit den „Ökolis“ sicher eine Menge dazugelernt, und könnten bereits beim nächsten Spiel der Sieger sein. Also, auf ein Neues!!

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

