



Du hast die Macht!

Gaia, der gute Geist der Erde, ist nach hundertjährigem Schlaf erwacht. Zu ihrem Entsetzen findet sie ihren geliebten Planeten geplündert von einem blinden, sorglosen Menschengeschlecht. Sie fürchtet um die Zukunft und gewinnt fünf junge Leute aus aller Welt: Wheeler, den Nordamerikaner, Linka, die Russin; Gi aus Asien; Kwame, den afrikanischen Jungen und Ma-Ti aus den südamerikanischen Regenwäldern. Zusammen bilden sie das Planeten-Team und kämpfen für die Rettung der Erde.

Gaia stattet das Team mit magischen Ringen aus und weihet es in die Geheimnisse der Natur ein. Sie lernen ihre persönlichen Stärken kennen, und jeder identifiziert sich mit einem Element. Zusammen berufen die fünf vom Planeten-Team ihren Superhelden-Captain Planet. Er ist die Verkörperung ihrer Persönlichkeiten und Vorstellungen. Er ist ihr Herz und ihre Seele, das Symbol ihres Teamworks und ihrer aufopferungsvollen Zusammenarbeit.

Ihr gemeinsames Ziel: der hemmungslosen Öko-Bande das Handwerk zu legen!



Die SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan	24 Karten "Umwelt-Verbrechen"
5 Spielfiguren, das "Planeten-Team"	1 Power-Stift
1 Spielfigur "Captain Planet"	1 Würfel
24 Karten "Rette die Erde"	Standfüße
6 Karten "Öko-Banditen"	Spielanleitung



ÜP Das ZIEL DES SPIELS

Das Planeten-Team hat die Aufgabe, die vier bedrohten Lebensräume auf dem Spielplan von Umwelt-Verbrechen zu säubern. Wer am Ende die meisten Kärtchen "Umwelt-Verbrechen" gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

ÜÜ Die SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt die Karten "Rette die Erde" sorgfältig und legt sie auf das entsprechende Feld des Spielplans.
2. Mischt die Karten "Öko-Banditen" sorgfältig und legt sie auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans. **<
3. Löst die Kärtchen "Umwelt-Verbrechen" vorsichtig aus dem Karton und sortiert sie nach Gruppen. Danach setzt Ihr die Kärtchen-Stapel in die Mitte des dazu passenden Lebensraumes:

Fallen -
in das Tierschutzgebiet



Abfall -
in die Berge



ni-
öi-
in den Fluß



Smog -
in die Stadt



4. Löst die 5 Spielfiguren und die "Captain Planet"-Figur vorsichtig aus dem Karton und steckt jede auf einen Standfuß.

* Jeder Spieler wählt als Spielfigur ein Mitglied des Planeten-Teams aus.

'Alle beginnen ihren Zug auf dem Captain Planet in der Spielplanmitte (=start), nur Captain Planet wird vorerst nicht bewegt.



Und jetzt geht's los

Der jüngste Teilnehmer beginnt das Spiel, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

WÜRFELN und ZIEHEN

Du würfelst und gehst mit Deiner Spielfigur in einen beliebigen Lebensraum. Der Pfeil zählt als ein Feld. Auf den Feldern des Lebensraumes ziehst Du den Rest Deiner gewürfelten Augenzahl - im Uhrzeigersinn.

- * Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen. (Ausnahme: Alle "Captain Planet"-Felder).
- * Landet Deine Spielfigur auf einem Feld, das schon besetzt ist, darfst Du diesen Zug nicht ausführen - Deine Spielfigur bleibt auf ihrem Feld. Schlagen ist nicht erlaubt.
- * Du kannst über die Verbindungspfeile auch in einen anderen Lebensraum wechseln. Der Pfeil zählt dabei als ein Feld.

Die SPIELFELDER

Die Spielfelder haben verschiedene Symbole; jedes Symbol hat andere Auswirkungen:



Ring-Felder

Wenn Du auf einem Ring-Feld landest, ziehst Du die oberste Karte des Stapels "Rette die Erde". Diese Karte behältst Du, bis Du sie ausspielen kannst. Du darfst beliebig viele "Rette die Erde"-Karten besitzen.

Erde-Felder

Wenn Du auf einem Erde-Feld landest, siehst Du alle Deine "Rette die Erde"-Karten an, ob Du eine gleiche Abbildung besitzt. •-



Fallen



Smog



Abfall



Öl

* Stimmt die Abbildung auf Spielplanfeld und Karte überein, nimmst Du ein Kärtchen "Umwelt-Verbrechen" aus der Mitte des betreffenden Lebensraumes und legst es vor Dir ab.

Die ausgespielte "Rette die Erde"-Karte legst Du dann auf den Recycling-Stapel des Spielplans ab.

Merke: Pro Spielzug darfst Du normalerweise eine "Rette die Erde"-Karte ausspielen.

er



* Stimmt die Abbildung nicht überein, ist der Zug für Dich beendet.

Sind in einem Gebiet keine Kärtchen "Umwelt-Verbrechen" mehr vorhanden, so ist der Lebensraum vollständig gesäubert, du solltest mit Deiner Spielfigur so schnell wie möglich in einen anderen bedrohten Lebensraum ziehen.



Captain Planet-Felder

Wenn Du auf einem dieser Felder landest, kommt Dir Captain Planet zu Hilfe.

* Captain Planet und alle Mitspieler beamen sich sofort auf das "Captain Planet"-Feld, auf dem Du stehst. Alle müssen in diesem Lebensraum bleiben, bis er vollständig von Umwelt-Verbrechen gesäubert ist.

* Du würfelst jetzt zuerst und ziehst Deine Spielfigur. Danach sind Deine Mitspieler an der Reihe.

* In diesem Fall, wenn Dir Captain Planet zu Hilfe kommt, darfst Du (nur Du) ausnahmsweise auch mehr als eine Karte "Rette die Erde" ausspielen.
Beispiel: Landest Du auf einem Erde-Feld "Stadt" und Du besitzt zwei Karten mit der "Smog"-Abbildung, so darfst Du beide im Austausch gegen zwei Kärtchen "Umwelt-Verbrechen" recyceln.

Ist das Gebiet von allen Umwelt-Verbrechen gesäubert (alle Kärtchen entfernt), kehren alle Spieler und Captain Planet auf das START-Feld zurück. Von dort aus setzt der nächste Spieler das Spiel fort.



Öko-Banditen-Felder

Wenn Du auf einem Feld "Öko-Banditen" landest, ziehst Du die oberste Karte vom Stapel "Öko-Banditen" und liest den Text laut vor.

Die Zahl auf der Karte ist die magische Zahl, die das vereinte Planeten-Team schlagen muß, um den Öko-Banditen auszuschalten.

* Schlagen der Öko-Banditen

"Zeit für Team-Work" - das Planeten-Team muß die folgenden Schritte unternehmen:

1. Die Mitglieder des Planeten-Teams rufen alle zusammen: "Laßt uns die Mächte vereinen!"
2. Jeder Mitspieler würfelt einmal. Fünf Würfe sind immer notwendig. Bei weniger als 5 Spielern müssen zwei oder mehr Spieler zweimal würfeln.
3. Die gewürfelten Augen werden mit Hilfe des Power-Stifts an der Skala am Spielfeldrand mitgezählt.
 - a) **Hat das Planeten-Team gleich viele oder mehr Augen** als die zu schlagende Zahl gewürfelt, ist der Öko-Bandit besiegt. Lege die betreffende Karte Öko-Bandit in das Gefängnis-Feld auf dem Spielplan.

Zur Belohnung darf sich jeder Spieler ein Kärtchen "Umwelt-Verbrechen" aus einem Lebensraum seiner Wahl nehmen.

- b) **Hat das Planeten-Team weniger Augen** als die zu schlagende Zahl gewürfelt, so schlägt der Öko-Bandit das Team. Lege die Karte "Öko-Bandit" unter den Stapel auf dem Spielplan zurück.

• • • • •

Jeder Spieler muß außerdem eines seiner recycelten "Umwelt-Verbrechen"-Kärtchen in den betreffenden Lebensraum zurücklegen.



Das SPIELEND

Hat das Planeten-Team alle vier Lebensräume vollständig von Umwelt-Verbrechen gesäubert, endet sofort das Spiel. Jeder Spieler dreht jetzt seine recycelten Kärtchen um und reiht sie nebeneinander auf.

Der Spieler mit der längsten Reihe (den meisten Kärtchen) gewinnt das Spiel.

Haben mehrere Spieler gleichviele Kärtchen gesammelt, so gewinnt der Spieler, der die meisten Kärtchen einer Gruppe hat.

VERBRAUCHER-SERVICE (Wichtig! Bitte aufbewahren)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:
 Kenner Parker
 Verbraucherservice
 Klöcknerstraße 1
 D-6054 Rodgau 3

Österreich:
 Verbraucherservice
 IZ Nö Süd
 Objekt 58 B5/II,
 Straße 7
 A-2355 Wiener Neudorf

Schweiz: Kenner Parker
 Verbraucherservice
 Postfach 19
 CH-8968 Mutschellen