

Richard Ulrich

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.



© 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

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

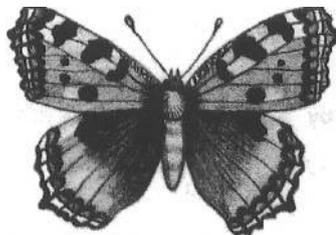


Spielvorbereitung



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.

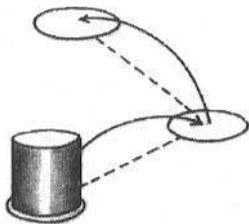
Die Chips werden neben den Spielplan gelegt. Die Spielfiguren werden auf ihre Startfelder am Spielplanrand gesetzt: der Schmetterling auf den Steinhäufen, der Marienkäfer auf die Weißdornhecke, die Biene auf den Bienenstock und Rudi Raser in sein Gartenhäuschen.



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.

**Esgibt
Brennesseln**



und

Blütenpflanzen



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, dort aber keinen Chip ablegen. Biene oder Marienkäfer dürfen zwar auch eine Brennnessel anfliegen, dort aber keinen Chip ablegen.



+



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

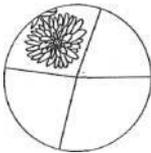
Die Drehscheibe ist in vier Bereiche eingeteilt.

Zeigt die Pfeilspitze nicht eindeutig auf einen der vier Bereiche, so muß nochmals gedreht werden.

Die Bereiche haben folgende Bedeutung:

Wer darf gezogen werden?

1 Insekt



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

**1 Insekt
oder 2**



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.

**I Insekt
beliebig
weit**



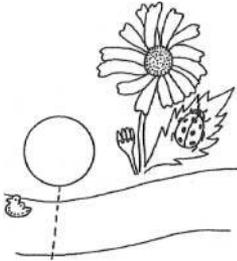
Joker: Mit einem beliebigen Insekt **beliebig weit** zu irgendeiner Pflanze fliegen. Wenn möglich, dort einen Chip ablegen.

Rudi Raser



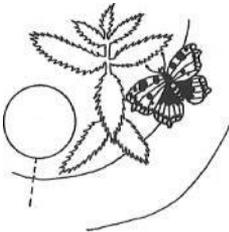
Es bewegt sich kein Insekt. Dafür rückt Rudi Raser um ein Feld in Richtung Mähmaschine vor.

Sonderfeld Marienkäfer



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 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!

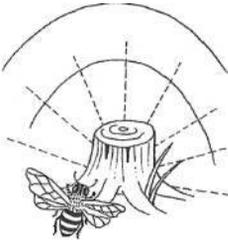
Spielende

Verloren

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

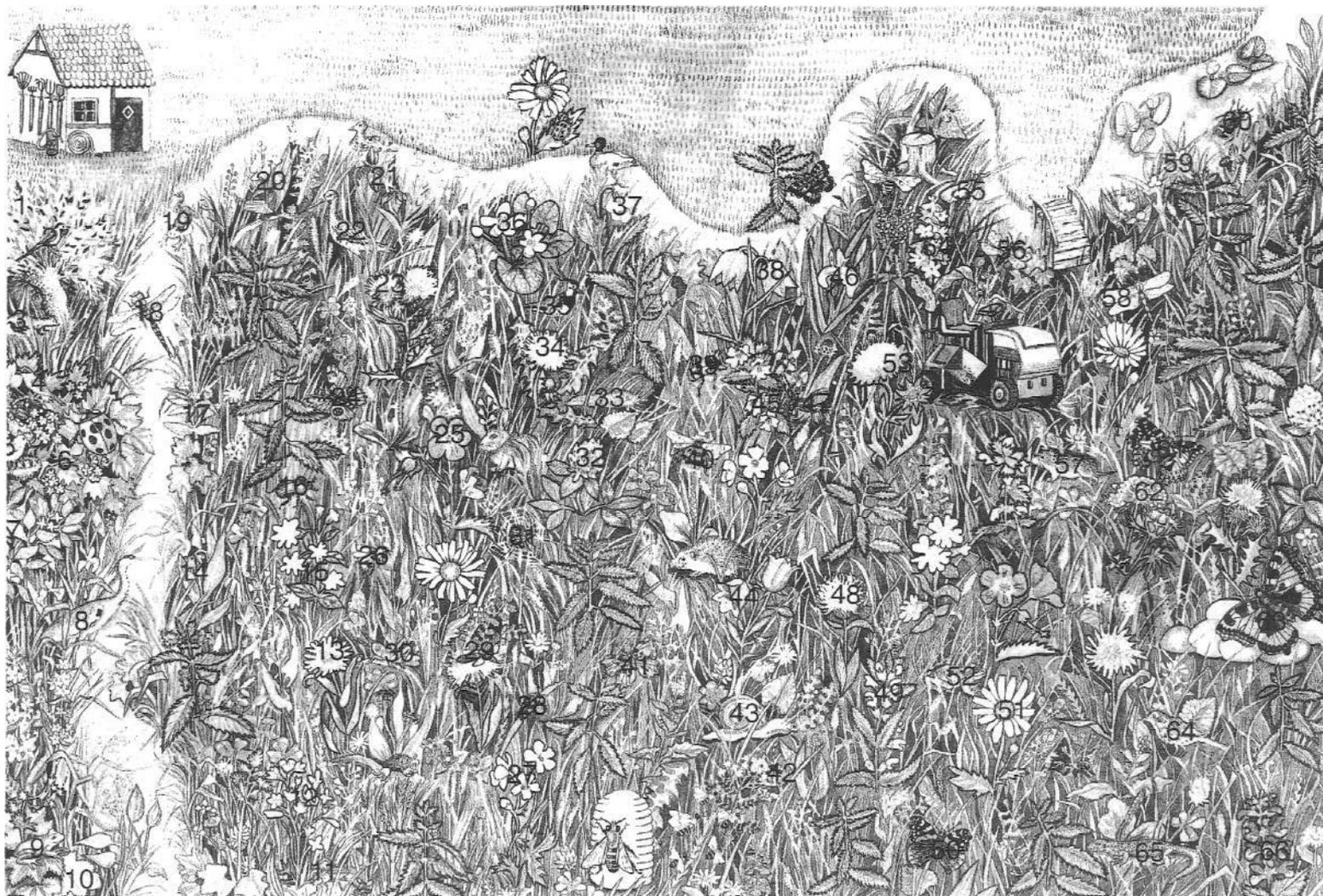
Gewonnen:

- *alle Chips abgelegt*
- und
- *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 Spiee gemeinsam gewonnen.



48

37

39

19

29

21

22

36

68

46

28

34

59

33

38

45

32

62

50

26

41

54

8

14

13

30

28

43

48

64

9

10

16

17

24

25

42

39

57

63

66

7	<i>Korbweide</i>	23	<i>Kratzdistel</i>	45	<i>Wiesen-Augentrost</i>
2	<i>Bachstelze</i>	24	<i>Tagpfauenauge</i>	46	<i>Gelbe Schwertlilie</i>
3	<i>Steinmarder</i>	25	<i>Wiesen-Storchschnabel</i>	47	<i>Feldgrille</i>
4	<i>Neunföter</i>	26	<i>Gartenhummel</i>	48	<i>Flockenblume</i>
5	<i>Hänfling</i>	27	<i>Scharfer Hahnenfuß</i>	49	<i>Zottiger Klappertopf</i>
6	<i>Weißdorn</i>	28	<i>Blutzikade</i>	50	<i>Admiral</i>
7	<i>Hartriegel</i>	29	<i>Blutströpfchen</i>	51	<i>Margerite</i>
8	<i>Graureiher</i>	30	<i>Feldheuschrecke</i>	52	<i>Grasfrosch</i>
9	<i>Laubfrosch</i>	31	<i>ZebraSpinne</i>	53	<i>Acker-Witwenblume</i>
10	<i>Frauenmantel</i>	32	<i>Rotklee</i>	54	<i>Blutweiderich</i>
11	<i>Goldlaufkäfer</i>	33	<i>Rote Wegschnecke</i>	55	<i>Eintagsfliege</i>
12	<i>Wiesenschaumkraut</i>	34	<i>Löwenzahn</i>	56	<i>Schlammfliege</i>
13	<i>Wiesen-Bocksbart</i>	35	<i>Kiebitz</i>	57	<i>Feldmaus</i>
14	<i>Gemeiner Beinwell</i>	36	<i>Sumpfdotterblume</i>	58	<i>Blutrote Heidelbelle</i>
75	<i>Rote Lichtnelke</i>	37	<i>Bach-Nelkenwurz</i>	59	<i>Krebsschere</i>
16	<i>Mistkäfer</i>	38	<i>Schachblume</i>	60	<i>Gelbbrandkäfer</i>
17	<i>Gemeiner Wasserdost</i>	39	<i>Totengräber</i>	61	<i>Distelfalter</i>
18	<i>Blaugrüne Mosaikjungfer</i>	40	<i>Wiesenhummel</i>	62	<i>Wilde Mohre</i>
19	<i>Wasserfrosch</i>	41	<i>C-Falter</i>	63	<i>Kleiner Fuchs</i>
20	<i>Pfeilkraut</i>	42	<i>Gefleckter Schmalbock</i>	64	<i>Wiesenpieper</i>
21	<i>Sibirische Schwertlilie</i>	43	<i>Hainbänderschnecke</i>	65	<i>Zauneidechse</i>
22	<i>Uferschnepfe</i>	44	<i>Rundblättrige Glockenblume</i>	66	<i>Wiesen-Salbei</i>