

Anleitung:

Spielmaterial:

48 Spielfeldkarten: 10 Dschungel, 10 Wiese, 10 Meer, 10 Kaninchenbau;
sowie 6 Ereignisfelder; 1 Startkarte; 1 Zielkarte

25 Ereigniskarten

72 Materialkarten: 18 Kleber, 18 Baumwolle, 18 Seife, 18 Schrauben

72 Gegenstandskarten: 18 Dinos, 18 Roller, 18 Bauklötze, 18 Decken

(Spielfiguren, Würfel)

Falls ihr das Spiel mit mehr als 5 Personen spielen möchtet, solltet ihr mehr Karten ausdrucken.

Das Spielmaterial könnt ihr ausdrucken oder selbst anmalen. Um möglichst wenige Materialien zu verwenden, könnt ihr alte Kartons, Pappe, Verpackungsreste oder ähnliches verwenden, die sonst im Müll landen würden.

Benötigt werden noch **Spielfiguren** und ein **Würfel**. Spielfiguren können alles Mögliche sein. Entweder ihr nehmt welche aus einem anderen Spiel oder kleine Gegenstände, die ihr findet und auf das Spielfeld passen.

Spielvorbereitung:

Nehmt die Spielfeldkarten und legt sie dann nacheinander auf den Tisch, um ein Spielfeld zu bauen. Dabei könnt ihr euch ein eigenes Muster oder eine Reihenfolge der Spielfeldkarten überlegen. Beginnt dabei immer mit der Startkarte und endet mit der Zielkarte. Ihr könnt die Karten zum Beispiel in einer Reihe, im Kreis oder in einer anderen Form anordnen. Seid kreativ!

Am Anfang erhält jede spielende Person jeweils 2 Karten von allen Materialien. Die restlichen Materialkarten und die Gegenstandskarten werden sortiert und als 4 Stapel zur Seite gelegt. Die Ereigniskarten werden gemischt und ebenfalls als Stapel an den Spielfeldrand gelegt.

Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt und dann kann es schon losgehen!

Spielablauf:

In jeder Runde kommt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Die jüngste Person fängt an.

1. Tauschen oder Würfeln:

Am Anfang deines Zuges kannst du entscheiden, ob du würfeln und vorwärts ziehen möchtest oder ob du lieber deine Materialien gegen Gegenstandskarten tauschen willst, um beschädigte Gegenstände zu reparieren. Beachte, dass du pro Zug nur eine Aktion ausführen darfst - entweder würfeln oder tauschen. 3 Materialien können immer zu einem Gegenstand getauscht werden. Dadurch, dass die Materialkarten 1 MP haben und die Gegenstandskarten 4MP haben, bringt dir der Tausch einen MP mehr.

Beispiel: 3 Baumwolle = 1 Decke, 3 Kleber = 1 Bauklötze, 3 Seifen = 1 Dino, 3 Schrauben = 1 Roller

2. Würfeln:

Wenn du würfelst, ziehst du mit deiner Spielfigur um die gewürfelte Anzahl an Feldern nach vorne.

1. Landest du auf einer der **Spielfeldkarten**, ziehst du eine Materialkarte, die zu diesem Feld passt. Diese Karte kannst du später nutzen, um Gegenstände zu reparieren.

Wiese = 1 Wolle

Dschungel = 1 Kleber

Meer = 1 Seife

Kaninchenbau = 1 Schrauben

2. Landest du auf einem **Ereignisfeld**, darfst du wählen: Entweder du ziehst eine Ereigniskarte und führst die darauf beschriebene Aktion aus, oder du nimmst ein Material, das du gerade für die Reparatur eines Gegenstands benötigst.

Kannst du eine gezogene Ereigniskarte nicht sofort ausführen, legst du sie vor dir ab. Sobald du die nötigen Materialien hast, darfst du die Aktion später im Spiel nachholen. Bleibt die Karte jedoch bis zum Ende des Spiels unerledigt, gibt es dafür 5 Minuspunkte.

3. Tauschen

Wenn du Materialien tauschen möchtest anstelle zu würfeln, hast du folgenden Möglichkeiten:

2 Wolle tauschen gegen 1 Decke

2 Kleber tauschen gegen 1 Bauklötze

2 Seife tauschen gegen 1 Dino

2 Schrauben tauschen gegen 1 Roller

Hierdurch soll verdeutlicht werden, dass bei der Reperatur von Gegenständen Materialien verbraucht werden, dadurch jedoch Gegenstände wieder nutzbar sind.

Spielende:

Das Spiel endet so bald alle Spielenden das Ziel erreicht haben. Die Person, die als Erste ins Ziel kommt, erhält zusätzlich 5 Materialpunkte (MP), die Zweitplatzierte bekommt 3 MP, und die Drittplatzierte 1 MP. Alle Weiteren gehen leer aus.

Am Schluss werden alle gesammelten Punkte zusammengerechnet. Jede Materialkarte bringt 1 MP und jede Gegenstandskarte 4 MP. Gewonnen hat die Person mit den meisten Punkten!

Strategie:

Es gibt somit zwei mögliche Strategien, wie man das Spiel spielen kann. Entweder man versucht schnell ins Ziel zu kommen, um die 5 MP zu bekommen oder man sammelt viele Materialkarten und tauscht diese zu Gegenständen, die mehr MP bringen. Natürlich kann man diese beiden auch verbinden und sowohl tauschen und versuchen schnell voranzukommen. Das muss jeder Person für sich entscheiden.