

SPIELMATERIAL:

- 1 Spielplan
- 12 Tieraufsteller
- 12 transparente Standfüße
- 4 Wegstücke
- (Büsche und Baumstümpfe)
- 1 Wolf mit Hut
- 1 Würfel
- Spielanleitung

Autorin: Danna Banki
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Für 2 bis 4 Spieler
ab 3 Jahren
Spieldauer: 10 Min.

Die Tiere des Waldes spielen ausgelassen bis zum späten Nachmittag. Jetzt müssen sie nach Hause, doch ein Wolf schläft am Wegesrand. Kommen sie unbemerkt an ihm vorbei?

ZIEL DES SPIELS

Führe deine 3 Tiere am Wolf vorbei, ohne entdeckt zu werden.

EILE MIT WEILE



SPIELAUFBAU

Fügt alle 4 Wegstücke (Sträucher und Baumstümpfe) zufällig von unten in den Spielplan ein. Sie bilden 8 Verstecke. Legt dann das Spielbrett so auf den Tisch, dass es für alle Spieler gut erreichbar ist. Platziert den Wolf an der vorgesehenen Stelle und setzt ihm den Hut so auf, dass seine Augen verdeckt sind.

Jeder Spieler wählt einen Satz aus 3 Tieren unterschiedlicher Form, aber gleicher Farbe und platziert sie neben dem Spielbrett gegenüber dem Wolf. Der Spieler, der zuletzt in einem Wald war, beginnt das Spiel.



CANIS LUPUS

Während der Wolf im Osten und Süden Europas überlebt hat, wurde er in Westeuropa, inklusive Deutschland, Mitte des 19. Jahrhunderts ausgerottet. Der „letzte Wolf Österreichs“ wurde 1882 geschossen. Vor allem in den letzten 20 Jahren kehren die Europäischen Wölfe (Canis lupus) jedoch wieder in die früher von ihnen besiedelten Gebiete Europas zurück.

Von den Abruzzen (Italien) über die Poebene wanderten sie Ende der 1990 Jahre wieder in die französischen Alpen ein. In der Schweiz leben seit 2012 ebenfalls wieder Wolfsfamilien. In Deutschland hat sich seit dem Jahr 2000 der Wolf wieder etabliert. Seither gibt es regelmäßig Nachwuchs. In Österreich hat es 2016 erstmals Nachwuchs gegeben. Insgesamt leben derzeit mehr als 17.000 Wölfe in Europa (ohne Russland).



LOGIS

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der aktive Spieler würfelt und führt die gewürfelte Aktion aus.

WÜRFELAKTIONEN

1, 2 oder 3: Zieht 1 eurer Tiere auf dem Weg so viele Schritte vorwärts, wie auf dem Würfel angezeigt.

Wählt mit Bedacht, denn jedes Tier kann sich vor dem Wolf nur hinter einem Strauch seiner Form oder hinter einem Baumstumpf verstecken.

Augensymbol: Der Wolf wacht auf! Jedes Tier, das sich nicht hinter einem Strauch seiner Form oder einem Baumstumpf versteckt hat, erschrickt und läuft zum Ausgangspunkt zurück, von wo aus es erneut versuchen muss, sich am Wolf vorbeizuschleichen.

Tierbewegungen:

- Ein Spieler kann pro Spielzug nur eines seiner Tiere bewegen.
- Alle auf dem Würfel angezeigten Schritte müssen vorwärts gemacht werden.
- Nur der Wolf kann ein Tier rückwärts (zum Start) bewegen.
- Kommt ein Tier am Wolf vorbei und der Spieler hat noch Schritte übrig, verfallen diese.
- Es gibt keine Begrenzung der Anzahl der Tiere pro Feld.

SPIELENDE

Der erste Spieler, der seine 3 Tiere am Wolf vorbeischmuggelt, gewinnt und beendet das Spiel.

SPIELVARIANTE FÜR JÜNGERE SPIELER

- Wenn der Wolf aufwacht, kehren die unversteckten Tiere nicht ganz zum Anfang zurück, sondern nur zum nächstgelegenen geeigneten Versteck.
- Für ein kürzeres Spiel: Das Spiel kann beendet werden, nachdem ein Spieler erfolgreich 1 oder 2 seiner Tiere am Wolf vorbeigeschlichen hat.



Wer hat sich nicht versteckt?
Der rote Igel!

