

SPILLMATERIAL:

- 1 Spillplang
- 12 Déierefiguren
- 12 transparent Standféiss
- 4 Stécker vum Wee (Hecken a Beemstëmp)
- 1 Wollef mat Hutt
- 1 Wierfel
- Spillreegelen

Autorin: Danna Banki
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Fir 2 bis 4 Spiller
ab 3 Joer
Dauer vum Spill: 10 Min.

LUES AWER SÉCHER

D'Bëschdéiere spille mat vill Spaass bis an de spéiden Nomëtteg. Elo muss se heem, mee e Wollef schléift um Wee. Kënne se onbemierkt laanscht hie kommen?

SPILLZIL

Bréngt är 3 Déiere laanscht de Wollef, ouni entdeckt ze ginn.



SPILLOPBAU

Sticht déi 4 Stécker Wee (Hecken a Beemstëmp) zoufälleg vun ennen duerch de Spillplang. Dat ginn 8 Verstopp. Leet de Spillplang dann esou op den Dësch, datt jidderee gutt dru kënnt. Setzt de Wollef op seng bestëmmte Plaz an ditt him den Hutt sou un, datt seng Aen zougedeckt sinn.

All Spiller wíelt e Set vun 3 Déiere mat ënnerschiddlecher Form awer derselwechter Faarf a setzt se nieft de Spillplang vis-à-vis vum Wollef. De Spiller, deen fir d'lescht am Bësch war, fänkt d'Spill un.



CANIS LUPUS

Während de Wollef an Ost- a Südeuropa iwverlieft huet, gouf en a Westeuropa, dorënner Däitschland, an der Métt vum 19. Joerhonnert ausgeläsch. De „leschte Wollef an Eisträich“ gouf 1882 erschoss. Mee besonnesch an de leschten 20 Joer sinn d'europäesch Wëllef (Canis lupus) zrëck an de Gebidder vun Europa, déi se fréier bewunnt hunn.

Vun den Abruzzen (Italien) iwver de Podall si se Enn vun den 1990er Joren zrëck an d'franséisch Alpe migréiert. Zënter 2012 liewen och Wollefsfamilljen an der Schwäiz. An Däitschland huet de Wollef sech zanter dem Joer 2000 nei etabléiert. Zënterhier ginn et regelméisseg Klenger. An Eisträich gouf et 2016 fir d'éischte Kéier Jonker. Am Ganze liewen am Moment méi wéi 17.000 Wëllef an Europa (Russland net matgezéit).



SPILLOFLAF

D'Spill gëtt am Tuer vun der Auer gespillt. Den aktive Spiller wierfelt a mécht eng Aktioun.

WIERFELAKTIOUNEN

1, 2 oder 3: Réckelt 1 vun ären Déieren esou vill Schrëtt um Wee no vir, wéi um Wierfel gewisen.

Wielt mat Beduecht, well all Déier kann sech nëmmen hannert enger Heck vu senger Form oder hannert engem Bamstomp virum Wollef verstoppen.

Aesymbol: De Wollef erwächt! All Déier, dat net hannert enger Heck vun senger Form oder engem Bamstomp verstoppt ass, erschreckt sech a leeft zréck op de Startpunkt, vu wou un et op e Neits muss probéieren, sech laanscht de Wollef ze schläichen.

Déierebewegungen:

- E Spiller kann nëmmen eent vu sengen Déiere pro Tour réckelen.
- All d'Schrëtt, déi um Wierfel gewise ginn, mussen no vir gemaach ginn.
- Nëmme de Wollef kann en Déier no hanne schécken (bis op de Start).
- Wann en Déier laanscht de Wollef kënnst an de Spiller huet Schrëtt Rescht, sinn dës verluer.
- Et gëtt keng Limit fir d'Zuel vun den Déiere pro Feld.

ENN VUM SPILL

Den éischte Spiller, deen seng 3 Déiere laanscht de Wollef kritt, gewënnt an d'Partie ass eriwwer.

SPILLVARIANT

FIR MÉI JONK SPILLER

- Wann de Wollef erwächt, kommen déi net verstoppten Déieren net ganz un den Ufank zréck, mä ginn nëmmen zréck bis bei déi nooste gëeegent Verstoppt.
- Fir eng méi kuerz Partie: Dir kënn wielen, d'Spill opzehalen, nodeems e Spiller erfollegräich mat 1 oder 2 vu sengen Déiere laanscht de Wollef geschlach ass.



Wien huet
sech net verstoppt?
De roude Kéiseker!

