

Das Fledermaus Spiel



für 2 bis 8 SpielerInnen ab 10 Jahre.
In diesem Spiel erlebst du, was einer Fledermaus so alles passieren kann, auf ihren Flügeln zwischen Winterquartier und Sommerquartier. Dabei lernst du ihr Leben in der Dunkelheit, ihre erstaunlichen Eigenschaften und ihre Lebensräume kennen.

Und so beginnt dein Fledermausabenteuer:

Stelle deine Spielfigur auf das Feld »Winterquartier«. Abwechselnd wird dann jede Figur ein Feld weitergerückt: wer die längsten Ohren hat, fängt damit an. Ziel ist das Sommerquartier, aber nicht auf dem kürzesten Weg: alle sechs Lebensräume sollen erkundet werden. In welcher Reihenfolge die Lebensräume — Feld, Park, Dorf, Straße, Bach, Wald — durchflogen werden, ist egal. Die einzelnen Felder tragen drei verschiedene Symbole, die denen auf den Karten entsprechen. Auf jedem Feld ziehst du eine Karte (Ausnahme: Wenn du durch eine !-Karte auf ein bestimmtes Feld geschickt wirst, brauchst du keine Karte zu nehmen).

!-Karte: Sie enthält eine Aufgabe, die du sofort ausführen sollst. Wenn du die Aufgabe geschafft hast, lege die Karte unter den !-Stapel zurück.

?-Karte: Sie enthält eine Frage über Fledermäuse. Laß dir die Frage vorlesen. Kannst du die Frage richtig beantworten, bekommst du die Karte. Ist die Frage nicht oder falsch beantwortet, wird die Karte wieder unter den ?-Stapel gesteckt. Du mußt dieses Feld im Verlauf des Spieles nochmals anfliegen und eine weitere Karte ziehen: du brauchst aus jedem der sechs Lebensräume eine ?-Karte, um ins Sommerquartier eingelassen zu werden.
Tip: bei der Beantwortung der Fragen ist die beiliegende Broschüre »Fledermäuse« hilfreich.

Bildkarte: Kommst du auf ein Feld mit einem Fledermaussymbol, ziehe eine Bildkarte. Die Bildkarten zeigen, wie Fledermäuse aussehen oder was sie des Nachts so treiben. Du mußt mindestens eine Bildkarte mit ins Ziel bringen!

Joker-Karte: Alle SpielerInnen erhalten vor Spielbeginn zwei Joker-Karten. Die Joker-Karte kann dir aus der Klemme helfen:

- du kannst sie gegen eine fehlende ?-Karte tauschen oder einsetzen, wenn du eine Antwort nicht wußtest.
- du kannst dich mit ihr auf jedes beliebige Feld wünschen (Ausnahme: die Felder unmittelbar vor dem Sommerquartier). Ist das gewünschte Feld schon von einer anderen Spielfigur belegt, darfst du sie auf irgend ein anderes Feld »verbannen«. Die Joker-Karte wird sofort nach Gebrauch abgegeben!

Spielende: Wer sechs verschiedenfarbige ?-Karten und eine Bildkarte gesammelt hat, gibt das bekannt und kann — je Runde ein Feld weiter — in Richtung »Sommerquartier« fliegen, ohne noch irgendeine Karte zu ziehen. Aber Vorsicht: Die »Verbannung« durch einen Joker ist noch möglich.

Wer zuerst mit den erforderlichen Karten im Ziel ist, gewinnt.

Varianten:

1. Bei mehr als vier »Möchte-Gern-SpielerInnen« nehmen je zwei SpielerInnen eine Figur. Das Setzen der Figur, das Fragen-Beantworten und Aufgaben-Ausführen erledigen sie gemeinsam.
2. Gewonnen hat, wer die meisten Bildkarten gesammelt hat (nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit, oder wenn der erste Spieler im Sommerquartier angekommen ist; vor Spielbeginn vereinbaren!).
3. Es wird reihum gewürfelt. Die Spielfigur wird um die gewürfelte Augenzahl weitersetzt.
4. Dir selbst fallen sicher noch weitere Änderungen des Spielverlaufs ein.

Viel Spaß!