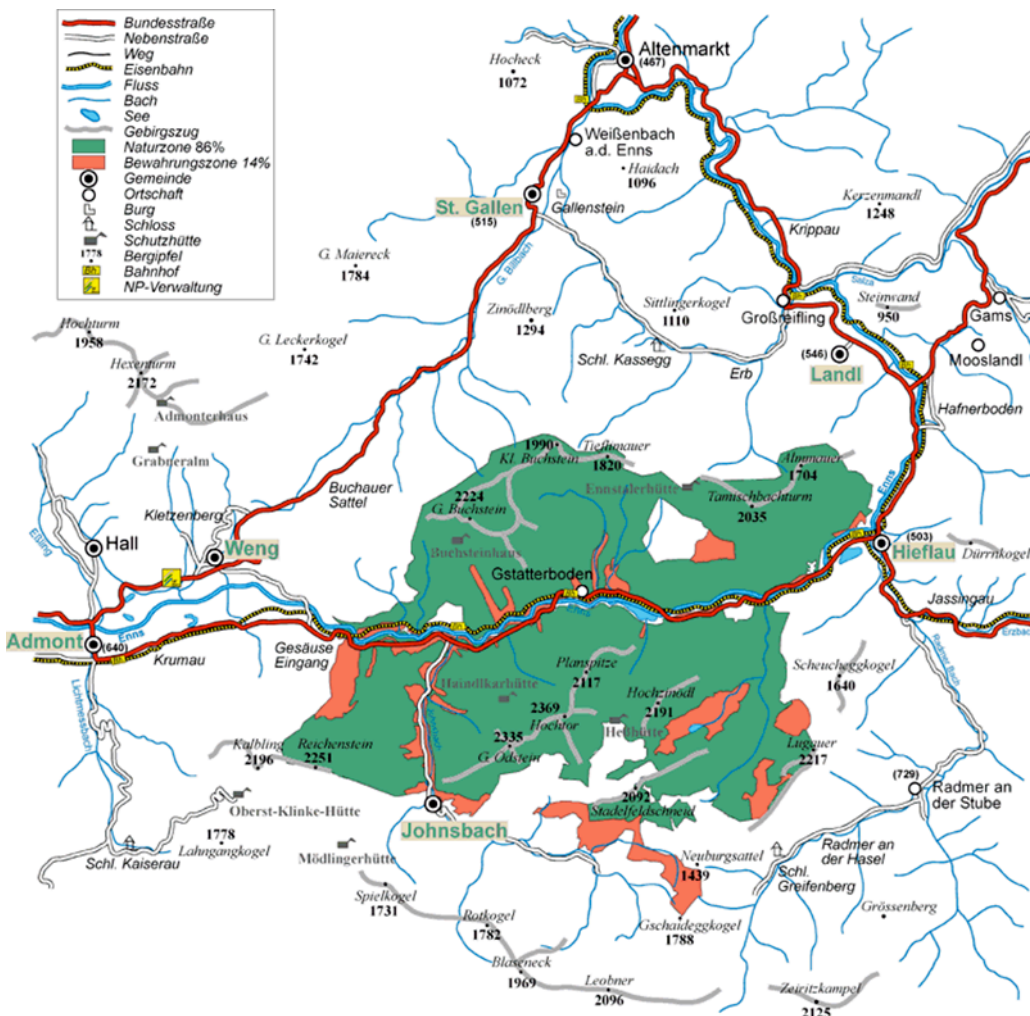


ZUERST DIE ARBEIT, DANN DAS SPIEL.....

Die Lebensräume Wasser, Wald, Alm und Fels sind die prägenden Elemente im Nationalpark Gesäuse. Für die folgende Arbeit such Informationen auf der Homepage des Nationalparks Gesäuse (<http://www.nationalpark.co.at>). Die Informationen schreib in dein Biologieheft.

1. Welche **Gemeinden** haben Anteil am Nationalpark (=NP)?
2. Wo befindet sich der **Nationalparkpavillon**?
3. Was ist ein **international** anerkannter Nationalpark?
4. Welche Funktion hat der Herr **DI Franek**?
5. Wann wurde der NP gegründet?
6. Welche **Aufgaben** und **Ziele** verfolgt der Nationalpark Gesäuse?
7. Welchen Anteil an der NP-Fläche haben alpine Flächen, Buschwald, Wald, Gewässer, Almweiden und Wiesen?
8. Was sind **Endemiten**? Finde eine wissenschaftliche Erklärung und versuche es auch mit eigenen Worten.
9. Suche Informationen über den **Naturraum** im Nationalpark Gesäuse. Denke dabei an die ökologischen Grundbegriffe aus dem Biologieunterricht wie z.B. Lebensräume im Nationalpark, biotische und abiotische Faktoren in diesen Lebensräumen.....



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 8 Figuren
- 50 Almhütten
- 20 Pensionen
- Euro-Spielgeld
- 31 Besitzkarten

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt folgendes Geld:

- 2 Stück: 200 Euro
- 6 Stück: 100 Euro
- 6 Stück: 50 Euro
- 5 Stück: 20 Euro
- 6 Stück: 10 Euro
- 7 Stück: 5 Euro
- 5 Stück: 1 Euro

Ergibt gesamt : 1.500 Euro

Das restliche Geld bleibt in der Spielschachtel.

Ziel des Spieles:

Zu Beginn wird festgelegt, wie lange gespielt wird. Jener Spieler, der das meiste Geld hat nach der vereinbarten Spieldauer, ist Sieger.

Beginn:

Jener Spieler, welcher die größte Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Im Uhrzeigersinn spielen die übrigen Spieler in der Reihenfolge weiter. Jeder Spieler erhält eine Figur, welche er entsprechend der gewürfelten Augenzahl in der Richtung des Pfeiles bewegt.

Spielverlauf:

Kommt ein Spieler mit seiner Figur als erster auf das Feld eines käuflichen Feldes, so kann er das Grundstück kaufen.

(die Kosten sieht man auf der Besitzerkarte des jeweiligen Feldes)

Um das Spiel zu beschleunigen bekommt jeder Spieler 2 Besitzkarten.

Hat man alle Besitzkarten des jeweiligen Lebensraums in Besitz, kann man sich pro Feld 4 Häuser kaufen, erst wenn man 4 Häuser auf einem Feld hat und die Pensionskosten bezahlt hat, kann man die 4 Häuser in eine Pension umtauschen.

Was die Felder bedeuten:

Geschützte Tiere/Pflanzen:

Wenn man auf diesem Feld landet, kann man es kaufen. Wenn ein anderer Mitspieler auf dem bereits gekauften Feld landet, so muss er Miete zahlen.

Die Miete auf diesen Feldern beträgt 2 mal so viel wie Augen auf den beiden Würfeln.

Wenn man beide Felder (geschützte Pflanzen und geschützte Tiere) besitzt so beträgt die Miete 4mal so viel wie Augen auf den Würfeln.

?-Felder:

Wenn man auf solche Felder stößt muss man eine Aktionskarte abheben und die Anweisungen darauf befolgen.

Frei Parken:

Auf diesem Feld passiert nichts. Beim nächsten Zug kannst du normal weiterziehen.

"Gehe ins Gefängnis"-Feld:

Wenn du auf diesem Feld landest, musst du ins Gefängnis.

Gefängnis:

Ins Gefängnis kommst du, wenn du eine Aktionskarte ziehst und du darauf aufgefordert wirst, ins Gefängnis zu gehen, oder wenn du auf das Gefängnisfeld kommst.

Das Gefängnis befindet sich in der Mitte des Spielfeldes.

Nach 3 ausgesetzten Runden kommst du aus dem Gefängnis frei. Du kommst auch aus dem Gefängnis frei, wenn du 500€ an die Nationalparkkasse zahlst.

Wenn du im Gefängnis bist, kannst du keine Miete verlangen!

SPIELANLEITUNG:

- 6 Figuren
- 2 Würfel
- 6 Ortskarten
- 6 Pflanzen- und Tierkarten
- 6 Personenkarten
- 6 Aktionskarten
- 1 Spielbrett
- 1 Kartenhülse
- 1 Notizblock

VORGESCHICHTE:

An einem schönen Herbsttag unternimmt eine Klasse eine Wanderung durch das Ge-säuse.

Sie gehen von Johnsbach nach Hieflau. Schon nach wenigen Minuten teilt sich die Klasse in mehrere Gruppen auf. Am Ziel angekommen, bemerken sie, dass ein Schüler fehlt...

AUFBAU:

Sortiere die 24 Karten in die 4 verschiedenen Kategorien. Mische jede Kategorie einzeln gut durch. Ziehe von jedem Stapel eine Karte. Gib diese in die Kartenhülle. Die restlichen Karten werden auf die Spieler gerecht aufgeteilt. Wichtig: Zeige niemandem deine Karten!!!

SPIELABLAUF:

Wer welche Figur spielt, wird ausgewürfelt. Wenn zwei Spieler die gleiche Würfelzahl haben, bekommt der Spieler, der die Zahl zuerst gewürfelt hat, die Spielfigur. Der andere würfelt einfach weiter.

Der jüngste Spieler beginnt. Er versucht mit seiner Würfelzahl in einen beliebigen Naturraum zu kommen. Dort versucht er mit einer einfachen Frage herauszufinden, wo und wie der Vermisste verschwunden ist, wer ihn hineingelegt hat, und durch welche Pflanze oder welches Tier er aufgehalten wurde.

Auf dem dazugehörigen Notizzettel stehen die Namen der Verdächtigten, Pflanzen- und Tiernamen, die Aktionen und verschiedene Orte. Dort soll man die Dinge und Orte, die schon vorgekommen sind, wegstreichen, bis von jeder Karte nur noch ein Hinweis vorhanden ist.

Wer gewinnt:

Der Gewinner ist der Spieler, der als erster herausfindet, wer verschwunden ist, wie er verschwunden ist, wo er verschwunden ist, und welche Pflanze oder welches Tier ihn abgelenkt haben könnte.

WICHTIG: Man muss bei seiner Vermutung alles lösen nicht nur einen Teil des Rätsels! Wenn ein Teil der Lösung nicht stimmt, scheidet dieser Spieler aus.