

Kiibati



Verlag: Spieltrieb, Kagu Spiele
Autoren: Till Meyer, Nicole Zeller, Nicole Stiehl
Entwicklung unter Mitarbeit von: Melanie Ziegler, Frank Ziegler
Grafiker: Andreas Langner
**Besonderer Dank an: die Kinder der Klassen 3 und 4 der Kernzeitbetreuung
der Schillerschule Dettingen an der Erms**

INHALT

Spielregeln

Einleitung.....	4
Spielziel.....	4
Spielmaterial	5
Spielbrett.....	5

Kindervariante (Grundregeln)

Spielvorbereitung	6
Spielablauf	7
1. Würfeln	7
Aktion: Bewegung einer Schildkröte	8
Aktion: Freie Auswahl	10
Aktion: Auf- und Abtauchen.....	10
Das Abtauchen	10
Das Auftauchen	10
2. Bewegung der Tiere	12
Sonderfähigkeiten der Tiere	14
Spielende	15

Familienvariante

Spielvorbereitung	16
Spielablauf	17
Spielende	17

Profivariante

Spielvorbereitung	18
Spielablauf	19
Spielende	20
Siegpunkte	20
Siegpunkte der Tiere	20
Siegpunkte der Handkarten	20
Erläuterungen zu den Ereigniskarten	21
Erläuterungen zu den Aktionskarten	21

SPIELREGELN „KIRIBATI“

EINLEITUNG

Die wundervolle Insel Kiribati wird, wie viele Inseln im Pazifik, durch den Klimawandel bedroht.

In absehbarer Zeit wird Kiribati durch den steigenden Meerwasserspiegel überspült werden und versinken. Die Menschen können mit Schiffen und Booten evakuiert werden – aber was ist mit den Tieren?

Glücklicherweise schwimmen zahlreiche Schildkröten von Westen nach Osten zwischen Kiribati und dem rettenden Festland und die Tiere Kiribatis können sich von Schildkröte zu Schildkröte springend retten. Aber Vorsicht! Schildkröten haben ihre eigenen Vorstellungen. Sie können durchaus mal tiefer schwimmen, oder ganz untertauchen. Dadurch wird der Platz auf ihren Panzern immer kleiner, bis er völlig verschwindet.

Die Insel Kiribati mit langen Stränden und Kokospalmen liegt im Meeresschutzgebiet und zählt zum Weltnaturerbe der UNESCO. In diesem Spiel retten die Spieler verschiedene Tiere von der Insel. Wir haben bei der Umsetzung des Spiels bewusst die Realitätstreue etwas vernachlässigt und den Lebensraum der Tiere insbesondere des vom Aussterben bedrohten Kagu auf die Insel Kiribati verlegt. Naturgemäß ist dieser Vogel auf der Insel Neukaledonien einheimisch.

SPIELZIEL

Das Ziel ist es alle seine Tiere auf das Festland zu ziehen.

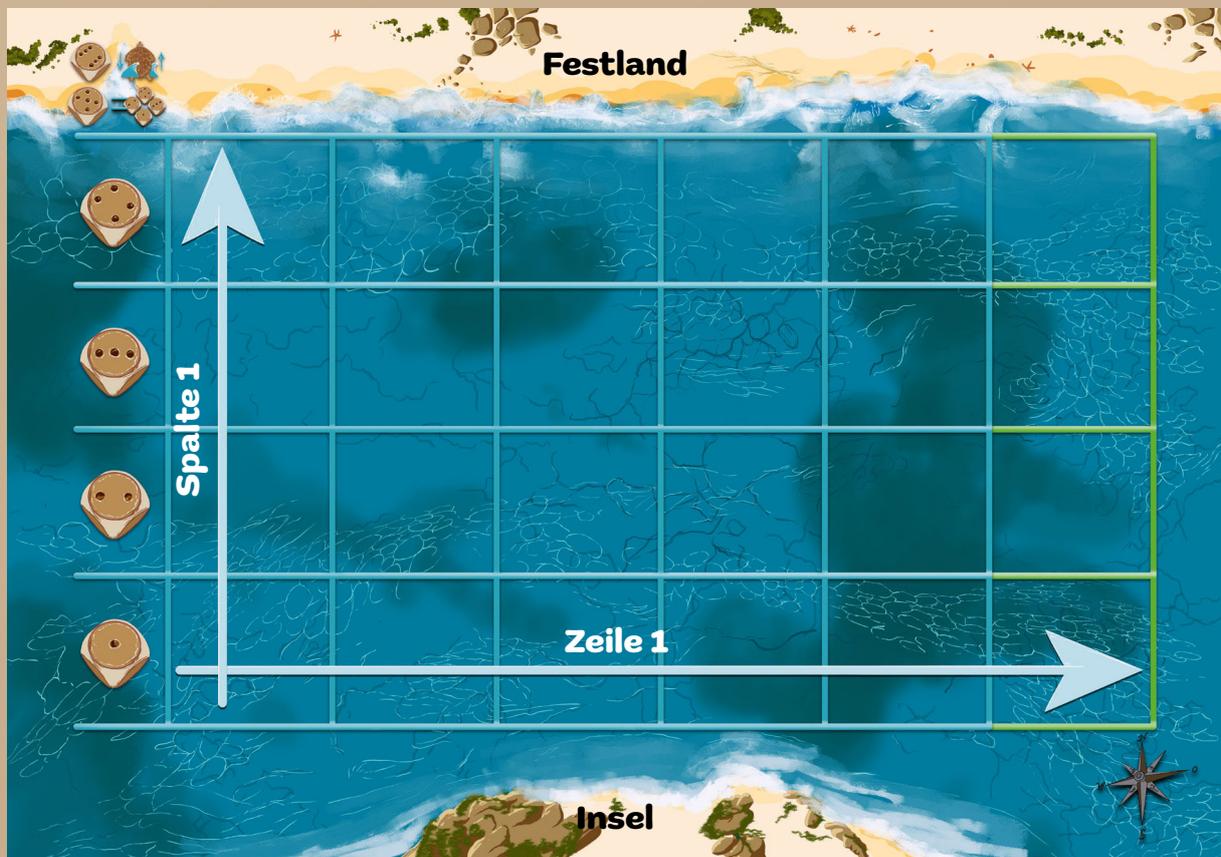
SPIELMATERIAL:

- Spielplan zweiseitig (Vorderseite Kinder- und Familienvariante, Rückseite Profvariante)
- 5 x 5 Tiere in Spielerfarbe (Affe, Echse, Kagu, Kaninchen, Koala)
- 25 Standfüße aus Kunststoff
- 5 x 2 Würfel in Spielerfarbe
- 5 schwarze Markierungswürfel
- 30 Aktionskarten (6 Karten pro Spieler)
- 12 Schildkrötenplättchen
- 5 Spielerhilfen
- 20 Ereigniskarten (Profvariante)
- Startspielermarker (Profvariante)
- 1 Spielanleitung



SPIELBRETT

Das Spielbrett ist eingeteilt in Spalten und Zeilen.



KINDERVARIANTE (GRUNDREGEL)

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird mit der Vorderseite (Seite ohne Gegenstände im Wasser) nach oben auf den Tisch gelegt. Jeder Mitspieler erhält einen Satz Tiere einer Farbe, die dazugehörigen Würfel und eine Spielerhilfe. Die Tiere werden auf die Insel gestellt. Die Schildkröten werden bereitgelegt.

Nun platziert ihr Schildkröten in die erste Spalte (Westen). Es werden zwei 4er Schildkröten in die Zeilen eins und zwei gelegt. Die Schildkröten in den Zeilen drei und vier werden willkürlich ausgewählt und dort platziert.

Bei kleineren Kindern empfehlen wir mit maximal 2-3 Tieren zu spielen. Wir empfehlen für die ersten Spielrunden mit dem Kagu, dem Kaninchen und der Echse zu spielen. Solltet ihr bereits einige Runden gespielt haben, könnt ihr selbst aus den 5 Tieren aussuchen.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, macht seinen Zug in zwei Schritten:

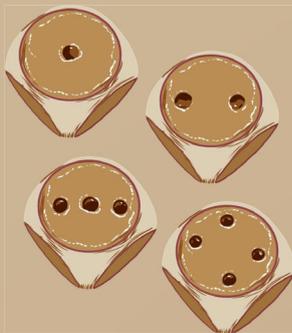
1. Würfeln



Würfle mit beiden Würfeln. Wähle einen davon aus. Mit dem ausgewählten Würfel kann entsprechend der Augenzahl folgende Aktion durchgeführt werden:

Augenzahl

Aktion



Bewegung einer Schildkröte



Freie Auswahl

Auf- oder Abtauchen

Aktion: Bewegung einer Schildkröte

Bei einer gewürfelten 1 bis 4 muss eine Schildkröte in der entsprechenden Zeile ein Feld nach Osten gezogen werden. Bei Spielbeginn kann dies nur die jeweils erste Schildkröte in jeder Zeile sein.



- Wenn die erste Schildkröte in Spalte 1 bereits nach Osten geschwommen ist, kann anstelle des Schwimmens auch eine neue Schildkröte auf die erste Position (im Westen) gesetzt werden. Diese Schildkröte kann aus den verbleibenden Plättchen frei ausgewählt werden – wird also nicht blind gezogen. Beim Auswählen einer neuen Schildkröte, kann je nach Taktik die größere oder kleinere Schildkröte gewählt werden: 4er oder 3er, bzw. 2er oder 1er. Schildkröten werden immer nur in der ersten Spalte eingesetzt.

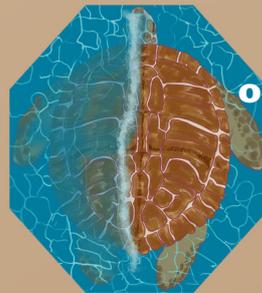
Taktik 1



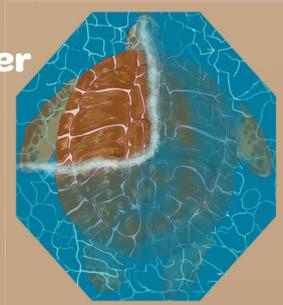
oder

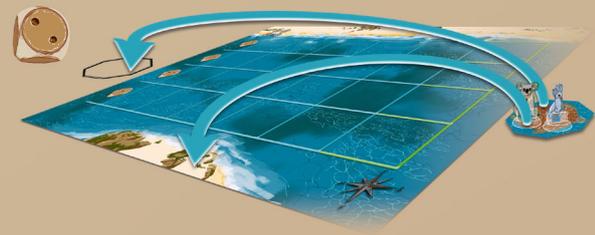
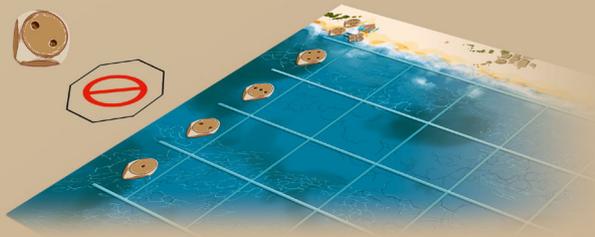


Taktik 2



oder





- Es kann keine Schildkröte eingesetzt werden, wenn keine mehr im Vorrat ist. Dann muss eine Schildkröte in der erwürfelten Zeile nach Osten gezogen werden, auch wenn das für den Spieler nachteilig sein sollte.
- Wenn in der erwürfelten Zeile keine Schildkröte schwimmt UND keine im Vorrat ist, passiert ausnahmsweise einmal gar nichts.
- Schildkröten, die über die 5. Position (im Spiel mit 5 Personen über die 6. Position – siehe grüne Markierung) einer Zeile hinausgezogen werden, verschwinden in der offenen See und kommen direkt wieder in den Vorrat. Sollten sich auf so einer Schildkröte ein oder mehrere Tiere befinden, dann springen dieses angesichts der Gefahr, im Pazifik zu verschwinden, ins Wasser und schwimmen zum westlichen Ufer zurück auf die Insel.
- Wenn zwei Schildkröten direkt hintereinander schwimmen, muss immer die vordere nach Osten gezogen werden.
- Schildkröten schwimmen immer nur nach Osten, niemals nach Norden oder Süden oder gar zurück in den Westen.

Aktion: Freie Auswahl

Bei einer gewürfelten 5 darf der Spieler in einer beliebigen Zeile eine Schildkröte schwimmen lassen, oder eine neue Schildkröte einsetzen.



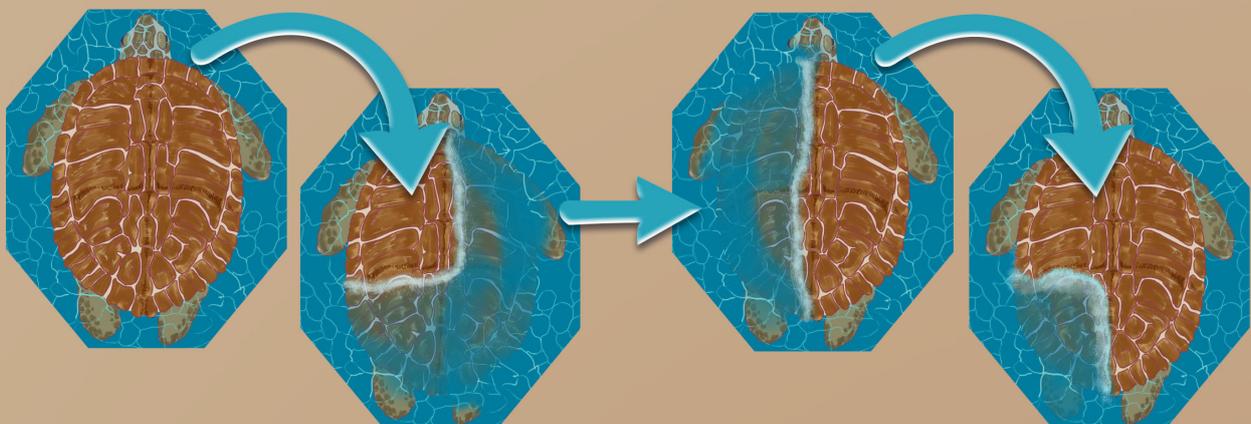
Aktion: Auf- oder Abtauchen

Bei einer gewürfelten 6 darf der Spieler eine beliebige Schildkröte auf- oder abtauchen lassen.

Das Abtauchen

Beim Abtauchen wird eine 4er-Schildkröte umgedreht und zu einer 3er; eine 2er-Schildkröte wird durch Umdrehen zu einer 1er. Um eine 3er-Schildkröte abtauchen zu lassen, wird die 3er-Schildkröte durch eine 2er-Schildkröte aus dem Vorrat ersetzt.

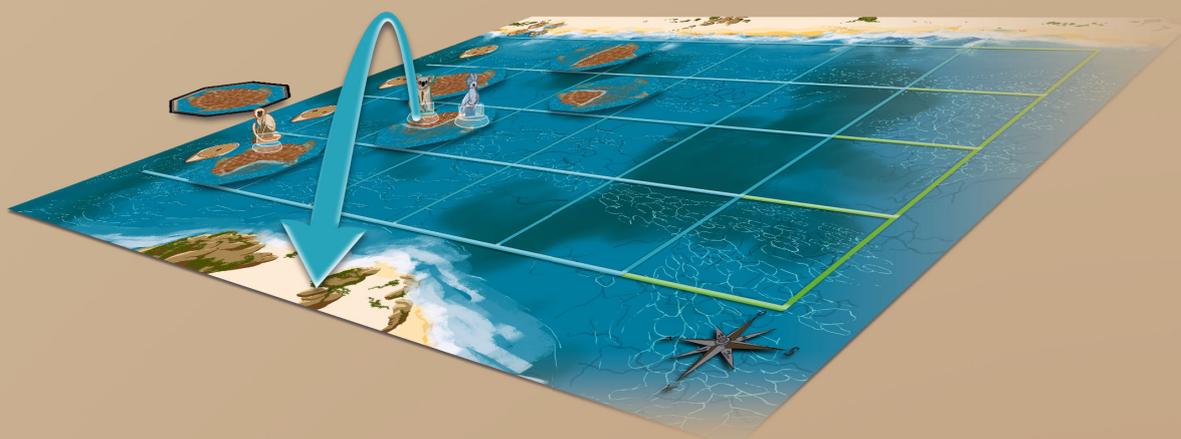
Eine abgetauchte 1er-Schildkröte verschwindet von der Wasseroberfläche und kommt in den Vorrat.



Es kann in seltenen Fällen vorkommen, dass eine Schildkröte nicht abtauchen kann – nämlich dann, wenn eine 3er-Schildkröte zu einer 2er-Schildkröte werden müsste, aber keine mehr im Vorrat ist. Dann muss eine andere Schildkröte gewählt werden, die abtauchen kann. Also eine 4er in eine 3er, eine 2er in eine 1er, oder eine 1er ganz untertauchen lassen.



Sollte eine Schildkröte abtauchen, auf der alle Plätze mit Tieren belegt sind, dann verschwindet eines ins Meer. Der Spieler am Zug bestimmt, welches Tier, das ist. Das betreffende Tier schwimmt sofort zurück auf die Insel und wird dort wieder aufgestellt.



Das Auftauchen

Bei einer gewürfelten 6 darf der Spieler eine beliebige Schildkröte auch auftauchen lassen. Dies funktioniert, wie beim Abtauchen, nur, dass die nächstgrößere Schildkröte gewählt wird. Dadurch entsteht im Gegensatz zum Abtauchen ein freier Platz auf dem Rücken der Schildkröte.

2. Bewegung der Tiere

Der Spieler am Zug DARF nun:



a) maximal EIN eigenes Tier von der Insel auf eine in Zeile 1 schwimmende Schildkröte setzen, auf der es noch einen freien Platz gibt.

b) JEDES eigene Tier, das sich bereits auf einer Schildkröte befindet, um eine Schildkröte waagrecht oder senkrecht weiterbewegen. Es ist immer sinnvoll, nach Norden Richtung Festland zu ziehen, aber Bewegungen nach Westen, Osten oder Süden sind ebenfalls erlaubt.

Diagonal darf nicht gezogen werden. Eine Ausnahme ist das Kaninchen, das auch diagonal ziehen darf.

c) Beliebige eigene Tiere stehen lassen, wo sie gerade sind – auch, wenn sie ziehen könnten.

d) JEDES eigene Tier, das sich auf einer Schildkröte in Zeile vier befindet, auf das rettende Festland im Norden ziehen. Diese Tiere sind aus dem Spiel und zählen als Siegpunkte.

e) JEDES eigene Tier, das sich auf einer Schildkröte in der ersten Zeile befindet, zurück auf das südliche Ufer ziehen.

Wer am Zug ist, kann jedes seiner Tiere in beliebiger Reihenfolge genau einmal bewegen, und es dürfen alle Zugmöglichkeiten für alle Tiere ausgenutzt werden.

Die einzige Regel ist, dass in einem Zug nur EIN Tier von der Insel auf eine schwimmende Schildkröte gesetzt werden darf. Alle anderen können gezogen werden oder auch nicht. Es wird immer wieder Situationen geben, in denen ein Spieler keines seiner Tiere bewegen kann. Dies kann der Fall sein, wenn alle erreichbaren Plätze auf den Schildkröten bereits von anderen Tieren besetzt sind, oder wenn gerade keine Schildkröte in Reichweite ist, auf die gezogen werden kann.

Wenn ein Spieler alle Tiere gezogen hat – oder nicht gezogen hat, wenn es sinnvoll erschien – ist sein linker Nachbar an der Reihe.

WICHTIG: Wenn du eines deiner Tiere einsetzen willst, musst du dies zuerst machen, erst danach kannst du deine anderen Tiere bewegen.

SONDERFÄHIGKEITEN DER TIERE:

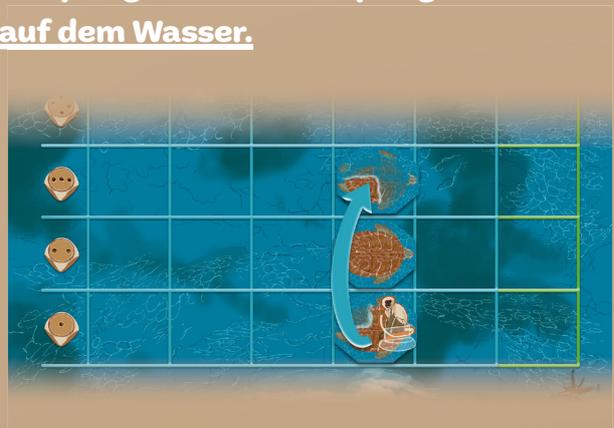
ECHSE: Die Echse hat keine Sonderfähigkeiten



KANNINCHEN: Die Kaninchen können auf diagonal benachbarte Schildkröten springen.



AFFE: Der Affe kann geradeaus eine Schildkröte überspringen. Der Affe traut sich aber nicht, leere Wasserfelder zu überspringen. Achtung: Beim Start von der Insel aus wird der Affe wie alle anderen Tiere auf eine Schildkröte in der ersten Zeile gesetzt. Auch bei der Bewegung auf das Festland kann der Affe keine Schildkröte überspringen. Das Überspringen funktioniert also nur auf dem Wasser.





KOALA: Der Koala kann ein anderes Tier auf einer voll besetzten Schildkröte verdrängen. Dieses Tier muss zurück auf die Insel. Ein Koala kann keinen Koala verdrängen.



KAGU: Der Kagu kann auf einer Schildkröte mit 3 Feldern noch auf dem überschwemmten Feld stehen oder auf ein solches laufen. Beim Abtauchen einer Schildkröte mit 4 Feldern, kann der aktive Spieler nicht den Kagu auswählen und diesen auf die Insel zurückschicken. Taucht die Schildkröte jedoch weiter ab, muss auch er zurück auf die Insel. Diese Fähigkeit gilt nicht beim Einsetzen des Kagus von der Insel in die erste Zeile.



SPIELENDE

Wer es als Erster schafft, alle seine Tiere auf das Festland zu bringen, gewinnt das Spiel. Das Spiel endet sofort.

FAMILIENVARIANTE

SPIELVORBEREITUNG

Ihr spielt bei 2-3 Spielern mit allen Tieren. Bei 4 Spielern spielt die Echse nicht mit. Bei 5 Spielern spielen die Echse und das Kaninchen nicht mit.

In der Familienvariante werden die Aktionskarten in das Spiel einbezogen. Das Spiel wird dadurch etwas unberechenbarer und die (bösen) Überraschungen häufen sich.



Vor Spielbeginn werden die Aktionskarten in 5 identische Sets mit jeweils 6 Karten sortiert. Jeder Spieler erhält ein solches Kartenset und sucht sich aus den 6 Karten 4 Karten aus, die er behält. Die restlichen 2 Karten werden verdeckt in die Spielschachtel zurückgelegt.



Die Karten bieten erweiterte Zugmöglichkeiten, Gemeinheiten anderen Tieren gegenüber, oder auch einen gewissen Schutz, wenn man selbst Opfer einer Gemeinheit werden sollte.

Sobald man eine Karte ausgespielt hat, wird diese auf einen Ablagestapel gelegt.

Ein Spieler darf in seinem Zug EINE seiner Karten zu einem beliebigen Zeitpunkt ausspielen. Es ist aber erlaubt, dass ein Spieler in einer Runde mehr als eine Karte ausspielt: wenn er in seinem eigenen Zug eine Aktionskarte spielt, und als Reaktion auf den Zug eines Mitspielers eine andere.

Die Siegpunkte auf den Aktionskarten sind nur für die Profivariante gedacht.

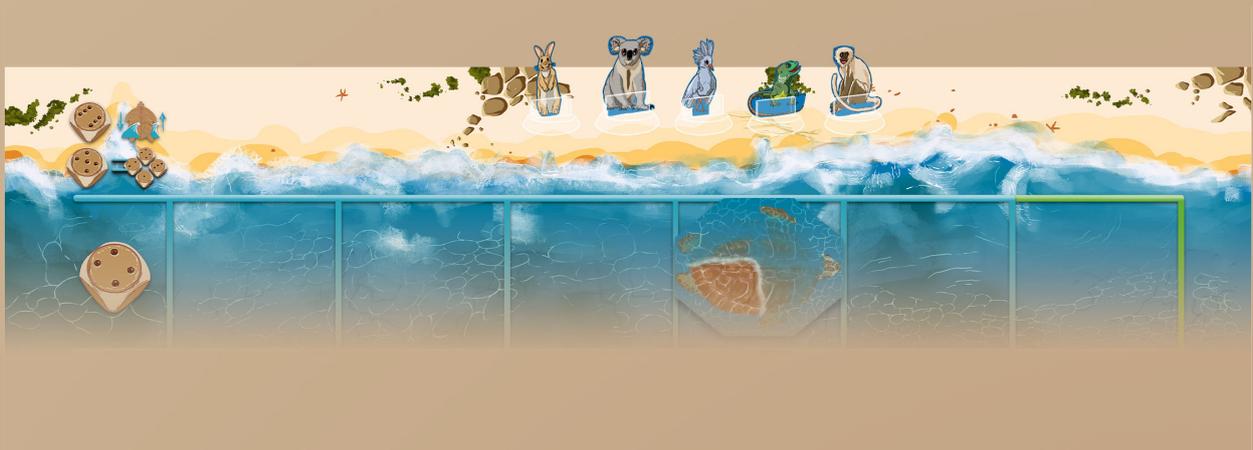
SPIELABLAUF

Der Spielablauf bleibt unverändert.

SPIELENDE

Wer es als Erster schafft, alle seine Tiere auf das Festland zu bringen gewinnt das Spiel.

Das Spiel endet sofort.

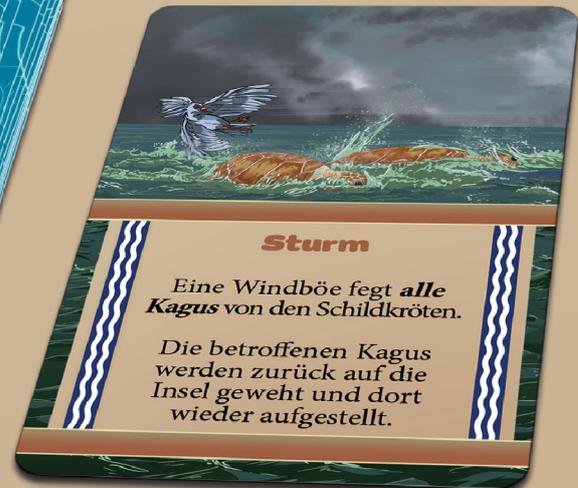
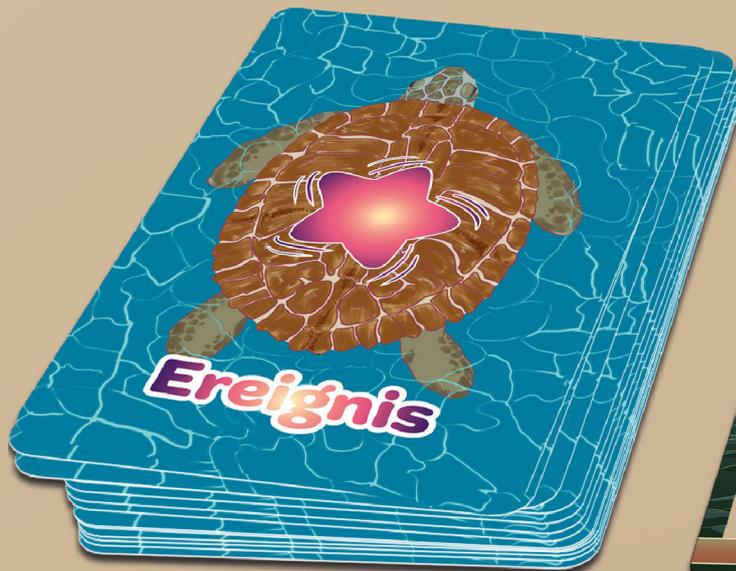


PROFIVARIANTE

SPIELVORBEREITUNG

Ihr spielt auf der Rückseite (Seite mit Gegenständen im Wasser) nach oben des Spielbretts.





In der Profivariante werden die Ereigniskarten ins Spiel einbezogen. Das Spiel wird dadurch noch unberechenbarer.

Das Austeilen, Auswählen und Ausspielen der Aktionskarten entspricht der Familienvariante.

Zusätzlich werden von den 20 Ereigniskarten 15 Karten blind gezogen und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Ereigniskarten werden nur ausgeführt, wenn dies möglich ist. Kettenreaktionen entstehen nur, wenn dies auf der Karte angegeben ist. Die Basisregeln des Spiels gelten auch für alle Ereigniskarten, es sei denn, der Text auf einer Karte sagt etwas anderes.

Der Startspieler erhält den Startspieler Marker.

SPIELABLAUF

Es gelten die Regeln der Familienvariante. Am Anfang jeder Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt und sofort ausgeführt. Es kann vorkommen, dass eine Ereigniskarte keine Auswirkung hat. Manche Ereignisse gelten eine ganze Spielrunde. Die Ereigniskarten werden nach dem Ausführen auf einen Ablagestapel gelegt. Dreht ihr die letzte Ereigniskarte um, läutet ihr die letzte Spielrunde ein.

SPIELENDE

Die Spieler haben 15 Runden Zeit. Sollte es einem Spieler gelingen alle seine Tiere bereits früher auf das Festland zu bringen, wird die Runde noch zu Ende gespielt.

Sieger ist der Spieler, der mit den geretteten Tieren die meisten Siegpunkte erzielen konnte. Jede noch nicht ausgespielte Aktionskarte bringt zusätzliche Siegpunkte.

Sollten mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte haben, wird die Position der noch nicht geretteten Tiere gewertet.

Sollten mehrere Spieler alle Tiere gerettet haben und gleich viele Siegpunkte erreicht haben, gewinnt der Spieler, der seine Tiere zuerst auf das Festland gebracht hat.



Siegpunkte der Tiere:

- Echse 9 SP
- Kagu 8 SP
- Koala 7 SP
- Affe 6 SP
- Kaninchen 5 SP

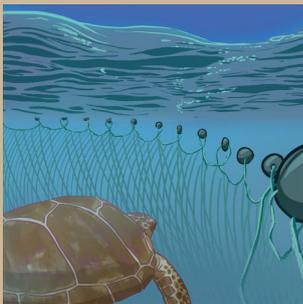
Siegpunkte der Handkarten:

- Futterstelle 1 SP
- Ruhepause 1 SP
- Strömung 1 SP
- Tiefer Schlaf 2 SP
- Klammergriff 2 SP
- Haiangriff 2 SP

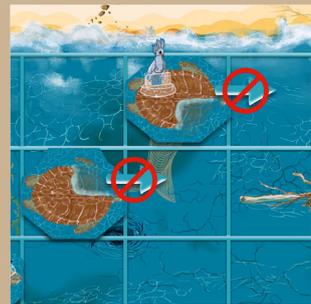
ERLÄUTERUNGEN ZU DEN EREIGNISKARTEN



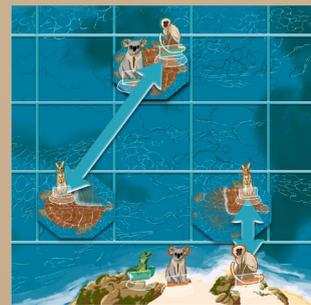
Bewölkt: Alle Koalas sind ausgeruht und fallen daher weder in tiefen Schlaf, noch brauchen sie eine Ruhepause. Damit können keine Effekte der Aktionskarten in dieser Runde auf Koalas angewendet werden.



Fischernetz: Alle Schildkröten können das Fischernetz nicht passieren, also weder auf die Felder ziehen noch die Felder verlassen.



Gewitter: Alle Kaninchen und Affen gleicher Farbe auf der Insel und auf den Schildkröten tauschen die Plätze auf dem Spielplan. Dies gilt nicht für Tiere, die bereits auf dem Festland stehen.



Sonnenschein: Alle Echsen sind top fit. Sie laufen alle eine Schildkröte weiter Richtung Festland, wenn möglich. Sollte sich das Tier auf einer Schildkröte in Zeile vier befinden, darf es auf das rettende Festland im Norden ziehen.



Strömung: Jede östlichste Schildkröte treibt ein Feld nach Westen. Die Schildkröten in Spalten eins bleiben auf ihrem Platz.





Sturm: Eine Windböe fegt alle Kagus von den Schildkröten. Die betroffenen Kagus werden zurück auf die Insel geweht und dort wieder aufgestellt.



ERLÄUTERUNG ZU DEN AKTIONSKARTEN



Klammergriff: Eines deiner Tiere klammert sich so fest an den Schildkrötenpanzer, dass es bis zu deren endgültigen Abtauchen dort bleibt. Dies gilt nur bis der Tier auf eine neue Schildkröte gezogen ist.

Lege deinen schwarzen Markierungsstein auf deine Spielerhilfe und markiere damit das von dir gewählte Tier.



KIRIBATI

Kiribati ist eine Inselgruppe im Pazifik, die bis zur Unabhängigkeit von Großbritannien 1979 Gilbert- und Ellice-Inseln genannt wurde. Das Staatsgebiet erstreckt sich über eine Fläche von 4.500 km in Ost-West- und 2.000 km in Nord-Süd-Richtung und umfasst 32 Atolle sowie die Insel Banaba.

Eine besondere Stellung in der Welt nimmt Kiribati durch die Bedrohung durch die globalen Klimaveränderungen ein. Der größte Teil Kiribatis liegt nur 2 Meter über dem Meeresspiegel. Durch den steigenden Meeresspiegel wird Schätzungen zufolge Kiribati um 2050 herum unbewohnbar werden und um 2070 herum fast vollständig überspült sein.

Es wird daher notwendig sein, die etwa 110.000 Bürger und Bürgerinnen Kiribatis umzusiedeln. Bislang nimmt Neuseeland einige Menschen auf und mit Fidschi wird über den Verkauf von Territorium verhandelt. Fidschi ist bisher der einzige Staat der Erde, der sich bereit erklärt, Zehntausende von Klimaflüchtlingen aufzunehmen.

Unabhängig davon, ob es gelingt, in den nächsten 20-30 Jahren die Bürger und Bürgerinnen Kiribatis umzusiedeln, die Natur Kiribatis wird unwiederbringlich verloren sein.

KAGU (RHYNOCHETOS JUBATUS)

Der Kagu – die Hauptfigur in unserem Spiel – ist eine der vielen Laufvogel-Arten, die das Fliegen verlernt haben. Im Gegensatz zu anderen Laufvögeln sind beim Kagu aber die Flügel nicht verkümmert. Der Kagu benutzt die Flügel um beim Klettern das Gleichgewicht besser halten zu können und immerhin kann er dank der normalgroßen Flügel immerhin Gleitflüge von hochgelegenen Orten unternehmen.

Der Kagu ist ein reiner Fleischfresser und ernährt sich von Insekten, Eidechsen und Schnecken. Erstaunlicherweise kann er auch Insekten fressen, die wegen ihrer Giftigkeit von anderen Tieren verschmäht werden.

Kagus kommen ausschließlich auf Neukaledonien im Pazifik vor und gelten als stark bedrohte Tierart.

Der Grund für das befürchtete Aussterben der Kagus ist zum Einen die fortschreitende Abholzung des Waldes auf Neukaledonien, zum anderen, die eingeschleppten Hunde, Ratten und Schweine, die die Nester der bodenbrütenden Kagus räubern.

Allerdings konnten Kagus in einigen Zoos erfolgreich nachgezüchtet werden.

