

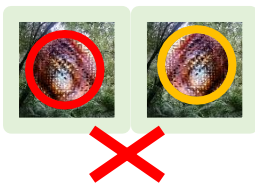
Die grüne Gefahr – Das Spiel zum Rückgang der Orang-Utan-Population im Zusammenhang mit Palmöl

Allgemeines

- Das Spielfeld:
 - o Das Spielfeld besteht aus dem **Regenwald** und einem **3-farbigen Kreis**.
 - o Der **Regenwald** ist rasterartig unterteilt und die Zeilen und Spalten außen nummeriert.
 - o Der **3-farbig Kreis** ist der Spielleiterkreis. Die Farbe, auf der die Spielleiterfigur sitzt, zeigt an, welcher Spieler die Spielleiter-Rolle für den Spielzug übernimmt.

Vorbereitungen des Spiels:

- Verteilung der Spielfiguren:
 - o Jeder Spieler bekommt alle vier Orang-Utan-Chips einer Farbe.
- Die Ereigniskarten:
 - o Die Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt.
- Die Losbox:
 - o Die farbigen Lose werden in die Box gelegt. Die Box wird geschlossen und geschüttelt.
- Spielleiterfigur
 - o Der jüngste Spieler beginnt als Spielleiter. Die **Spielleiterfigur** wird auf das entsprechend farbige Feld gesetzt.
- Verbreitung der Orang-Utans im Regenwald
 - o Jeder Spieler **verteilt seine Orang-Utans** auf der Waldfläche. Dabei muss folgendes beachtet werden:
 - **Zuerst setzt der Spielleiter** einen Orang-Utan-Chip. Daraufhin setzt jeder Spieler reihum jeweils einen seiner Chips, bis alle Affen auf dem Spielfeld liegen.
 - Da Orang-Utans bevorzugt Einzelgänger sind und sie genug Ressourcen brauchen, kann immer nur ein Affe auf einem Feld sitzen.
 - Die Orang-Utans dürfen außerdem **nicht** auf direkt horizontal oder vertikal angrenzende Felder gesetzt werden. Das bedeutet:



Spielablauf

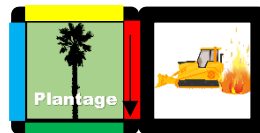
1. Rodungsphase: Die Palmölnachfrage steigt

Für die erste Spielrunde gilt:

- Der Spielleiter setzt drei Rodungskarten jeweils auf ein Regenwaldfeld.
- Ihre Position wird mit Hilfe der beiden Würfel ermittelt. Dabei gibt der weiße Würfel die Spalte und der rote Würfel die Zeile an.
- Befindet sich ein Orang-Utan auf einem der Felder, wird dieser vom Spielfeld genommen.
- Dann erfolgt die Ausweichphase.

Für die darauffolgenden Spielrunden gilt:

- Der **Spielleiter setzt die Rodungskarten**.
- Die Position der Rodungskarten wird bestimmt, indem aus der Box mit geschlossenen Augen ein **farbiges Los** gezogen wird. (Vor jedem Ziehen Box schütteln!)
 - o z.B.: Wird ein rotes Los gezogen, wird jeweils eine Rodungskarten auf das Feld gelegt, das an die rote Kante aller Plantagekarten angrenzt:



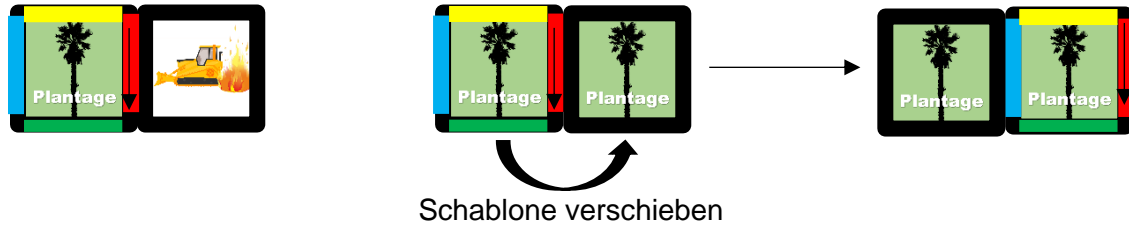
- Sollte eine Farbe gezogen werden, an der keine Erweiterung der Plantage möglich ist, findet an keine Rodung statt.
- Wird eine Rodungskarte auf ein Feld gesetzt, auf dem ein **Orang-Utan** sitzt, muss dieser vom Spielfeld genommen werden.
- Dann erfolgt die Ausweichphase.

2. Ausweichphase: Orang-Utans weichen aus:

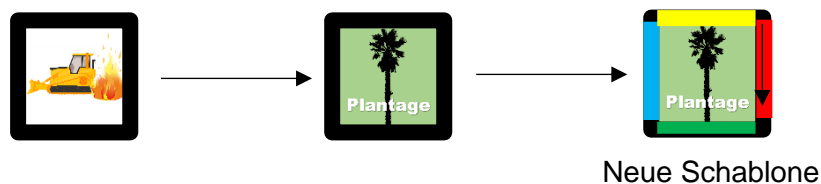
- Die Orang-Utans können vor Waldrodungen und lauten Plantagen fliehen.
- Es dürfen alle Orang-Utans versetzt werden, die **direkt horizontal oder vertikal** an eine Rodungskarte angrenzen.
 - o Dabei darf der **Spielleiter zuerst** all seine Affen versetzen, auf die dies zutrifft.
 - o Danach setzen die Spieler reihum.
 - o Jeder Affe darf nur **um ein Feld** versetzt werden.
 - o Die Orang-Utans dürfen sich auf benachbarten Feldern befinden aber nicht auf demselben Feld.
 - o Ist ein Ausweichen für einen Affen nicht möglich, darf er nicht versetzt werden.
- Affen dürfen auf Palmölplantagen ausweichen. Im **nächsten Spielzug müssen** sie in der Ausweichphase jedoch wieder auf ein Regenwald-Feld gelangen. Ist dies nicht möglich, muss der Orang-Utan-Chip vom Spielfeld genommen werden. Der Spieler darf dann keinen anderen Affen setzen.
- **Alle Orang-Utans, die sich am Ende der Ausweichphase noch in direkter horizontaler oder vertikaler Nachbarschaft zu einer Rodungskarte befinden, werden vom Spielfeld genommen.**

3. Plantagephase: Auf den gerodeten Flächen entstehen Palmöl-Monokulturen

- Der Spielleiter tauscht alle vorhandenen **Rodungskarte/n durch Plantagekarte/n** aus und legt eine **Schablone** auf die jeweils neue Plantagekarte.
 - o Handelt es sich um ein Wachstum einer bereits vorhandenen Plantage, wird die Schablone, an die angelegt wurde, verwendet:



- o Handelt es sich um Rodungskarten, die neu gesetzt wurden (und aufgrund einer Ereigniskarte entstanden sind), wird eine neue Schablone verwendet:



- Die Schablone wird immer so positioniert, dass der Pfeil nach unten zeigt.

4. Ereignisphase:

- Verschiedene Ereignisse können eintreten. So können zum Beispiel Vereine Orang-Utans retten und wieder auswildern. Es können aber auch durch weitere Firmen neue Plantagen gegründet werden oder Orang-Utans bei der Jagd geschossen werden.
- Der **Spielleiter** liest die **oberste Ereigniskarten** vor und führt die Anweisungen aus.
- Danach wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

5. Beendigung des Spielzuges:

- Das farbige Los wird zurück in die Box gelegt. (Nicht bei der ersten Spielrunde!)
- Die **Spielleiterfigur** wird um ein Feld weiter gesetzt und der Spielzug so beendet.
- Der neue Spielleiter beginnt wieder mit der Rodungsphase.

Spielende:

- Nachdem das Ereignis der letzten Ereigniskarte durchgeführt wurde, endet das Spiel, also nach 9 Runden.
- **Der Spieler, der seine Affen am besten schützen konnte und damit die meisten Orang-Utans auf dem Spielfeld hat, gewinnt.**