

15 Min Spielspaß
für 2-4 Spieler ab 7 Jahren



Dennis KIRPS & Christian KRUCHTEN

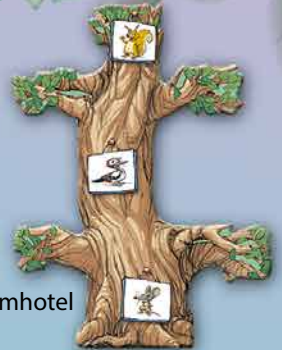


HOTEL IM BAUM

SPIELMATERIAL:

- 4 Baumhotels
- 72 Spielkarten, davon
 - 20x rote Beeren
 - 8x Waschbär
 - 8x Braunbär
 - 36 Baumbewohner (Eichhörnchen, Maus, Eule, Specht, Ameise, Wurm)

Spielkarten



Baumhotel

Jeder Spieler versucht als erster die Äste in seinem Baumhotel mit Gästen zu belegen. Kommen diese nicht freiwillig zu ihm, kann er sie mit roten Beeren locken. Dabei kann ihm aber der nimmersatte Waschbär einen Strich durch die Rechnung machen und die Beeren stibitzen. Und Obacht, der grimmige Waschbär vertreibt nur allzu gerne einzelne Gäste wieder aus dem Baum!



SPIELZIEL:

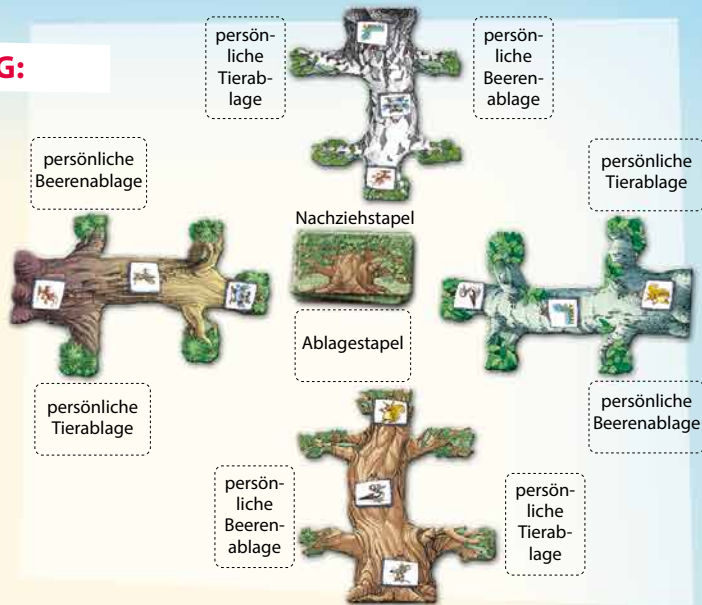
Das Spiel endet sofort, sobald es einem Spieler gelungen ist 6 Tiere in seinem Baum unterzubringen. Dieser Spieler hat gewonnen.



SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält ein Baumhotel und legt dies offen vor sich aus. Die Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.

Der Spieler der zuletzt in einem Hotel übernachtet hat, wird Startspieler.



SPIELABLAUF:

Angefangen beim Startspieler wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der aktive Spieler deckt die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel auf. Solange sein Spielzug nicht beendet ist, darf er entscheiden ob er 1 weitere Karte aufdecken möchte oder nicht. Entscheidet er sich zum Aufhören, ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Entscheidet er sich 1 (weitere) Karte aufzudecken sind folgende Situationen möglich:

- Er deckt 1 Tier auf das in seinen Baum passt und legt es auf den dafür vorgesehenen Platz mit dem entsprechenden Tierabbild. Sein Spielzug ist damit beendet.
- Er deckt 1 Tier auf das nicht in seinen Baum passt und legt es verdeckt neben seinem Baum auf seine persönliche Tierablage. Er darf weiterspielen.
- Er deckt 1 rote Beeren auf und legt sie offen auf seine persönliche Beerenablage. Er darf weiterspielen.

[Wichtig: Beerenkarten (mindestens zwei) werden zum Anlocken der Tiere benutzt. Die Beeren dürfen nicht in derselben Runde benutzt werden in der sie gesammelt wurden. Sie stehen dem Spieler erst ab der nächsten Runde zur Verfügung!]

- Er deckt 1 Waschbären auf und verliert seinen gesamten Beerenvorrat (falls vorhanden). Alle seine bis dahin gesammelten Beeren werden zusammen mit dem Waschbären auf einen verdeckten Ablagestapel in der Tischmitte gelegt. Sein Spielzug ist damit beendet.
- Er deckt 1 Braunbären auf und muss nach Möglichkeit bei 1 Mitspieler (seiner Wahl) ein einzelnes Tier aus dessen Baum vertreiben. Dieses Tier wird zusammen mit dem Braunbären auf den verdeckten Ablagestapel in der Tischmitte gelegt. Sein Spielzug ist damit beendet.

[Wichtig: Bereits bestehende Tierpärchen dürfen nicht mehr getrennt werden!]

Beispiel: Spieler A hat bereits 2 Eulen in seinem Baum, Spieler B beherbergt 1 Wurm und Spieler C hat noch kein Tier zu Gast. Spieler D deckt einen Braunbären auf und kann weder bei A (Pärchenregel), noch bei C (Baum ist leer) ein Tier verjagen. D muss also den Wurm bei Spieler B aus dessen Baum verjagen.

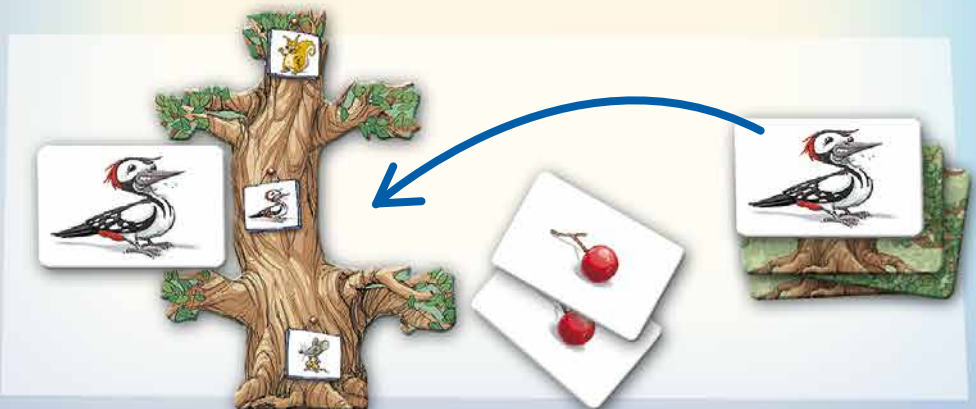


- F) Der aktive Spieler besitzt aus vorherigen Runden 2 (oder mehr) rote Beeren. Gegen Abgabe von **2** roten Beeren kann er versuchen 1 Tier aus einem Tierstapel eines beliebigen Mitspielers zu sich locken. Dazu muss er deutlich den Mitspieler und das Tier benennen, das er in dessen Tierablage vermutet.

Hat er richtig vermutet, erhält er das gewünschte Tier und legt es auf den passenden Platz in seinem Baum. Der visierte Mitspieler erhält 1 rote Beeren, die andere wird auf den verdeckten Ablagestapel in der Tischmitte gelegt.

Stimmt seine Vermutung nicht, so bekommt der visierte Mitspieler trotzdem 1 rote Beere und die andere wird trotzdem auf den verdeckten Ablagestapel in der Tischmitte gelegt. Es lohnt sich also aufzupassen, in welchem Stapel welche Tiere liegen!

In jedem Fall ist sein Spielzug damit beendet.



- G) Der aktive Spieler besitzt aus vorherigen Runden 4 (oder mehr) rote Beeren. Gegen Abgabe von **4** roten Beeren kann er versuchen 1 Tier aus dem verdeckten Ablagestapel zu locken. Dazu muss er deutlich das Tier benennen, das er in der verdeckten Ablage vermutet. Hat er richtig vermutet, erhält er das gewünschte Tier und legt es auf den passenden Platz in seinem Baum. Die 4 roten Beeren werden auf den verdeckten Ablagestapel in der Tischmitte gelegt. Stimmt seine Vermutung nicht, so muss er trotzdem 4 rote Beeren abwerfen. Es lohnt sich also aufzupassen, welche Tiere im verdeckten Ablagestapel liegen! In jedem Fall ist sein Spielzug damit beendet.

[Wichtig: Sollte der allgemeine Nachziehstapel aufgebraucht sein, so werden alle Karten vom verdeckten Ablagestapel sowie alle Tiere aus allen persönlichen Tierablagen der Mitspieler eingesammelt, gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.]

www.logis.lt

LOGISTM

Bäume sind sehr wichtig

Bäume tragen zur allgemeinen Gesundheit des Ökosystems bei, indem sie Lebensraum, Schutz und Nahrung für Tiere bieten. So ist es nur natürlich, dass überall dort, wo Bäume gepflanzt werden, die Tierwelt mit Sicherheit folgt. Bäume bieten einer Vielzahl von Vögeln und Kleintieren wie Eichhörnchen und Eulen Schutz und Nahrung. Blumen, Früchte, Blätter, Knospen und holzige Teile von Bäumen werden von vielen verschiedenen Arten verwendet. Bakterien und Pilze, die in Baumteilen enthalten sind, verursachen Fäulnis, was manchen Vögeln das Nisten erleichtert und die Bodenfruchtbarkeit und -struktur für andere Landtiere ebenfalls erhöht.

Ohne Bäume könnte es auf der Erde auch kein menschliches Leben geben. CO₂ ist für den menschlichen Körper giftig, daher ist es wichtig, dass Bäume es entfernen. 100 Bäume entfernen in ihrem Leben etwa fünf Tonnen CO₂ und 500 Kilo anderer Schadstoffe. Darüber hinaus können Bäume vor allem in städtischen Gebieten die Umgebungstemperaturen um 5 bis 8 Grad senken. Der Schatten, den Bäume spenden, ist notwendig, um die Tiere vor der Hitze im Freien zu schützen.

Deshalb sind Bäume so wichtig.

