





Das Storchenspiel

Aus dem nicht ganz ungefährlichen Alltag der Weißstörche

Sammelplatz 6

Ziel 2

Ziel 1

Zahl der Spieler: am besten 3 bis 5.

Ihr benötigt: einen Spielstein je Spieler, einen Würfel.

Es gewinnt, wer zuerst Ziel 1 oder Ziel 2 erreicht. Dabei muß das Ziel durch die gewürfelte Punktzahl genau (!) erreicht werden. Das gleiche gilt vorher für das Feld Nummer 6, den Sammelplatz.

Beginn des Spiels: Es wird festgelegt, wer mit dem Würfeln anfängt, z. B. der Jüngste. Nun hat jeder reihum einen Wurf. Bei einer „6“ wird der Spielstein auf „Start“ gesetzt. Der Storch ist geboren. In der nächsten Runde darf dieser Stein entsprechend den jeweils gewürfelten Punkten gezogen werden.

- (1) Der junge Storch wird beringt. Das Nest wird bewacht. 2 Felder vorrücken.
- (2) Das Nest liegt zu nahe an einem offenen Schornstein und an Leitungsdrähten. 5 Felder zurück.
- (3) Im Futter befinden sich Giftstoffe, der Jungstorch kommt um. Neubeginn mit einer gewürfelten 6.
- (4) Ein neu angelegtes Feuchtgebiet und Nisthilfen verbessern die Überlebenschancen. Noch 1x würfeln.
- (5) Durch Flußbegradigung gehen Feuchtwiesen verloren. Zu wenig Futter bringt einen Entwicklungs-rückstand. 1 x mit Würfeln aussetzen.
- (6) Dieses Feld muß genau (!) erreicht werden. Der nächste Wurf entscheidet über den weiteren Zugweg. Bei einer ungeraden Punktzahl (1, 3 oder 5) wirst du zum „Weststorch“ und mußt zum „Ziel 1“. Bei 2, 4 oder 6 bist du ein „Oststorch“ und fliegst zum „Ziel 2“.
- (7) Günstige Aufwinde über Kleinasien beschleunigen den Flug. 3 Felder vorrücken.
- (8) An einem nahrungsreichen Rastplatz erholen sich die Störche gut. Noch 1 x würfeln.
- (9) Der Storch wird von Jägern verletzt. Er kann als „Pfeilstorch“ nur noch sehr langsam fliegen. Du darfst nur weiterrücken, wenn du eine „1“ würfelst.
- (10) Der Storch verfehlt beim ersten Anflug die Meerenge von Gibraltar. 1 x aussetzen.
- (11) Durch einen Sturm wird der Storch über die Sahara abgetrieben. 3 Felder zurück.