

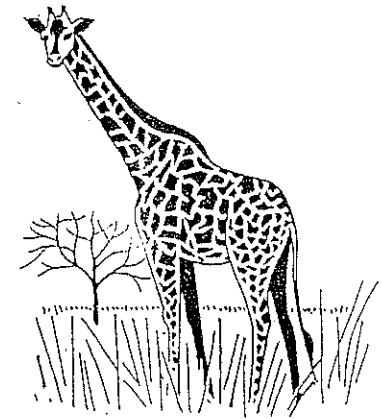
Djurspelet WILD LIFE är utarbetat i samarbete med World Wildlife Fund (Internationella vilddjursfonden), en organisation grundad för att rädda världens vilda djur och de områden de lever i.



Med högkvarter i Schweiz och anslutna organisationer i Storbritannien, USA, Nederländerna, Västtyskland, Österrike och Belgien samordnar fonden alla naturälskares strävanden.



Fonden kämpar mot all onödig förstörelse av världens viltområden — mot den skamlösa utrotningen av djur och fåglar och verkar för att luften, vattnet och jorden ej förorenas. Man motarbetar de skadliga förändringar i naturen som sker i tveksamma framstegssyften.



HUR MAN SPELAR

*Djurspelet*

# WILD LIFE

— spelet om världens vilda djur

FÖR 3-5 SPELARE



VITTSJÖ



1270

CARLIT WILD LIFE ©

## F Ö R Ö R D

Över entrén till Nationalparken i Nairobi finns en skylt med texten: "Den vilda faunan i vår tid kan vi inte förfoga över efter behag. Den är ett arv vi är satta att förvalta för kommande generationer."

Över hela världen hotas de i frihet levande vilda djuren att utrotas av människan. Många djur har redan försvunnit och ingen kan återuppväcka dem. Detta gäller Europa lika väl som Afrika, Indien, Fjärran Östern, Australien och Amerika. I vårt eget land har många djur som en gång levde på åkrar och ängar, på kärr och myrar och i skog och fjäll försvunnit för alltid. Vi måste skydda dem som finns kvar och göra allt vad vi förmår för att bevara denna sagolika naturrikedom.

Ett bra sätt att uppleva vilka enorma rikedomar naturens skattkammare gömmer, är att besöka några av våra stora djurparker. Där finns många rariteter, t. ex. papegojor, lejon, gazeller, noshörningar, apor och de majestätiska elefanterna. Bli nu inte rädd, vi försöker inte skriva någon bok! Vi vill bara försöka förklara bakgrunden till vårt spel WILD LIFE, vilket handlar om de många vilda djuren som lever i frihet och i djurparker. Det idealiska vore naturligtvis att försöka fånga av utrotning hotade djurarter och föra dem till nationalparker och reservat där de under uppsikt kan leva i säkerhet i sin naturliga miljö. Djurparkerna spelar en väsentlig roll som den sista möjligheten, inte bara för oss att beskåda dessa exotiska djur utan också som skydd och räddning för hotade arter.

WILD LIFE visar hur ett djur kommer till djurparken, ofta dess enda chans att överleva. En av de män som reser kors och tvärs jorden runt för att finna vilda djur för djurparker är Peter Ayhiner. Det är hans idé att göra ett spel om en vilddjursfångares otroliga öden och äventyr. En vilddjursfångare är något helt annat än en storviltsjägare. Den förstnämnde har som målsättning att skydda de vilda djuren. På så sätt uppkom idén till spelet WILD LIFE.

## Spelregler

WILD LIFE är ett spel för tre, fyra eller fem spelare. Det är avsett att vara ett trivsamt familjespel. Barn från 10 års ålder spelar WILD LIFE med stort nöje.

## Spelet innehåller:

1 st spelregler	2 st speltärningar
1 st spelplan	48 st djurkort
25 st sedlar 10 000	48 st markeringsbrickor
30 st sedlar 2 000	20 st seratakort
30 st sedlar 1 000	20 st transportkort
30 st sedlar 100	20 st hamnkort
4 st spelfigurer	

## Spelets idé

Du får ansvaret för en av de fyra zoologiska djurparkerna: Kattdjur och Björnar, Apor och Fåglar, Tjockhudningar och Reptiler, eller Barnens Zoo. På resorna över de fem kontinenterna fångar och köper Du vilda djur. De som hör till Ditt eget zoo placeras i det så snart som möjligt. Djur som hör till Din motståndares zoo får säljas till högre pris. Om Du lyckas få Ditt zoo komplett först har Du vunnit spelet. På Dina resor händer märkliga saker, precis som i verkliga livet.

## Val av djurhandlare

Som djurhandlare och ägare till ett zoo gör Du affärer med Dina medspelare. Djur byter ägare och pengar är i omlopp. Om fem personer spelar utses en av dem till djurhandlare, som övervakar spelet och ser till att spelreglerna iakttas. Han betalar ut och inkasserar pengar och delar ut djurkortet. Om det är mindre än fem spelare får djurhandlaren också delta i spelet.

## Innan spelet börjar

Djurhandlaren sorterar djurkortet och placerar dem i fem högar framför sig med bildsidan uppåt:

- 1 djurhandlarkort
- 2 zookort, Kattdjur och Björnar
- 3 zookort, Apor och Fåglar
- 4 zookort, Tjockhudningar och Reptiler
- 5 zookort, Barnens Zoo

Bredvid i högar placeras han sedlarna som utgör hans kassa. De tre högarna "Hamn", "Transport" och "Serata" placeras därefter på sina resp. fält mitt på spelplanen, med textsidan nedåt. Varje spelare får från djurhandlaren ett spelkapital på 55 000 kr.

De fyra blivande zoo-ägarna kastar tärningen en gång var. Den spelare som slår högsta siffran väljer först ett av de fyra zoo på spelplanen, därefter den med näst högsta osv. Om några slår samma siffra måste de kasta på nytt.

Avgiften att betala till djurhandlaren för resp. zoo är följande:

Kattdjur och Björnar	15 000 kr
Apor och Fåglar	10 000 kr
Tjockhudingar och Reptiler	1 000 kr
Barnens Zoo	2 000 kr

Markera därefter Ditt zoo med en spelmarker i passande färg.

Varje spelare väljer en spelfigur i sin egen zoofärg och placerar den på startplatsen i Europa.

## Spelet

Den spelare som fick lägsta siffran vid valet av zoo börjar. Man använder två tärningar och reser från Start via Madagaskar till Afrika. Varje djur, varje symbol såsom fartyg, fyrtorn, serata, djurhandlare, skelett eller zoo utmed resrouten räknas som ett steg.

Exempel: Du står på startpunkten och slår elva. Då går Du ändå fram till zebrorna. Om Du vill köpa de två zebrorna (Du är inte tvungen) frågar Du djurhandlaren efter det aktuella kortet från Barnens Zoo, betalar "fångstkostnaden" och lägger kortet med framsidan upp framför Dig. Din granne till höger slår två. Han kan köpa Lemur på Madagaskar. Nästa spelare slår också två. Om den tidigare spelaren har köpt Lemur kan den senare inte köpa den eftersom det bara finns en Lemur i spelet.

Det kan vara bra att köpa djur inte bara för sitt eget zoo utan också till andras. Man kan ju sälja dem till högre pris senare.

## Zoo-djurparken

Varje spelare som passerar ett zoo måste stoppa där även om den slagna siffran skulle tillåta honom att fortsätta längre. Exempel: En spelare är i Duala i Afrika och slår en sexa. Han måste då sätta sin figur i zoo. Kattdjur och Björnar och de återstående fyra prickarna räknas inte. Bara när Du kommer till eget zoo får Du placera Dina djur där. Det görs genom att man täcker de djur som motsvarar korten i Din ägo med marker. Dessa djurkort läggs därefter åt sidan.

Om Du stannar på en annans spelares zoo, med djur, måste Du betala stallavgift för vart och ett av Dina djur. Avgiften är följande:

### Om Zoo

	inte är mer än halvfyllt	är fyllt mer än till hälften
	0-6	7-12
I zoo för Kattdjur och Björnar	200	400 kr per djur
I zoo för Apor och Fåglar	300	600 kr per djur
I zoo för Tjockhudingar och Reptiler	400	800 kr per djur
I Barnens Zoo	400	800 kr per djur

Zoo-ägare och besökande samlare (han äger naturligtvis ett annat zoo) kan nu förhandla om byten av djur eller sälja dem till varandra.

Exempel: Ägaren till Zoo för Kattdjur och Björnar har en giraff som han vill byta mot en puma, som en besökare äger. Han köper också en gepard av sin gäst.

Priserna får inte överstiga de på korten angivna värdena. Men parterna har full frihet att köpslå upp till dessa maximibelopp. Om köparen erbjuder maximivärdet, är ägaren tvungen att sälja djuret i fråga.

När en gäst säljer djur till zoo-ägaren behöver han inte betala stallavgifter. Dessa djur placeras omedelbart i zoo av sin nye ägare.

## Start

Varje gång Du passerar Start får Du 2 000 kr och det dubbla betalas ut om Du hamnar precis på Startplatsen.

TRANSPORTKORT, HAMNKORT, SERATAKORT. Om Du hamnar på ett fartyg tar Du ett Transportkort, i en hamn (markerad med ett fyrtorn) ett Hamnkort. SERATA\*-kort kan ge den framgångsrike djursamlaren tur. Han tar ett kort varje gång han slår par, t.ex. två fyror, och två när han hamnar på seratafiguren i Indien.

Följ anvisningarna och lägg därefter tillbaka korten i botten på respektive hög såvida inte annat anges. Kort som inte är till någon nytta för Dig läggs också i botten på högen.

OBS. Hamnkort som markerats "Endast ankomst" gäller endast när de dras i en hamn vid ankomst till en kontinent eller en ö. De som har markeringen "Endast avresa" bara på en plats för avresa.

\* Serata är namnet på den vita, bläögda pytonormen. Peter Ryhiner upptäckte denna orm, omtalad i indiska legender. Det sägs att den indiska gudinnan Hali besöker jorden vart tusende år i denna skepnad. Ryhiner kallade pytonormen Serata, det ord som på sanskrit betyder skönhet.

## Lokala djurhandlares skyltar

I Afrika, Asien, Nord- och Sydamerika möter Du olika människor på Dina resor. Det är lokala djurhandlare. Om Du hamnar rätt på en djurhandlarskylt kan Du köpa ett kort från djurhandlarleken efter eget val till fullt pris. Djurhandlaren är skyldig att visa Dig alla kort i sin lek. När det har gjorts måste djurhandlaren ordna allmän auktion på toppkortet från var och en av sina fyra zoolekar. Auktionen börjar på fångstkostnaden och den som bjuder högst får kortet. Värdet får överskridas vid allmän auktion.

Zookort som återlämnas till djurhandlaren, av ett eller annat skäl, läggs på djurhandlarleken och inte på zooleken. Om djurhandlaren säljer dessa kort begär han deras fulla värde. Djurhandlaren får sälja korten i sin djurhandlarlek - oavsett om det är djurhandlarkort eller zookort - endast till spelare som hamnar på en djurhandlarmarkering.

## De utdöda djurens ö (skelettet)

Ett besök på denna ö representerar straff för människans grymhet. Stå över två slag (spelvarv).

Galapagos\*\* -resenärerna ägnar sig åt forskning på öarna. Inget straff, inga fördelar.

Yellowstone park\*\*\* - Din första reaktion är att leta i fickorna efter ett par sockerbitar. Det är alldeles fel, socker är gift för de flesta djur. Du straffas genom att stå över ett slag (spelvarv).

Två spelare på samma ställe (inte ett zoo) får köpslå med varandra, köpa och sälja djur dock ej högre än angivet värde.

## Extra anslag

När alla kort till de fyra zoo (med undantag av djurhandlarens hög) ägs av spelarna får djurhandlaren utbetala ett extra anslag på 10 000 kr till varje zoo-ägare. Sådan utbetalning görs endast om majoriteten önskar det.

\*\* Galapagos-öarna har fortfarande en rik fauna från gångna epoker, som t.ex. jättesköldpaddor, fyrögda fiskar och fåglar som använder en kort pinne att äta med. Den store vetenskapsmannen Darwin genomförde betydelsefulla studier här.

\*\*\* Yellowstone Park. I denna den mest berömda av Nord-Amerikas naturreservat erbjuder gejsrar, som sprutar upp med naturkraft, ett fascinerande skådespel. Vilda djur som buffel och björn kan beses bekvämt från parkerade bilar.

OM EN SPELARE INTE KAN BETALA måste han till djurhandlaren sälja så många djur som är nödvändigt för att betala skulden. Han får då bara halva priset. Djurhandlaren placerar de kort som han på detta sätt köpt i sin djurhandlarlek.

## "Serata"-kort

Om Du får ett kort som säger "Istället för att kasta tärningen får Du gå fram ett steg (två steg, tre steg)" behöver Du inte använda kortet omedelbart utan kan vänta till senare när det passar bättre, t.ex. när Du står framför en plats med djur som Du är intresserad av att köpa.

## Spel för fyra spelare

Om bara fyra spelare finns deltar djurhandlaren i spelet. Varje spelare köper ett zoo.

## Spel för tre spelare

Om bara tre spelare finns deltar djurhandlaren också i spelet. Ett zoo stängs (servicen stängd) och alla kort som hänförs till det, inklusive djurhandlarkortet, läggs åt sidan. Varje spelare köper var sitt zoo.

## Vem vinner

Den spelare som först fyller de tolv sektionerna i sitt zoo har vunnit. De andra beslutar då om de skall fortsätta för att se vem som blir nummer två, eller om spelet skall avslutas. I det senare fallet förklaras den som nummer två, som har fyllt de flesta av sektionerna i sitt zoo. Varje spel har sin vinnare och sin förlorare - precis som i livet. Kom ihåg! Det är inte så viktigt vem som vinner, den verkliga segraren i detta spel bör vara naturen och djuren.

Om Du har blivit intresserad av noshörningens fortbestånd i Afrika eller Indien, av jaguaren i Syd-Amerika och av alla andra intressanta djur på de fem kontinenterna, har vi nått vårt mål.