

100 PLACES

Das Natur- und Umweltquiz

Für 2–6 Personen ab 10 Jahren

Wie heißt der größte tropische Regenwald der Welt? Was ist ein Eisschelf und welche Tiere ziehen in großen Herden durch die Serengeti? Unsere Erde ist ein Planet mit atemberaubenden Landschaften, voller Wunder der Natur – aber immer im Kampf gegen Umweltgefahren und Klimawandel.

Reist in diesem Natur- und Umweltquiz um die Welt, auf der Suche nach spannendem Wissen und überraschenden Fakten. Entdeckt faszinierende und einzigartige Orte, die es so vielleicht nicht mehr lange geben wird.

Spielidee

In diesem Quiz spielt ihr kooperativ, also alle zusammen gegen das Spiel! Jede Frage wird von zwei Personen gemeinsam beantwortet. Versucht dabei, für jeden Kontinent so viele Fragen zu beantworten, damit alle Figuren am Ende ihr Ziel erreichen. Beantwortet ihr vor dem Erreichen dieses Ziels zu viele Fragen falsch, verliert ihr alle gemeinsam.

Inhalt



1 Spielplan

1 Deckkarte

Bangkok
Asien – Thailand

1. Grundwasserentnahme und hohe Geburatsraten führen seit Jahrzehnten zu einer stetigen Absenkung Bangkoks. Wie sehr senkt sich die Stadt trotz Gegenmaßnahmen jährlich ab?
A. Bis zu 2 cm
B. Bis zu 10 cm

2. In Bangkok leben geschätzt bis zu 11 Mio. Menschen (Stand 2022). Wie viele Menschen zählt Norrbotten, die zweitgrößte Stadt Schwedens?
A. Etwa 260.000
B. Etwa 350.000
C. Etwa 1,2 Mio.

3. Wie heißt die größte Giftschlange der Erde, deren Vorkommen auch ganz Thailand umfasst?

Stichwort: die v. a. Bäume weltweit am häufigsten werden Grundstücke mit 0/1, die das Gelände weichen Grundstück 0/1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12/13/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100

6 Kontinent-Figuren
in 6 Farben

1 Temperatur-Marker
in Weiß

167 Fragenkarten
mit je drei Fragen zum
Ort oder dem Land des Ortes

Spielvorbereitung



- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- 2 Mischt alle **Fragenkarten** mit der Fragenseite nach oben und legt den Stapel auf das Feld mit dem Fragezeichen. Legt die **Deckkarte** oben auf den Stapel, damit ihr die Fragen auf der obersten Karte nicht mehr lesen könnt.
- 3 Stellt die **sechs farbigen Kontinent-Figuren** auf den Leisten auf die farblich passenden Startfelder mit den Pfeilen.
- 4 Stellt den weißen **Temperatur-Marker** auf das grüne Startfeld der Temperatur-Leiste.

Spielablauf

Wer zuletzt Fahrrad gefahren ist, wird aktive Person und bekommt die erste Frage gestellt. Danach wechselt die Rolle der aktiven Person im Uhrzeigersinn reihum.

Bekommst du die nächste Frage gestellt, nimmt die Person links von dir die oberste Fragenkarte unter der Deckkarte. Achtet darauf, dass **niemand** dabei die Antworten auf der Rückseite sieht und dass die Deckkarte nach dem Ziehen wieder oben auf dem Stapel liegt. Die Person mit der Fragenkarte nennt dir den **Kontinent**, um den es auf der Karte geht.

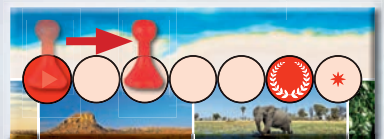
Nun musst du dich entscheiden:

Welche der drei Fragen (1, 2 oder 3) willst du beantworten und wer soll dir bei der Antwort helfen?

Anschließend bekommt ihr beide die gewählte Frage gestellt und müsst diese beantworten. Habt ihr euch auf eine Antwort geeinigt und diese ausgesprochen, prüft ihr sie auf der Rückseite der Fragenkarte.

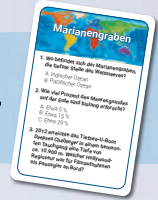
Ihr habt die Frage richtig beantwortet?

Zieht die farblich entsprechende Kontinent-Figur auf ihrer Leiste in Pfeilrichtung vorwärts. Die Anzahl an Schritten, die ihr ziehen dürft, entspricht der Nummer der Frage, die ihr gewählt habt.



Ihr wollt so die sechs Figuren auf ihrer jeweiligen Leiste bis auf das Zielfeld mit dem Lorbeerkranz ziehen. Erhaltet ihr für eine Figur mehr Schritte, als ihr bis auf dieses Zielfeld benötigt, könnt ihr Bonusschritte bekommen (siehe „Am Ende der Leiste angekommen?“).

Hinweis: Es gibt im Spiel fünf **Joker-Karten** ohne Bezug zu einem bestimmten Kontinent. Beantwortet ihr eine Frage dieser Karten richtig, dürft ihr eine **beliebige** Kontinent-Figur ziehen.

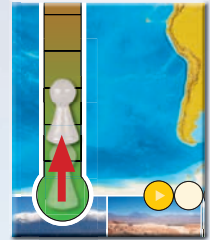


Ihr habt die Frage falsch beantwortet?

Zieht den Temperatur-Marker **genau ein** Feld weiter in Richtung des roten Bereiches.



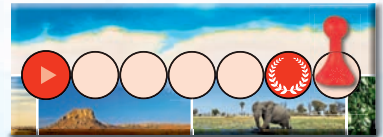
Ihr wollt in keinem Fall das rote Ende der Temperatur-Leiste erreichen. Passiert das, verliert ihr sofort das Spiel.



Am Ende der Leiste angekommen?

Erhaltet ihr mehr Schritte mit einer Figur, als ihr bis zu ihrem Zielfeld benötigt, bekommt ihr als Ausgleich dafür Bonusschritte für eure anderen Figuren. **Für je zwei überzählige** Schritte dürft ihr eine beliebige andere Figur sofort um **einen** Schritt ziehen.

Habt ihr **einen** auf diese Weise nicht genutzten überzähligen Schritt? Dann markiert das, indem ihr die betreffende Figur auf ihrer Leiste auf das Bonusfeld mit dem Stern weiterzieht und den überzähligen Schritt später im Spiel nutzt. Nutzt ihr ihn später, dann setzt ihr die Figur auf ihr Zielfeld mit dem Lorbeerkranz zurück.



Legt danach die beantwortete Fragenkarte auf den Ablagestapel. Die Rolle der aktiven Person wechselt im Uhrzeigersinn.

Hinweis zum Spiel zu zweit:

Spielt ihr zu zweit, wechselt ihr euch beim Nehmen der neuen Fragenkarte ab. Die Antworten auf die ausgewählten Fragen gebt ihr immer gemeinsam.

Ende des Spiels

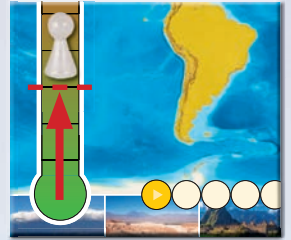
Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr alle sechs Kontinent-Figuren auf ihre Zielfelder gebracht habt. Das gilt auch, wenn sie einen Schritt weiter auf dem Bonusfeld stehen.

Ihr verliert gemeinsam, wenn ihr den Temperatur-Marker auf das letzte Feld der Temperatur-Leiste ziehen müsst.

Varianten

A. Weniger Fehler erlaubt!

Wollt ihr das Spiel für euch schwerer machen, dann zieht den Temperatur-Marker vor der ersten Frage bereits einige Felder in Richtung des roten Bereiches. Mit jedem Feld dürft ihr eine Frage weniger falsch beantworten, um das Spiel nicht zu verlieren. Wie viel traut ihr euch zu?



B. Gegen die Zeit!

Mischt alle Fragenkarten und zählt 25 davon ab. Legt diese mit der Deckkarte darauf auf das Feld mit dem Fragezeichen. Die übrigen Fragenkarten benötigt ihr in dieser Partie nicht.

Ihr spielt wie zuvor beschrieben. Das Spiel endet nun aber auch, wenn ihr den Stapel mit den Fragenkarten aufgebraucht habt. Ist es euch bis dahin nicht gelungen, alle Figuren auf ihre Zielfelder zu ziehen, verliert ihr das Wettrennen gegen die Zeit.

Hinweis: Achtet bei der Vorbereitung mit einem kurzen Blick in den Kartenstapel darauf, dass von jedem Kontinent wenigstens ein bis zwei Fragenkarten mit dabei sind.

C. Gegeneinander!

Nehmt euch je eine Figur und stellt sie auf das grüne Startfeld der Temperatur-Leiste. Spielt wie gewohnt reihum, jedoch muss die aktive Person die gewählte Frage allein beantworten.

Beantworest du eine Frage richtig, ziehst du deine Figur entsprechend um ein, zwei oder drei Felder in Richtung rotes Ende der Temperatur-Leiste. Beantworest du eine Frage jedoch falsch, setzt du deine Figur um ein Feld zurück, höchstens aber bis zum Startfeld.

Erreicht die erste Figur das rote Feld der Temperatur-Leiste, spielt ihr noch weiter bis rechts von der Person, die die erste Frage gestellt bekommen hat. Gewonnen haben alle, deren Figuren nun das Ende der Leiste erreicht haben.

Gedanken

Viele der aktuell bestehenden Probleme für Umwelt und Natur sind vom Menschen verursacht. Schon seit Jahrzehnten müsste gegengesteuert werden, doch leider verschärft sich stattdessen die Situation von Jahr zu Jahr.

Auch wenn in diesem Quiz immer wieder Missstände angesprochen werden, wollen wir in erster Linie auf das aufmerksam machen, was wir noch immer haben: eine faszinierende Vielfalt einzigartiger und atemberaubender Orte auf unserem Planeten Erde.

Wir hoffen, dass diese kleine spielerische Reise eine Anregung ist, auch unseren zukünftigen Generationen noch möglichst viele dieser Eindrücke zu erhalten.

Eure HUCH!-Redaktion

© 2024 HUCH!

Grafik: HUCH!

Redaktion: Heike Oberacker, Christian Hildenbrand

Spielidee und Texte: Christian Hildenbrand

© Coverfoto: karina_lo/stockadobe.com

Hergestellt in Deutschland.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Hutter Trade GmbH + Co KG | Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND | www.hutter-trade.com

