

PIZ BEVERIN

PIZ BEVERIN IST EIN GROSSER BERG IM GRAUBÜNDEN AUF WELCHEM VIELE MURMELTIERE LEBEN.

DAMIT SIE GENUG FETTRRESERVEN FÜR IHREN LANGEN WINTERSCHLAF HABEN, WELCHER BIS ZU SIEBEN MONATEN ANDAUERN KANN, ESSEN SIE WURZELN, BLÄTTER UND BLÜTEN. IHRE NAHRUNG FINDEN SIE AUF WIESEN UND DEM ALPENGRUND. DOCH DA LAUERT AUCH IMMER DIE GEFAHR. DER ADLER WELCHER SICH VERSTECKT, BEOBACHTET DIE MURMELTIERE BEI IHRER NAHRUNGS-AUFNAHME UND GREIFT DIE MURMELTIERE BEI GUTER GELEGENHEIT AN.

DENN AUCH ER WILL FÜR DEN KALTEN WINTER GUT GENÄHRT SEIN.

WENN DIE MURMELTIERE SICH BEDROHT FÜHLEN, PFEIFEN SIE LAUT, UM IHRE FREUNDE AUF DIE GEFAHR AUFMERKSAM ZU MACHEN.

SPIELFIGUREN

ADLER

DER ADLER GREIFT DIE MURMELTIERE AN UND WIRFT SIE ZU BODEN.



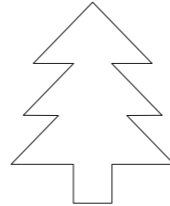
MURMELTIER

DIE MURMELTIERE SIND AUF DEN FELDERN AM ESSEN.



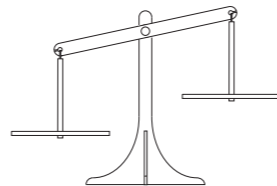
TANNE

PRO SPIELFELD SIND JE ZWEI TANNEN, WELCHE SINNVOLL AUFGESTELLT WERDEN SOLLTEN.



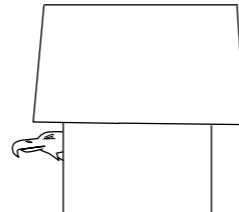
WAAGE

DIE WAAGE IST ZUM WÄGEN DER BEUTE UND GIBT SOMIT DEN SPIELSTAND AN.



ADLERHAUS

IST DAS VERSTECK DES ADLERS IN DEM ER SEINE BEUTE BEOBACHTET UND BEI GUTER GELEGENHEIT DIE MURMELTIERE ANGREIFT.



SPIELANLEITUNG

JEDER SPIELER/IN DARF SICH ACHT MURMELTIERE AUSSUCHEN. DIE MURMELTIERE SEHEN GLEICH AUS, SIND JEDOCH NICHT GLEICH SCHWER!

JEDER SPIELER/IN STELLT SIEBEN MURMELTIERE UND JE ZWEI TANNEN AUF SEINEM SPIELFELD AUF.

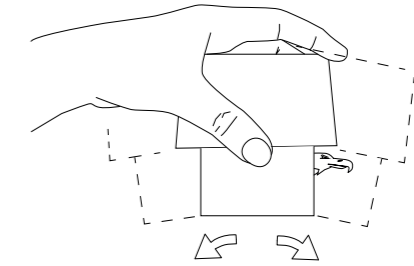
DER JÜNGERE SPIELER BEGINNT NUN MIT DER JAGT AUF DIE MURMELTIERE. TRIFFT DER ANGREIFER EIN MURMELTIER, STELLT ER DIESES AUF DIE WAAGE UM DAS GEWICHT ZU MESSEN, ER /SIE DARF NOCH EINMAL ANGREIFEN. TRIFFT ER/SIE NICHT, IST SEIN GEGENSPIELER AN DER REIHE. FLIEGT DER ADLER IN EINE TANNE, DARF DER GEGENSPIELER ZWEIMAL HINTER EINANDER VERSUCHEN EIN MURMELTIER ZU TREFFEN.

ZIEL

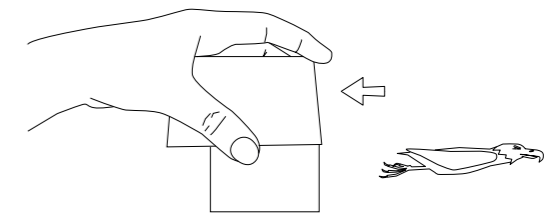
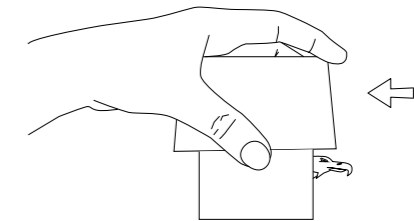
DAS ZIEL IST ES SCHWERE MURMELTIERE ZU TREFFEN! GEWONNEN HAT DER SPIELER/IN WELCHE/R MEHR SCHWERE MURMELTIERE AUF DER WAAGE HAT.

ES IST MÖGLICH DAS EIN MITSPIELER SCHNELLER ALLE SEINE MURMELTIERE AUF DER WAAGE HAT, JEDOCH NUR LEICHTE MURMELTIERE ABSCHOSS UND SOMIT VERLIERT!

HANDHABUNG



DAS ADLERHAUS KANN NACH RECHTS UND LINKS VERSCHOBEN WERDEN. AUCH KANN ES NACH UNTEN UND OBEN AUSGERICHTET WERDEN, DAMIT MAN SEIN ZIELORT UND DIE RICHTUNG ANVISIEREN KANN.



INDEM MAN DAS DACH NACH HINTENSCHIEBT, SPICKT DER ADLER HERAUS UND FLIEGT ZU DEM AUSGERICHTETEN ZIEL.

DAS SPIELFELD LÄSST SICH DURCH SEINE AN DEN SEITEN ANGEBRACHTEN MAGNETEN, INDIVIDUELL ANORDNEN.