

Spiel des Aal-Lebens

Ablauf

Alle wählen eine Spielfigur und würfeln einmal. Die Person mit der höchsten Zahl auf dem Würfel darf beginnen. Jemand von euch liest zu Beginn den Text «Startfeld» vor. Würfelt reihum und geht mit der Spielfigur jeweils so viele Schritte, wie der Würfel anzeigt. Die Person, die ihren Aal als erste zum Ziel bringt, hat gewonnen.

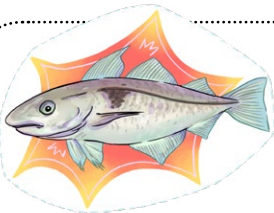
Regeln

Landet deine Figur auf einem Gefahrenfeld oder Verbindungsfeld, liest du den Text zum jeweiligen Feld vor und befolgst die Anweisungen. Kommst du an einem grünen Meilenstein-Feld vorbei (auch wenn du nicht direkt darauf landest), musst du anhalten, den Text lesen und die Anweisungen befolgen.



Startfeld

Deine Reise startet weit draussen im Meer als Weidenblattlarve. Du bist gerade aus einem Ei geschlüpft und ganz klein.



Gefahrenfeld Raubfisch

Achtung! Als kleine Larve kannst du leichte Beute von grösseren Fischen werden. Zum Glück erfasst dich eine schnelle Strömung und trägt dich rasch davon.

► Geh 1 Feld vorwärts.



Meilenstein Glasaal

Du bist gewachsen, länglicher geworden und durchsichtig. Man kann sogar dein Herz sehen. Man nennt dich jetzt «Glasaal».

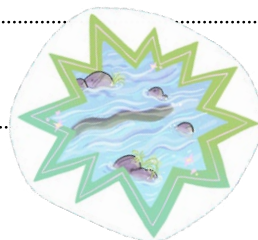
► Würfle noch einmal.



Gefahrenfeld Fischer:in

Achtung! Hier wird nach Aalen gefischt! Geh schnell 1 Feld weiter, damit du nicht auf dem Teller landest.

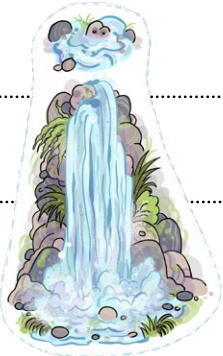
► Geh 1 Feld vorwärts.



Meilenstein Fluss

Jetzt schwimmst du in einem Fluss und sagst tschüss zu Meer und Salzwasser. Gegen die Strömung des Flusses zu schwimmen, ist sehr streng, aber du wirst immer kräftiger.

► Würfle noch einmal.



Verbindungsfeld Wasserfall

Vor dir taucht ein Wasserfall auf. Er ist zwar nicht gross, doch du brauchst deine ganze Kraft und viel Zeit, um dich über die Steine nach oben zu schlängeln.

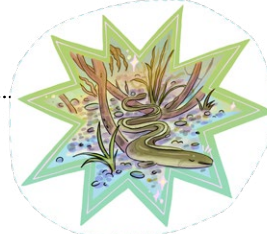
► Setze eine Runde aus.



Meilenstein Gelbaal

Du bist gewachsen und farbig geworden. Du bist jetzt ein Gelbaal!

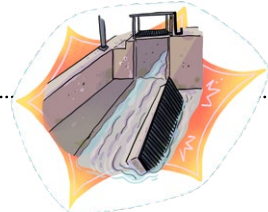
► Würfle noch einmal.



Meilenstein Heimat

Du hast eine neue Heimat gefunden in einem wunderschönen Fluss in Europa. Hier bleibst du mehrere Jahre, bis es dich zurück ins Meer zieht.

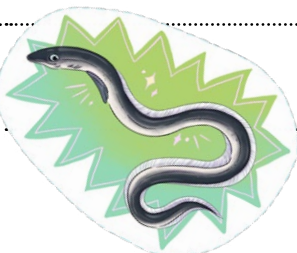
► Setze eine Runde aus.



Gefahrenfeld Wasserkraftwerk

Du verlässt den Fluss und schwimmst mit der schnellen Strömung. Vor dir erscheint eine laut brausende Anlage: ein Wasserkraftwerk! Du erwischst im richtigen Moment die Abzweigung zur Fischabstiegshilfe und gerätst nicht in die gefährlichen Turbinen.

► Geh 1 Feld vorwärts.



Meilenstein Silberaal

Du bist zu einem Silberaal geworden und voll ausgewachsen.

► Würfle noch einmal.



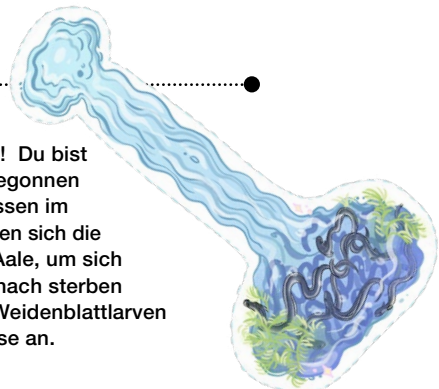
Verbindungsfeld übers Gras

Ein grosses Hindernis taucht vor dir auf. Zeit für einen Trick! Du kriechst auf das nasse Gras am Ufer, schlängelst dich um das Hindernis und tauchst danach wieder in den Fluss ein.

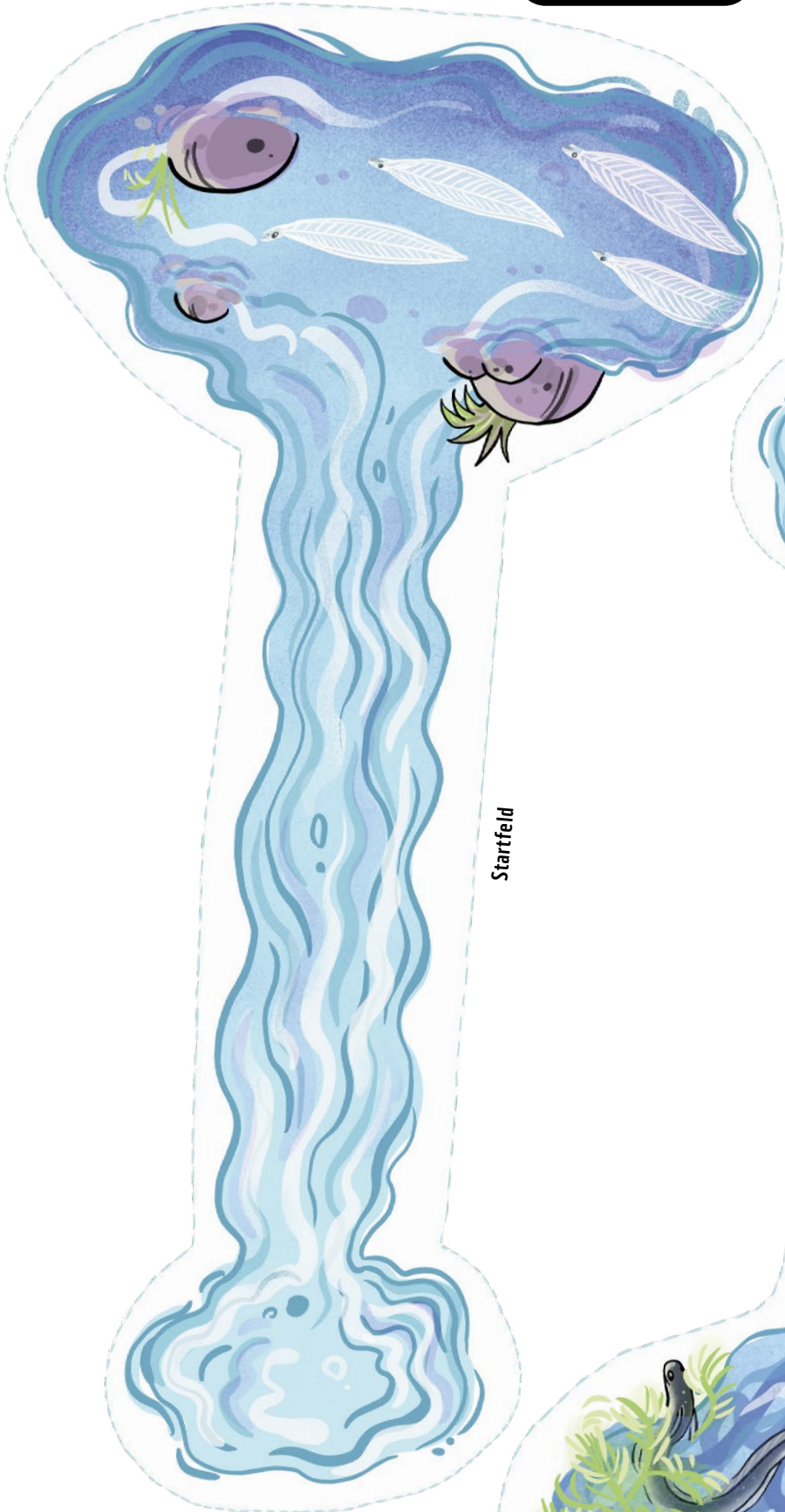
► Geh 2 Felder vorwärts.

Zielfeld

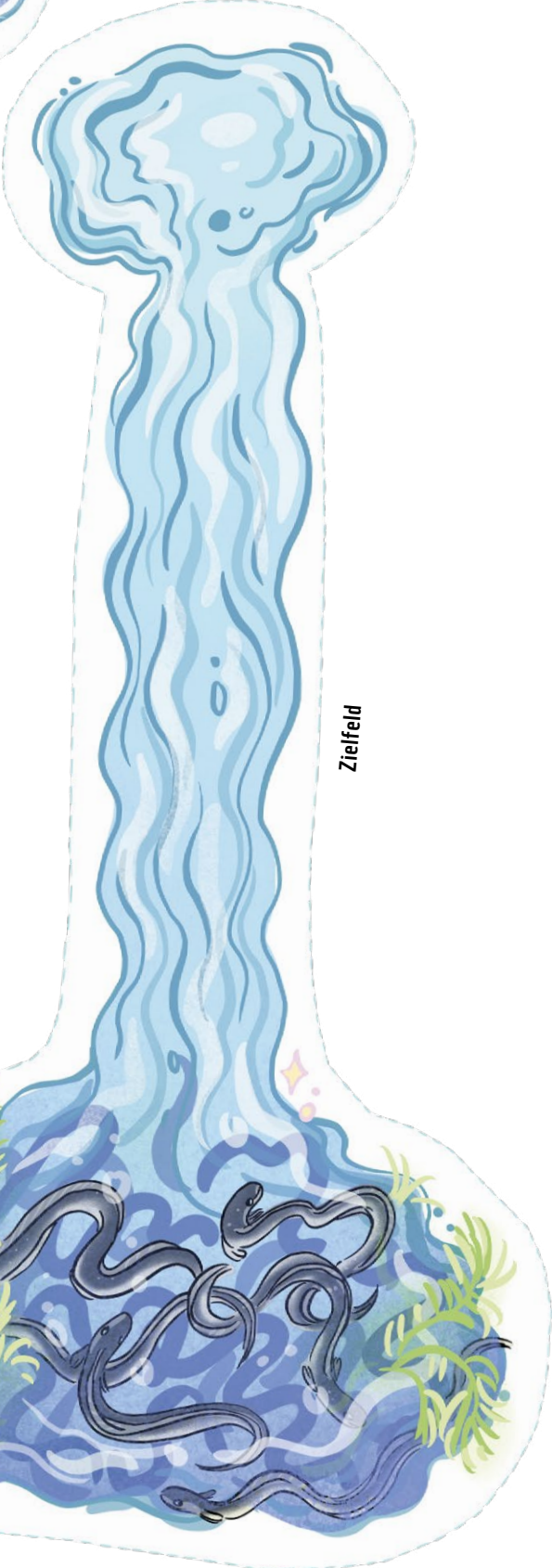
Wieder zurück! Du bist da, wo alles begonnen hat, weit draussen im Meer. Hier treffen sich die erwachsenen Aale, um sich zu paaren. Danach sterben sie und neue Weidenblattlarven treten ihre Reise an.



Spielfelder 1/2



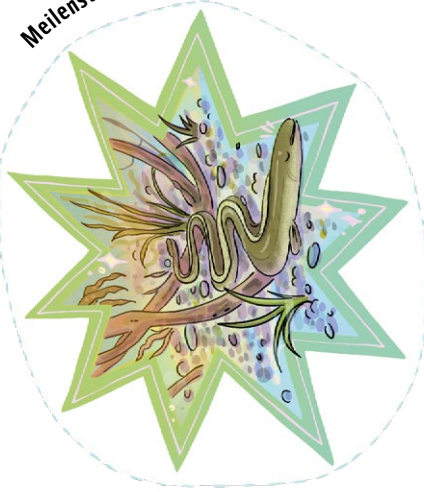
Startfeld



Zielfeld

Spielfelder 2/2

Meilenstein Heimat



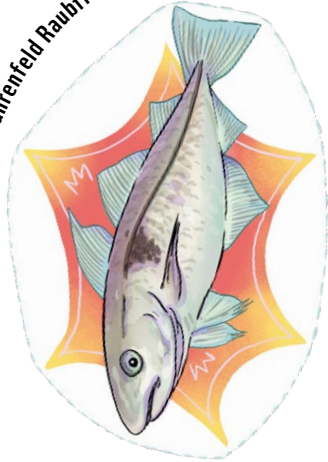
Meilenstein Gelbaal



Meilenstein Silberaal



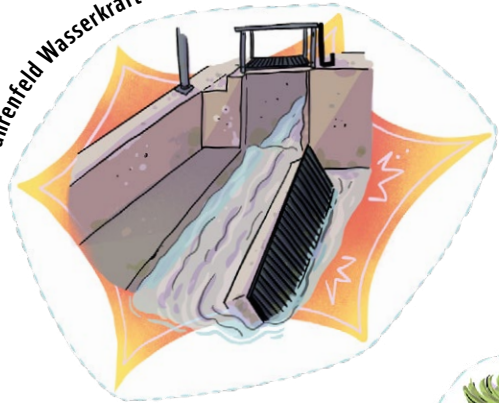
Gefahrenfeld Raubfisch



Meilenstein Glasaal



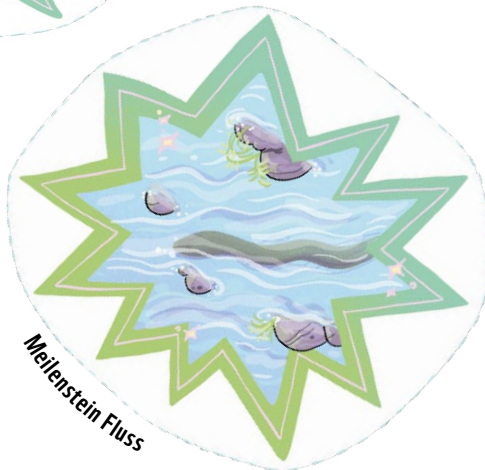
Gefahrenfeld Wasserkraftwerk



Gefahrenfeld Fischer:in



Meilenstein Fluss



Verbindungsfeld übers Gras



Verbindungsfeld Wasserfall

