

Stefan Dorra & Ralf zur Linde

LIFE

DAS WUNDER DER NATUR



EMF



SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL

1 Spielblock



außerdem
benötigt
(nicht
im Spiel
enthalten)



52 Zahlenkarten



SPIELZIEL

Ihr spielt Zahlenkarten aus und versucht, die jeweils gespielte Zahl so in euer Raster einzutragen, dass möglichst viele aufsteigende Reihen entstehen. Wer sich dabei am geschicktesten anstellt, erzielt die meisten Punkte und gewinnt.

SPIELAUFBAU

Jede Person erhält 1 Blatt vom Spielblock und 1 Stift. Mischt die 52 Karten und teilt davon 3 Handkarten an jede Person aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Jede Person wählt 1 Handkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Deckt die gewählten Karten gleichzeitig auf. Jede Person schreibt die Zahl ihrer gewählten Karte in ein beliebiges Kästchen in ihrem Raster. Legt die ausgespielten Karten offen auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Zieht anschließend 1 Karte nach, sodass ihr wieder 3 Karten auf der Hand habt. Jetzt kann es losgehen!

SPIELABLAUF

Wer am Anfang die höchste Zahl gespielt hat, beginnt. Anschließend kommt ihr im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Ist eine Person am Zug, werden immer folgende Schritte ausgeführt:

- **1. Karte ausspielen:** Die Person, die an der Reihe ist, legt 1 ihrer Handkarten offen auf den Ablagestapel.
- **2. Zahl eintragen:** Alle Personen müssen die ausgespielte Zahl in ein beliebiges freies Kästchen in ihrem Raster eintragen.
- **3. Nachziehen:** Die Person, die die Karte ausgespielt hat, zieht 1 Karte nach.

Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Alternative Karte ausspielen

Wer die ausgespielte Zahl nicht eintragen möchte, darf stattdessen 1 Karte aus der eigenen Hand ausspielen und deren Zahl in 1 beliebiges freies Kästchen eintragen. Diese Karte wird nun nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern offen neben das eigene Raster. Die betreffende Person darf am Ende der Runde KEINE Karte nachziehen. Sie hat also ab sofort – und für den Rest des Spiels – 1 Karte weniger auf der Hand. Wer zum ersten Mal 1 alternative Karte ausspielt, hat ab sofort nur noch 2 statt 3 Karten auf der Hand.

Rechnet man die eigenen Handkarten und die Karten zusammen, die neben dem eigenen Raster liegen, muss sich immer die Anzahl 3 ergeben.

Hat man im Lauf des Spiels 3 alternative Handkarten ausgespielt, hat man keine Handkarten mehr. Ab diesem Zeitpunkt muss man im eigenen Zug 1 Karte vom Nachziehstapel offen auf den Ablagestapel legen. Alle müssen die aufgedeckte Zahl in ein freies Kästchen im eigenen Raster eintragen (oder 1 alternative Karte ausspielen). Wer selbst am Zug ist, darf keine alternative Handkarte ausspielen.

Sonderaktion Kartentausch

Jede Person darf einmal im Spiel ihre Handkarten austauschen – egal, ob sie am Zug ist oder nicht. Wer seine Handkarten austauschen will, zieht 3 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand und legt dann 3 beliebige Handkarten auf den offenen Ablagestapel. *Beispiel: Du hast 1 Karte auf der Hand, ziehst 3 Karten nach und legst dann 3 Karten ab. Nun hast du wieder 1 Karte auf der Hand.*



Wer die Kartentausch-Aktion durchgeführt hat, streicht das „Nicht getauscht“-Feld auf seinem Block durch.

Wer keine Handkarten mehr hat, kann keine Kartentausch-Aktion durchführen.

SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn in allen 25 Kästchen eine Zahl steht.

Jetzt zählen alle ihre Punkte zusammen und tragen sie in die entsprechenden Felder ein:

→ Es gibt 5 diagonale Reihen, die nach rechts oben verlaufen, und 5 diagonale Reihen, die nach links oben verlaufen. In jeder Reihe bekommt ihr 1 Punkt pro Zahl in aufsteigender Reihenfolge, ausgehend von der untersten Zahl. Wurde die aufsteigende Reihenfolge einmal unterbrochen, gibt es für nachfolgende Zahlen keine weiteren Punkte (1–5 Punkte pro Reihe).



→ Die dunklen Reihen zählen doppelt. Man kann also 2–10 Punkte pro dunkler Reihe erreichen.

Größte Zahl



→ **Elefanten-Bonus:** Diesen Bonus können nur Personen bekommen, die mindestens eine der beiden Reihen, in denen sich das Elefanten-Feld befindet, komplett mit aufsteigenden Zahlen gefüllt haben. Nur wer diese Bedingung erfüllt und die höchste Zahl im Elefanten-Feld eingetragen hat, bekommt 5 Punkte. Bei Gleichstand bekommt jede Person 5 Punkte.

Kleinste Zahl



→ **Maus-Bonus:** Diesen Bonus können nur Personen bekommen, die mindestens eine der beiden Reihen, in denen sich das Maus-Feld befindet, komplett mit aufsteigenden Zahlen gefüllt haben. Nur wer diese Bedingung erfüllt und die niedrigste Zahl im Maus-Feld eingetragen hat, bekommt 5 Punkte. Bei Gleichstand bekommt jede Person 5 Punkte.

Nicht getauscht



→ Wer keine Karten getauscht hat, bekommt 1 Punkt.



→ Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

TOTAL

WERTUNGSBEISPIEL



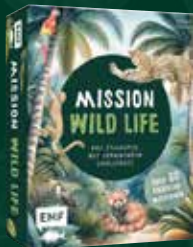
Alex hat bei den diagonalen Reihen insgesamt 52 Punkte erreicht. Zur besseren Übersicht hat er sich die Stellen markiert, an denen die aufsteigende Reihenfolge unterbrochen wurde. Bei dem Elefanten hat Alex nicht die höchste Zahl eingetragen, deshalb bekommt er hier keine Bonuspunkte. Bei der Maus hat er die niedrigste Zahl eingetragen, zudem ist eine der beiden Reihen komplett mit aufsteigenden Zahlen gefüllt. Deshalb bekommt er hier 5 Bonuspunkte. Alex hat im Spiel seine Handkarten getauscht und dafür das „Nicht getauscht“-Feld durchgestrichen. Deshalb bekommt er hierfür keinen Bonuspunkt. Insgesamt hat Alex also 57 Punkte erzielt.

Noch mehr Spielspaß



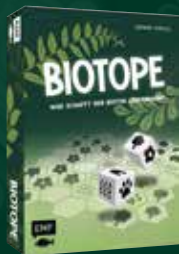
**Down – Expedition:
Schatzjagd**

GTIN 4260478343474



**Kartenspiel:
Mission: Wild Life**

GTIN 4260478343207



**Würfelspiel: Biotope –
Wer schafft den besten
Lebensraum?**

GTIN 4260478343146



**Würfelspiel: Tricubo –
Wähle deinen Würfel!**

GTIN 4260478343351

Impressum

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2026

© 2026 Edition Michael Fischer GmbH

Spielautoren: Stefan Dorra, Ralf zur Linde
Cover, Layout und Satz: Silvia Keller, Pia von Miller
Produktmanagement und Lektorat: Dr. Lino Wirag

Bildnachweis: © Pia von Miller; © alinabel/Shutterstock, © kornn/Shutterstock, © NikWB/Shutterstock, © Rawpixel.com/Shutterstock, © Ernst Haeckel/Wikimedia Commons, © Birmingham Museums Trust/Unsplash, © The Cleveland Museum of Art/Unsplash, © Francisca Arévalo/The Noun Project, © giovanni ataraska/The Noun Project, © Ana Natalia/The Noun Project.

GTIN 4260478343771

Printed in China

www.emf-verlag.de

