

# 35 Prozent\*

\*35 Prozent aller Tierarten in der Schweiz sind bedroht. Rette die Artenvielfalt in der Schweiz!

Jede:r Spieler:in besitzt seinen eigenen Nationalpark. Ziel des Spiels ist es, seinen Nationalpark mit möglichst gefährdeten Tieren aufzuwerten und bestenfalls seinen Nationalpark zu erweitern. Der erfolgreichste Park wird zum besten Nationalpark der Schweiz gekürt.

## Spielinfos

Das Spiel kann mit mindestens zwei Spieler:innen gespielt werden. Empfohlen werden drei bis maximal sechs Spieler:innen. Bei einer geraden Anzahl Spieler:innen können sich die Spieler:innen in Zweier-teams einteilen.

## Spielziel

Dein Ziel ist es, zusammen mit deinem:r Partner:in so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

## Vorbereitung

Einteilung der Teams (optional): Wenn vier oder sechs Personen mitspielen, kann in Teams à zwei Spieler:innen gespielt werden. Diese Zweier-teams werden vor Spielbeginn eingeteilt.



Alle Karten werden gemischt. Allen Spieler:in werden je vier Karten verdeckt ausgeteilt. Jede:r legt die vier Karten in einer Reihe vor sich auf den Tisch. Wichtig ist, dass die Karten von niemandem angeschaut werden - auch nicht von den jeweiligen Spielenden, die sie gezogen haben. Erst wenn alle Spieler:innen vier Karten vor sich liegen haben, darf sich jede:r die beiden äusseren Karten ansehen, gut merken und wieder verdeckt hinlegen. Danach dürfen die Karten nicht mehr aufgedeckt werden.



Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in der Mitte gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird offen neben den Stapel aufgelegt.

## Spielablauf

Das Spiel geht los. Ein:e ausgewählt:e Spieler:in beginnt. Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen:



### 1. Kartentausch

Der:die Spieler:in, der am Zug ist, zieht entweder eine neue Karte vom Stapel oder zieht die offene Karte vom Ablegestapel. Der:die Spieler:in kann entscheiden, die gezogene Karte zu behalten oder wieder abzulegen.

**Karte wird behalten:** Der:die Spieler:in entscheidet, die gezogene Karte zu behalten oder die oberste Karte vom offenen Kartenstapel zu nehmen. Also tauscht der:die Spieler:in die gezogene Karte mit einer seiner verdeckten Karten aus. Er darf die verdeckte Karte jedoch zu keinem Zeitpunkt aufdecken und sie auch nicht mit der gezogenen Karte vergleichen. Die Karten werden in einem fliegenden Wechsel miteinander vertauscht. Die getauschte Karte wird in die Mitte aufgedeckt auf den Ablegestapel abgelegt.

**Karte wird nicht behalten:** Der:die Spieler:in entscheidet, die gezogene Karte nicht zu behalten. Die Karte wird in der Mitte auf dem Ablegestapel abgelegt. Das eigene Kartendeck bleibt unverändert.

## 2. Aktion

Die Karte, die auf dem Ablegestapel landet, bestimmt die Aktion:



Gewöhnliche Punktekarten und Szenariokarten lösen keine Aktion aus. Der Spielzug wird beendet.



Aktionskarten: Die Anweisung auf der Karte muss ausgeführt werden. Nach der Aktion ist der Spielzug beendet.

## JOKER

Joker: Der Code auf der Karte muss per App gescannt werden und die Anweisungen müssen ausgeführt werden. Danach ist der Spielzug beendet.

Nach einem Spielzug geht das Spiel im Gegenuhrzeigersinn weiter. Jede:r Spieler:in versucht, Karten mit hohen Werten zu sammeln und im besten Fall die Szenariokarten effizient einzusetzen.

## Spielende



Wenn ein:e Spieler:in denkt, das Spiel zu gewinnen, kann er:sie nach dem durchgeführten Spielzug das Spielende ansagen, indem er:sie auf den Tisch klopft. Alle restlichen Spieler:innen dürfen noch einen letzten Spielzug durchführen.

Das Spiel wird ausserdem beendet, wenn alle Karten vom verdeckten Stapel aufgebraucht sind oder die Joker-Karte «Das Spiel ist beendet» zeigt.

## Gewinner

**Einzel:** Um den:die Gewinner:in zu bestimmen, müssen alle Spieler:innen ihre vier Karten aufdecken und die Punkte zusammenzählen. Der:die Spieler:in mit den meisten Punkten im Deck gewinnt.

**Team:** Wird in Teams gespielt, werden die Karten der beiden Spieler:innen zusammengelegt.

## Punkte zählen

Nach Ende des Spiels decken alle Spieler:innen ihre Karten auf und zählen die Punkte zusammen.

Grundsätzlich werden die Kartenwerte der einzelnen Karten zusammengezählt. Diese sind in der Liste aller Spielkarten aufgelistet. Es gilt: Die Tierkarten gelten als normale Punktekarten. Eine Punktekarte gibt so viele Punkte wie sie als Wert auf der Karte anzeigt. Aktionskarten und Joker geben -5 Punkte. Szenariokarten geben 0 Punkte, können jedoch den Punktestand beeinflussen.

## Szenariokarten

### Waldrodung

Die Werte aller Waldbewohner zählen nicht (betrifft Luchs und Wildschwein).

### Nationalparkerweiterung

Verdoppelt alle positiven Punkte. (Muss verrechnet werden bevor Minuspunkte abgezogen werden.)

### Pestizidunfall

Alle Insekten sterben und zählen nicht (betrifft Wildbienen & Glühwürmchen).

### Chemieunfall

Alle Wasserbewohner sterben und zählen nicht (betrifft Forelle & Flusskrebs).

### Mehr Vogelbrutplätze

Alle Vögel zählen doppelt (betrifft Steinkauz & Bartgeier).

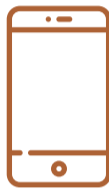
### +50 Punkte

Wenn man alleine oder im Team vier Mal das gleiche Tier gesammelt hat, dann gibt das 50 Extrapunkte.

# 35 Prozent\*

**\*35 Prozent aller Tierarten in der Schweiz sind bedroht.**

**Rette die Artenvielfalt  
in der Schweiz!**



**35prozent.ch**

**«35 Prozent» ist ein hybrides Spiel.**

**Um spielen zu können, öffne unsere Webseite mit deinem Smartphone.  
Scanne dafür den QR-Code oder gehe direkt auf 35prozent.ch.**

**Wird eine Jokerkarte im Spiel ausgelöst?**

**Nutze unsere Webseite, um den Joker zu laden. Welche Aktion sich wohl  
hinter dem Joker verbirgt?**

**Auf der Webseite findest du ausserdem alle Informationen zu den  
gefährdeten Tieren und wie du dich für sie einsetzen kannst.**

**PS: Alle Android-Nutzer profitieren von einem  
exklusiven AR-Erlebnis.**

**35prozent.ch**

**Alles, was du für das Spiel  
brauchst, gibt's hier:**

