

BIOVIVA! ANIWOOL? für 2 - 4 zukünftige Wildlife-Experten

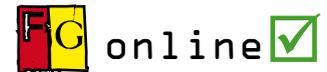
ALLES WAS FLÜGEL HAT, FLIEGT, ...

... kann aber trotzdem ein Fisch sein. Ein fliegender Fisch. Oder ist doch die Wespenpinne sein geheimes Tier? Oder hat sie sich den Zweifarbenpitohui oder gar den blauen Nattern-Plattschwanz als verstecktes Tier ausgesucht? Über Fragen zu Lebensräumen, Aussehen und Fortpflanzung werden wir es schon herausfinden.

In allen drei Varianten - sie sind vom Schwierigkeitsgrad her etwas gestaffelt - wollen wir geheime Tiere der Gegenspieler enttarnen, zwei Dutzend verschiedene stehen auf Karten zur Verfügung. Dazu stellen wir Fragen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden müssen.

Hat das Tier Federn?
Lebt es im Wasser?
Ist es giftig?

Die Antwort erfährt normalerweise nur der fragende Spieler, in Ausnahmefällen (durch Karten in der Experten-Version) wird sie allen Spielern zugänglich gemacht. Im Ausschlussverfahren kann jeder so nach und nach vielleicht Tiere, die im Wasser leben oder solche, die Eier legen, ausschließen und schließlich stolz verkünden: „Ich glaube, dein Tier ist der Flughund, auch Kanong genannt!“



FAZIT

7

JÖRG DOMBERGER

Bioviva! will mit *Aniwoo!?* spielerisch unauffällig Wissen zur Tierwelt vermitteln. Das gelingt wunderbar. Alle Tiere sind in der Regel benannt, die fotografierten Portraits zeigen jedes in seiner natürlichen Umgebung und alle wichtigen Fakten finden sich als Icons auf den sprachneutralen Karten und auf der Innenseite der großen Sichtschirme. Die Karten haben ungewohnt spitze Ecken, aber noch viel spitzer sind die Krallen von Waldohreule oder Königstiger.

Wer Tiere mag, wird auch *Aniwoo!?* mögen. Und wer Tiere noch nicht so gut kennt, sollte *Aniwoo!?* erst recht spielen.

Übrigens: der Zweifarbenpitohui ist ein Vogel und der blaue Nattern-Plattschwanz eine Wasserschlange.

Im Spiel zu zweit hat man damit einen von drei nötigen Punkten im „Best of five“ gewonnen, bei mehr Spielern einen Siegpunkt.

Gewinnen ist natürlich auch für naturverbundene Kinder toll, wichtiger ist aber die langfristige, positive Bindung an die Welt der Tiere. Schnabeltier und Zwergchamäleon sagen stellvertretend danke.