

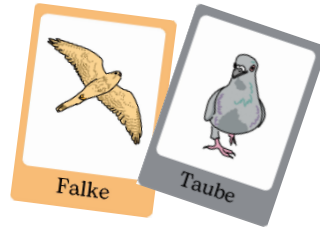
# „Tauben vs. Falke“

Dies ist ein Spiel für 2 Personen zum Erkunden von biologischen Verhaltensstrategien.



## Benötigtes Material:

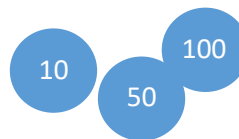
- Karten
  - 20 Strategiekarten (10x Taube, 10x Falke)
  - 6 Handlungskarten



- Münze



- Fitnesspunkte (je zehn 10er, 50er und zwanzig 100er) und Fitnesspunkte-Tabelle (Seite 3)



Phönix-Stein-Tabelle

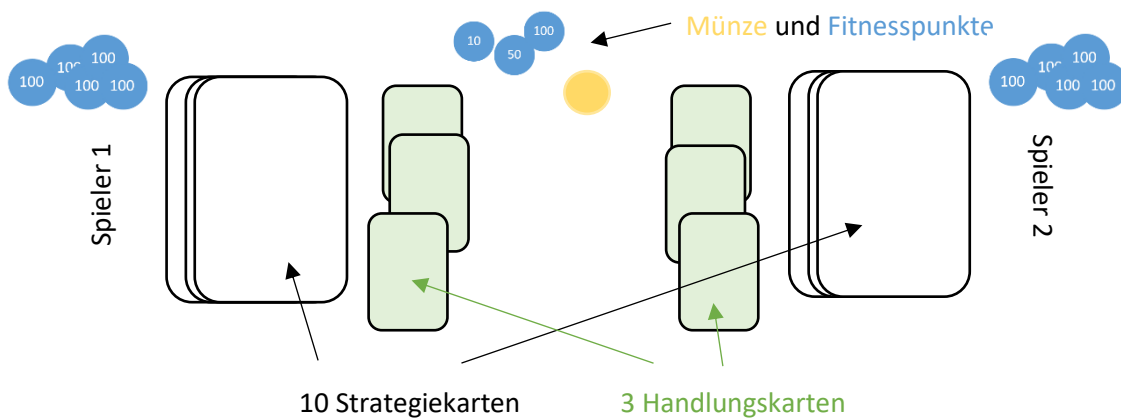
... (Date) ...

100 Punkte (je zehn 10er, 50er und zwanzig 100er)

Strategiekarten		Tabelle		Handlungskarten		Tabelle	
Verhalten	Strategie	Strategie	Strategie	Strategie	Strategie	Strategie	Strategie
Falke	Falke	Falke	Falke	Falke	Falke	Falke	Falke
Taube	Taube	Taube	Taube	Taube	Taube	Taube	Taube
Falke	Falke	Falke	Falke	Falke	Falke	Falke	Falke
Taube	Taube	Taube	Taube	Taube	Taube	Taube	Taube

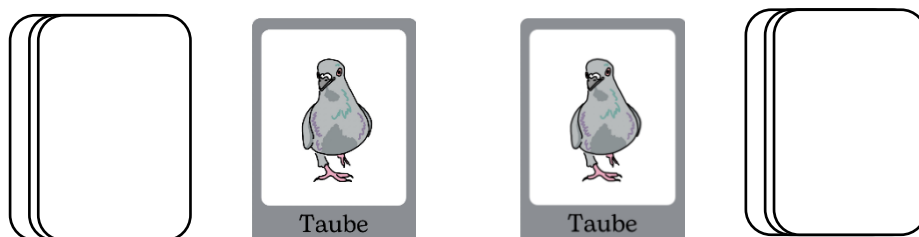
... (Date) ...

**Vorbereitung:** Mischt die Strategiekarten verdeckt und teilt sie in zwei Stapel auf. Jede Person bekommt einen Stapel, 500 Fitnesspunkte und die Handlungskarten Kampf, Flucht und Drohen. Die Münze und die restlichen Fitnesspunkte sollten für beide Spieler gut erreichbar sein.



## Spielablauf:

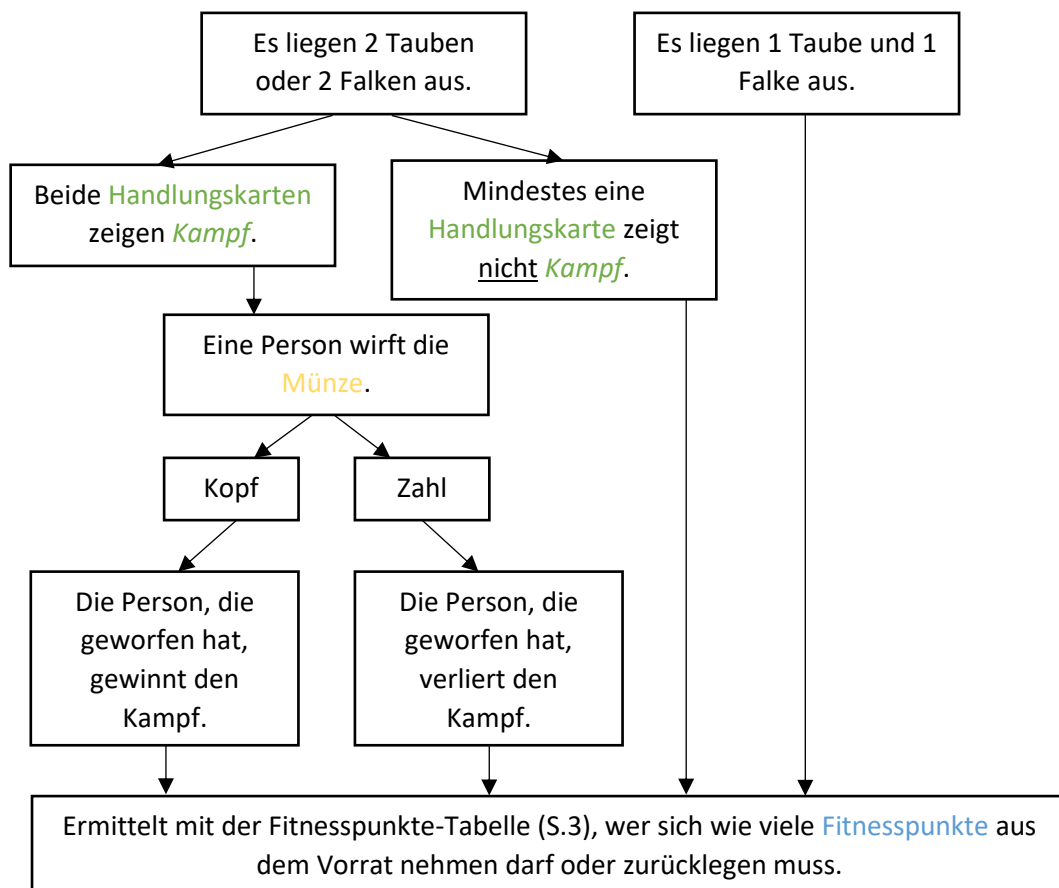
1. Beide Spieler decken die oberste Karte von ihrem Stapel auf.



2. Anschließend wählt jede Person verdeckt eine ihrer drei Handlungskarten.



3. Die Spieler decken ihre Handlungskarten gleichzeitig auf. Abhängig von den ausliegenden Strategie- und Handlungskarten werden Fitnesspunkte verteilt.



4. Die Strategiekarten werden abgeworfen. Die Handlungskarten nehmen die Spieler wieder zurück auf die Hand.
5. Die Schritte 1.-4. werden so lange wiederholt, bis der Stapel mit den Strategiekarten leer ist. Wer jetzt die meisten Fitnesspunkte hat, hat gewonnen.

### Fitnesspunkte-Tabelle

+ : nimm die **Fitnesspunkte** aus dem Vorrat    - : lege die **Fitnesspunkte** von dir zurück in den Vorrat

Auf Seite 4 gibt es ein Beispiel.

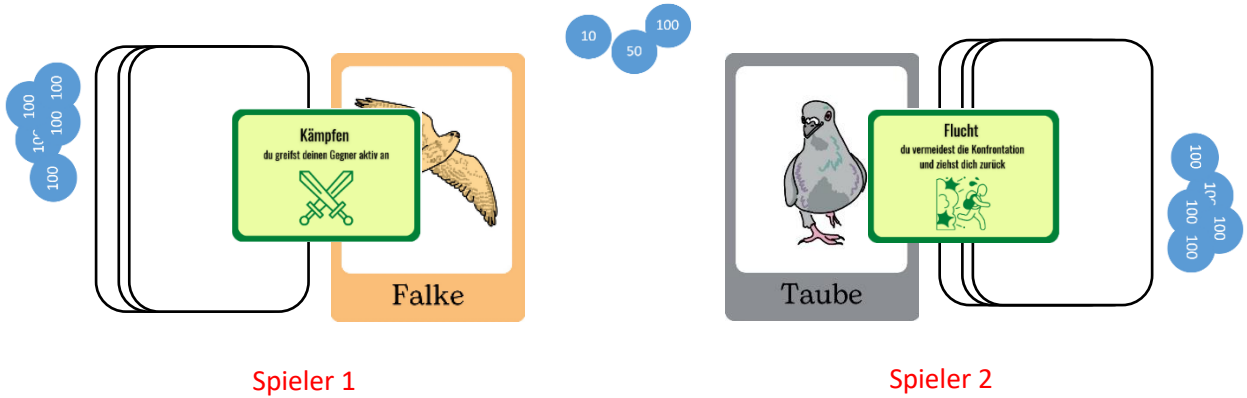
Strategiekarten	<b>Falke</b>			
	Handlungskarten	<i>Kampf</i>	<i>Drohen</i>	<i>Fliehen</i>
<b>Falke</b>	<i>Kampf</i>	+ 50 / -100 *	+ 50 / -10	+ 50 / 0
	<i>Drohen</i>	-10 / + 50	- 10 / -10	-10 / 0
	<i>Fliehen</i>	0 / +50	0 / -10	0 / 0

Strategiekarten	<b>Taube</b>			
	Handlungskarten	<i>Kampf</i>	<i>Drohen</i>	<i>Fliehen</i>
<b>Taube</b>	<i>Kampf</i>	+ 50 / -100 *	+50 / - 10	+50 / 0
	<i>Drohen</i>	-10 / +50	-10 / -10	-10 / 0
	<i>Fliehen</i>	0 / +50	0 / -10	0 / 0

Strategiekarten	<b>Falke</b>			
	Handlungskarten	<i>Kampf</i>	<i>Drohen</i>	<i>Fliehen</i>
<b>Taube</b>	<i>Kampf</i>	- 100 / + 50	0 / -10	+ 50 / 0
	<i>Drohen</i>	-100 / +50	- 10 / -10	-10 / 0
	<i>Fliehen</i>	0 / +50	0 / -10	0 / 0

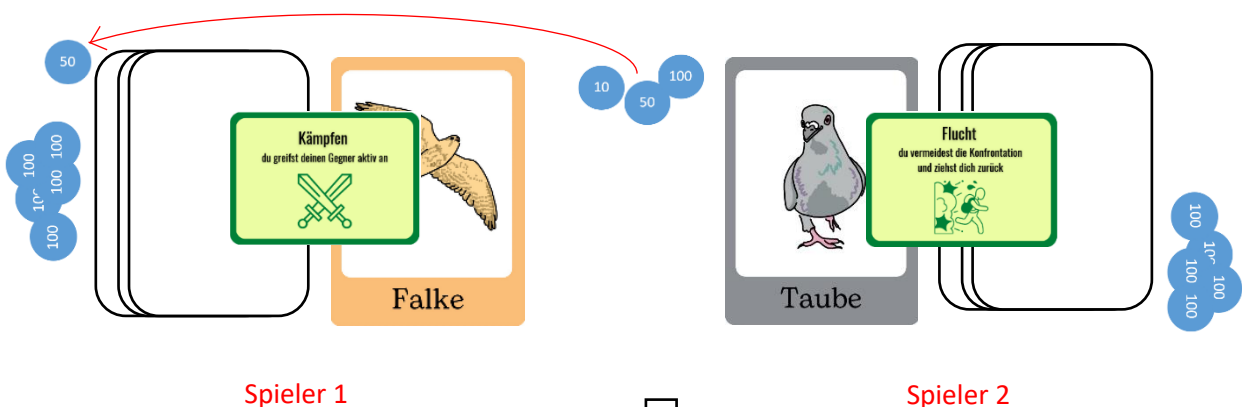
\* Entscheidung durch Münzwurf:    Der Gewinner erhält 50 **Fitnesspunkte**. Der Verlierer muss 100 **Fitnesspunkte** zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

## Beispiel



Strategiekarten		Falke		
		Handlungskarten	Kampf	Drohen
Taube	Kampf	-100 / +50	0 / -10	+50 / 0
	Drohen	-100 / +50	-10 / -10	-10 / 0
	Fliehen	0 / +50	0 / -10	0 / 0

Spieler 1 darf sich 50 Fitnesspunkte aus dem Vorrat nehmen. Spieler 2 behält seine Fitnesspunkte.



Strategiekarten abwerfen und Handlungskarten zurück auf die Hand nehmen.

10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10

50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50

100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100

100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100

**Flucht**  
du vermeidest die Konfrontation  
und ziehst dich zurück



**Kämpfen**  
du greifst deinen Gegner aktiv an



**Drohen**  
du täuschst einen Angriff vor und  
provozierst deinen Gegner



**Flucht**  
du vermeidest die Konfrontation  
und ziehst dich zurück



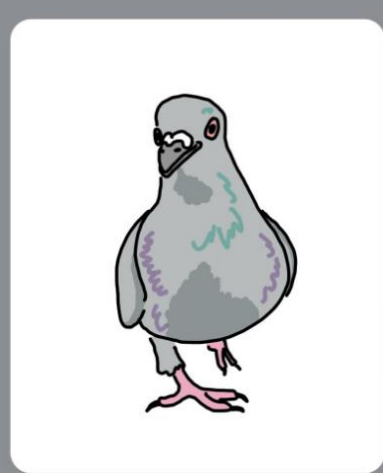
**Kämpfen**  
du greifst deinen Gegner aktiv an



**Drohen**  
du täuschst einen Angriff vor und  
provozierst deinen Gegner



Falke



Taube



Falke



Taube



Falke



Falke



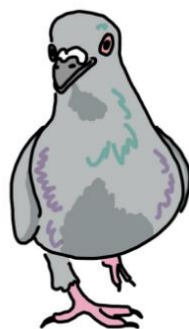
Taube



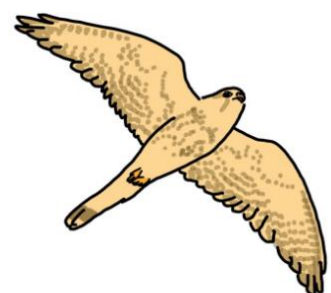
Taube



Falke



Taube



Falke



Falke



Taube



Falke



Falke



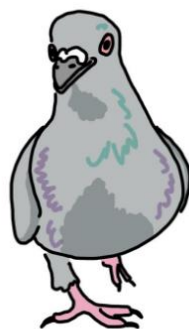
Taube



Taube



Falke



Taube



Taube