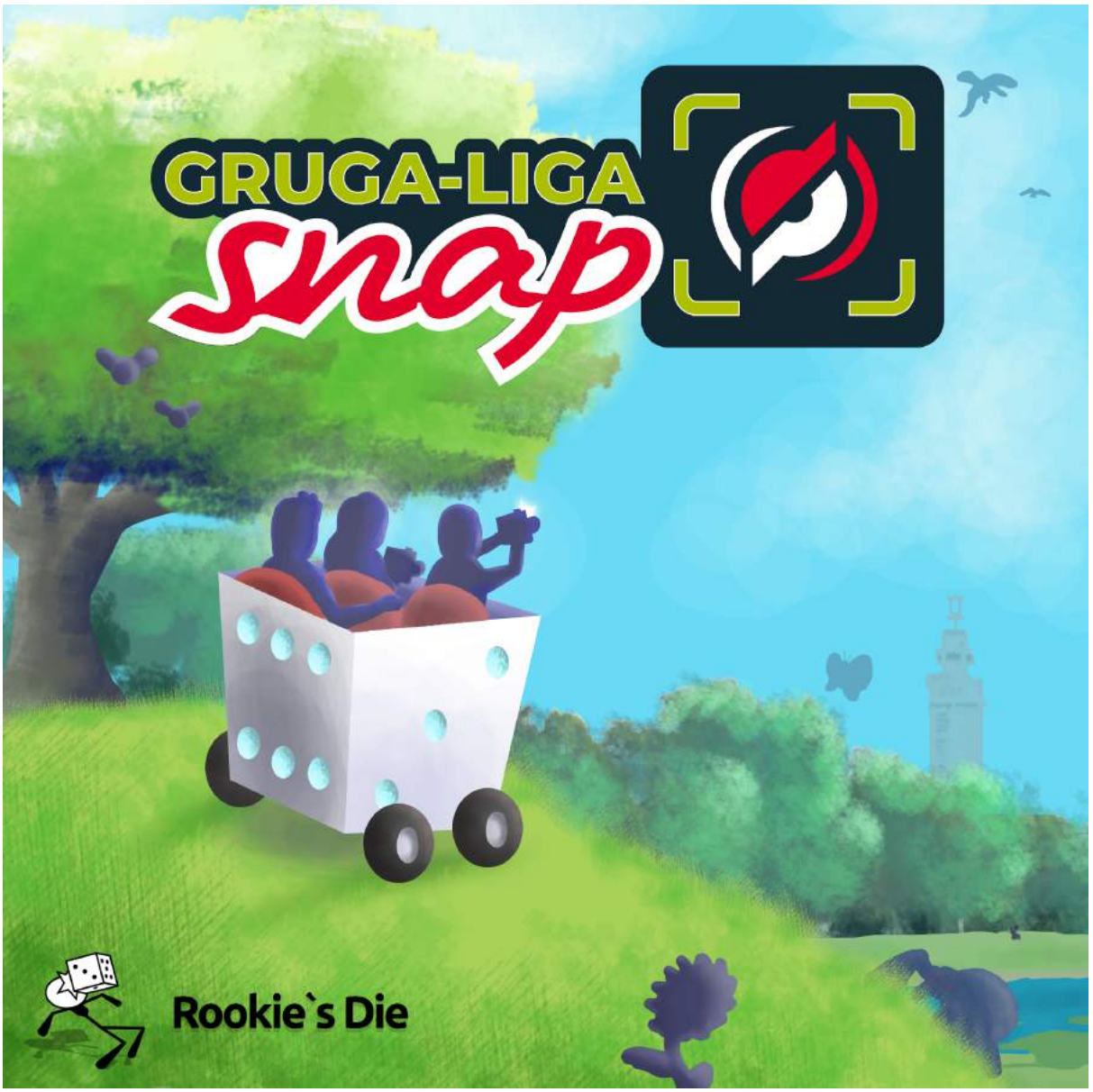
Gruga-Liga Snap

Von Alexander Auernhammer und Santiago Kühnelt

Version 1.1



Für 3 Spieler

Gruga-Liga Monster Snap, wie das beliebte N64 Spiel, aber ohne Lizenz.
Spieler fahren auf vorgegebenen Bahnen durch einen Park und fotografieren die dort lebende tierische Wildnis.

Schwarz wird vorgelesen. Grau ist Spielleiterwissen und kann geheim gehalten werden.

Charaktererstellung

	Backpacker		**Ranger**		**Gentleman**	
	Einsammeln		Anlocken		Wahrnehmung	
	Werfen		Verscheuchen		Sabotage	

Fotografieren	4

- <u>Einsammeln</u>
  Sammelt Items aber auch Monster in der Nähe ein. Items sind Beeren, Steine, Müll, Fossilien oder Ähnliches. Das Fahrzeug sammelt mit Greifarmen für die Spielercharaktere. Handel mit Items wird ermutigt.

- <u>Werfen</u>
  Wirft vorher eingesammelte Items. Beeren locken Monster an bestimmte Orte. Steine verschrecken Monster oder scheuchen sie auf.
  Spielercharaktere werfen selbst. Niemand wird verletzt!

- <u>Anlocken</u>
  Lockt Monster in der Nähe an oder lässt sie herschauen.
  Zufälliger als Beeren.

- <u>Verscheuchen</u>
  Verschreckt oder bedroht Monster die zu nahe kommen. Nutzt ein anderer in der gleichen Runde Anlocken, dann heben sich die Aktionen gegenseitig auf. Verhindert auch die Effektivität von Beeren.

- <u>Wahrnehmung</u>
  In bestimmten vorgegebenen Situationen kann etwas Geheimes entdeckt werden. Kann Tipps geben oder Items aufspüren.

- <u>Sabotage</u>
  Pfuscht in Aktionen anderer Spieler oder die Fahrbahn des Fahrzeugs. Sehr riskant! Erfolgreicher Bilderpfusch erschwert das Bild um 1.
  Kritischer Misserfolg kann zu einem verschossenen Bild des Saboteurs führen, weil dessen Kamera aus Versehen auslöst .

Bonus-Techniken

Unterstützen: Statt einer eigenen Aktion erleichtert man die Probe eines anderen Spielers. Das passiert auch wenn 2 die gleiche Aktion starten wollen.
Spieler dürfen untereinander Items weitergeben.
Wahrnehmung kann nicht unterstützt werden.

Selfie: Erleichtert ein Foto um 1, wenn das Ziel mit im Cockpit sitzt.

Interview: Zwischen Events Fragen zu ihren Charakteren, beantworten sie diese in ihren Rollen, so können sie Würfelbatterien gewinnen. Diese können einen beliebigen Würfelwurf einmalig erleichtern und gehen danach verloren. Sie nehmen Inventarplatz weg.
Alternativ verteilt Talbot auch TeamDelete-Magneten, besonders an Spieler mit vollem Film.
Fragen: Lieblingsessen, Lieblingstier, Lieblingsfarbe, schon immer Fotograf?, Kindheit, Hobby etc.

Items

- Beeren haben positiven Effekt, erleichtern Selfies noch weiter.
- Steine haben negativen Effekt
- Fossilien können an einem Ort zu Tieren verwandelt werden oder wie Steine geworfen werden
- Müll kann ein bestimmtes Monster zähmen oder als Stein geworfen werden
- Würfelbatterien erleichtern Talentproben
- Team Delete Magnet löscht ein geschossenes Foto und macht Platz für ein neues

Charaktere

Professor Mammutbau: Großer langsamer Gelehrter, auf der Suche nach tollen Fotos.
Talbot Motor: K.I. und Pilot des Gefährtes, manchmal etwas schnippisch und nicht immer hilfreich. Aber leicht zu hacken.
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/William_Henry_Fox_Talbot
Team Delete: Unruhestifter, deren Gruppierung aber bereits zerstreut wurde. Jetzt muss aufgeräumt werden.

Orte

Quelle: Bild von Gruga-Liga

[Musikpavillon]
[Brücke Glaspyramide]
[Wasserfall Teich]
[Lindenrund]
[Mustergartenanlage]
[Heckenlabyrinth]
[Freifluganlage]
[Dahlienarena]
[Margarethensee]
[Orangerie]
[Grugaturm]
[Rosengarten]
[Sportanlage]
[Sonnenterrasse]
[Grugavulkan]
[Damwildgehege]
[Eingangsbereich]
[Auswertung]

Musikpavillon

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Das Abenteuer

Wir starten unser Abenteuer in der Grugaregion, genauer gesagt im Musikpavillon. Dies ist ein großer weißer Dom mit Stuhlreihen und Bühne. An den Seiten ist er offen und viele Büsche und Bäume rahmen den Ort ein.

Vor euch steht ein 2 einhalb Meter großer Mann mit langem Laborkittel und dunkelrotem Haar. Sein Blick wirkt zerstreut. Er winkt euch zu und wirkt dadurch noch größer.

Professor Mammutbau: "*Willkommen in der Welt der Gruga, mein Name ist Professor Mammutbau, ich Reise von Region zu Region, um Daten über die dort lebende Tierwelt zu sammeln. Wer seid ihr?*"
Spielerdialog

Mammutbau: "*Ich hatte eine große Sammlung an Fotos von Kreaturen aus der Grugaregion, aber das böse Team Delete hat diese Datenbank gelöscht.*
Dieses Team besteht aus jüngeren Geschwistern die in ihrer Kindheit die Spielstände ihrer älteren Brüder und Schwestern mit eigenen überschrieben haben.
Ich brauche euch, damit ihr durch die Gruga fahrt und hochwertige Bilder, der dort lebenden Tierwelt, macht.
Traut ihr euch diese Aufgabe zu?"
Spielerdialog

Professor Mammutbau: "*Aber es geht hier nicht nur um die Forschung, nein, das hier ist auch ein Wettbewerb unter euch.*
Der beste Forschungsfotograf gewinnt.
Der Gewinner bekommt von mir ein Diplom und die Verlierer müssen mein Gepäck tragen, oder so."
Ihr seht einen riesigen Rucksack hinter ihm.
Spielerdialog

Kameras
Professor Mammutbau: "*Hier sind eure Kameras.*". Der große Mann gibt jedem von euch eine schicke Kamera. "*Jeder von euch darf nur 10 Bilder schießen.*"
Nachdem er das sagte, kommt eine Taube mit dusseligem Blick angeflogen und landet vor euch. Der Vogel versucht einen Kiesel zu essen, aber pickt daneben.

https://www.pokewiki.de/Dusselgurr

Professor Mammutbau: "*Oh, so ein Zufall, ein Gast. Probiert eure Kameras doch gleich mal aus. Und keine Sorge, dieses Übungsfoto zählt nicht zu dem 10-er Limit und wird danach gelöscht.*"
Erklärung Talent Fotografie: Euer Talent Fotografie ist 4 Punkte stark. Ihr müsst gleich der Zahl oder niedriger würfeln, um einen Erfolg zu erzielen. Ein höherer Wurf gilt als Fehlschlag. Eine 1 ist ein kritischer Erfolg und eine 6 ist ein kritischer Fehlschlag.
Bitte jeder auf Fotografie würfeln.
Spieler Fotografieren
Je besser der Wurf, umso besser das Bild. Bitte beschreibt doch mal, wie eure Fotos aussehen und was darauf zu sehen ist?
Spieler beschreiben ihre Werke
Im Grunde könnt ihr eure Würfelergebnisse wie Schulnoten sehen.
Professor Mammutbau: "*Sehr gut. Das ist aber nur der erste Teil der Bewertung, das zweite Kriterium ist das Motiv selbst. Ein einzelnes normales Tier ist natürlich ein eher durchschnittliches Foto. Achtet auf Gruppen und interessante Aktionen. Vielleicht findet ihr sogar einige sehr seltene Tiere.*
Außerdem brauche ich nicht 3 Bilder mit dem gleichen Motiv, das versteht sich, oder? Mehrfachbilder geben Mehrfachabzug, sprecht euch also ab."
Spielerdialog

Talbot Motor
Professor Mammutbau: "*Wollt ihr zu Fuß laufen?*
Rhetorische Frage."
Er wirft einen kleinen metallenen Würfel. Er fällt auf den Boden und wird plötzlich sehr groß. Sechs Reifen fahren an der Unterseite aus. Die Oberseite des Würfels öffnet sich und ihr seht drei Sitzplätze und Steuerpult mit großem Bildschirm darin.
Professor Mammutbau: "*Dies ist das Talbot Motor Mobil, oder kurz Talbot Motor. Ein Off-Road All-Terrain Vehikel mit einer Vielzahl an Funktionen.*
Wenn ich hinein bitten darf."
Männlich Er hebt euch (Spielernamen) ungefragt hoch und setzt euch in dem Fahrzeug ab.
Weiblich Wie ein übergroßer Gentleman führt er dich zu einer kleinen Trittleiter und erleichtert das Einsteigen.
Talbot: "*Bzz! Drei Passagiere! Log-In erfolgreich!*"
Ein breites Grinsen wird auf dem Bildschirm des Bordcomputers angezeigt.
Professor Mammutbau: "*Darf ich vorstellen, das ist euer Pilot. Sein Name ist Talbot.*"

Talenteverteilung 18 Punkte
Anlocken; Verscheuchen; Einsammeln; Werfen; Wahrnehmung; Sabotage

Professor Mammutbau: "*Das Teil fährt allein, trotzdem könnt ihr ein Paar hilfreiche Gadgets benutzen. Hier sind ein Paar Beeren in einem Korb, nutzt bitte eure Eingaben zum Einsammeln.*" Bitte würfelt jeder auf Einsammeln.
Spieler sammeln Beeren ein, falls alle versagen, bekommen sie welche geschenkt. Kritischer Erfolg führt zu 2 gesammelten Beeren statt nur einer.
Einsammeln geschafft: Talbot: "*Greifarm wird ausgefahren.*" Ein mechanischer Arm greift nach dem Beerenkorb, holt Beeren heraus und gibt sie an euch weiter. Schreibt sie in euer Inventar.

Professor Mammutbau: "*Als nächstes werft eine Beere auf das Ziel da vorne.*" Er zeigt auf eine Zielscheibe in gewisser Entfernung. Würfelt bitte auf Werfen.
Kein erfolgreicher Wurf: Ein fremdgeleiteter Wurf landet in einem zufälligen Busch.
Mindestens 1 erfolgreicher Wurf: Die Zielscheibe ist getroffen und fällt langsam um.

3 bunte Vögel haben sich dahinter versteckt. Ein rotes Küken, ein kleiner blauer Pinguin und eine runde grüne Eule schrecken auf und fliehen sofort aus dem Pavillon. (ungültiges Foto)

https://www.pokewiki.de/Flemmli
https://www.pokewiki.de/Plinfa
https://www.pokewiki.de/Bauz

Talbot: "*Ziele entdeckt, Ziele entdeckt. Fahrtroute wird berechnet.*"
Der Talbot Motor setzt sich in Bewegung.
Professor Mammutbau: "*Es geht los, viel Erfolg.*"

Ihr verlasst den Pavillon auf der Südseite.
Spielerdialog
Die drei Vögel haben sich aufgeteilt und sprinten in verschiedene Richtungen. Die grüne Eule rennt nach Westen zu einer großen Brücke aus Holz. Der blaue Pinguin springt im Süden auf einer großen freien Wiese davon. Das rote Küken flattert Richtung Osten zu einem Café.
Talbot: "*Bwrumm! Wohin soll die Reise gehen? Westen, Süden oder Osten. Jeder von euch hat einen interaktiven Touchscreen vor euch. Bitte wählt jeder einen Pfeil aus. Mehrheitsentscheid. Alle in einem Boot.*"

Auswahl Richtung Brücke (Brücke Glaspyramide), Dahlienarena (Dahlienarena) oder Orangerie (Orangerie)

Brücke Glaspyramide

Quelle: Bild von Gruga-Liga

https://www.pokewiki.de/Wuffels
https://www.pokewiki.de/Altaria
https://www.pokewiki.de/Relaxo

Ihr fahrt einen Pfad entlang in Richtung der Brücke, am Wegesrand wächst ein erntereifer Beerenbaum und darunter liegen einige Steine.
Ein kleines braunes Hündchen, mit Steinchen im dreckigen Feel, kläfft der grünen Eule nach. (3 Bronzesterne)
Wurf mit Beere: Das Hündchen freut sich über das Geschenk. Ein sehr niedlicher Anblick. Es scheint euch zu folgen. (2 Silbersterne)
Wurf mit Stein: Das Hündchen springt überrascht auf und rennt dann, dem Stein hinterher. (2 Silbersterne)
Nach kurzer Zeit bringt der kleine Kläffer den Stein zurück. (Zurück ins Inventar)
(2 Silbersterne erleichtertes Bild) Der Hund läuft euch nach.
Verscheuchen: Das Hündchen erschrickt und rennt davon, es lässt einen Stein zurück. (Einsammeln kritischer Erfolg, es ist ein Fossil)
Anlocken: Der Hund beobachtet euch und läuft euch nach.

Ihr fahrt auf eine große Brücke und habt einen tollen Blick über die gesamte Landschaft. Ihr seht im Süden einen wunderschönen Wasserfall und im Norden ein exzentrisches goldenes Gebäude. Ein Hundertwasser-Haus, ein Gebäude ohne Ecken.
Bitte würfelt auf das Talent Wahrnehmung.
Wurf auf Wahrnehmung: Weit über dem seltsamen Gebäude fliegt ein großer blauer Vogel mit Schwingen aus puren Wolken. (1 Goldstern, erschwertes Bild)
Anlocken: Hat es funktioniert? Gibt es einen Effekt? Ihr starrt auf den entfernten Vogel und bemerkt, wie er seine Richtung ändert und genau auf euch zufliegt. Mit einem riskanten Sturzflug schwebt das majestätische Wesen über euch hinweg. (1 Goldstern, erleichtertes Foto)

Das Ende der Brücke ist in Sicht und damit auch ein komisches ruhendes Etwas mitten im Weg. Ein großes dickes schlafendes Tier sieht aus wie eine Mischung aus Katze und Bär versperrt euch den Weg. Ihr könnt das Gesicht allerdings nicht sehen.. Euer Vehikel hält an. Talbot: "*Weg versperrt, Weg versperrt!*" (Ungültiges Foto, kein Gesicht erkennbar)
Anlocken: Der Talbot Motor spielt eine seltsame Flötenmusik ab. Der flauschige Riese erwacht und schaut euch hungrig aber freundlich an. (1 Silbersterne, jetzt noch Beere, dann erleichtertes Foto)
Der Faulenzer macht euch Platz und legt sich an einer anderen Stelle wieder hin.
Beere werfen: Die geworfene Beere landet mitten auf seinem Gesicht. Der Geruch weckt es auf und der flauschige Riese verputzt sein Geschenk. (1 Silbersterne, jetzt noch weitere Beere, dann erleichtertes Foto)
Der Faulenzer macht euch Platz und legt sich an einer anderen Stelle wieder hin.
Talbot: "*Alte Route wird erneut berechnet. Die Reise geht weiter.*"
Verscheuchen oder Stein werfen: Grummelig erwacht der faule Katzenbär und starrt euch mit geschlossenen Augen verschlafen an. Es wirkt wütend.
Spielerdialog
Talbot: "*Gefahr erkannt. Soll ich…*"
Der Fettsack hebt euch hoch und schmeißt euch von der Brücke.
(Wasserfall Teich)

Nichts tun oder Sabotage-Boost:
Talbot: "*Alte Route eingegeben. Off-Road Modus aktiviert. Volle Kraft voraus!*"
Ohne Rücksicht auf Verluste fährt euer Fahrzeug auf den Schläfer zu und klettert mit mehreren Anläufen den Bauch nach oben. Dabei beginnt das Gefährt gefährlich zu kippen.
Spielerdialog (mit guten Ideen, kann der Absturz verhindert werden)
Oh oh! Ihr kippt stark über das Geländer der Brücke uuuund ihr stürzt ab.
(Wasserfall Teich)

An dem Monster vorbei weiterfahren: Ein Großer Wald ist vor euch.

Quelle: Bild von Gruga-Liga

https://www.pokewiki.de/Shnebedeck

Drei kleine schneebedeckte Tannen stehen am Wegesrand und passen nicht wirklich in die Szenerie. (ungültig)
Anlocken
Die tannenartigen Wesen wachen auf, schütteln sich und beginnen fröhlich zu tanzen. (2 Silbersterne)
Ein heiß-glühender Tausendfüssler kriecht aus dem Dickicht und nähert sich den drei Bäumen. (3 Bronzesterne)
Verscheuchen: verscheucht alle.
Werfen: Stein verscheucht den Käfer.
Die Bäume freuen sich und geben dem Werfer 3 Beeren.
Werfen einer Beere: Das Insekt verbrennt glücklich die Frucht (2 Sterne). Es verschwindet im Gehölz.
Kein Eingreifen: Der Käfer deckt die Bäume in einen dicken Teppich aus Flammen (1 Goldstern). Die Bäume fliehen in den Wald, nur der Käfer bleibt zurück und wirkt zufrieden.

Quelle: Bild von Wiki05 https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Tropenhaus,_Grugapark_Essen_03.JPG

https://www.pokewiki.de/Mogelbaum
https://www.pokewiki.de/Trombork

Der Wald wird immer dunkler. Eine entspannte Ruhe umgibt euch. Nach einiger Zeit bricht Licht zwischen den Blättern hervor, vor euch ist eine große Pyramide aus Glas. Kleine Bäume stehen am Wegesrand. Ihr fahrt an einem kleinen Steinhaufen vorbei. Der Weg führt von hier in das nächste Gebiet im Süden. Würfelt bitte auf Wahrnehmung.
Wahrnehmung: Ein Baum scheint aus Stein zu bestehen, der zweite ist irgendwie gruselig.
Anlocken: Keine Reaktion
Verscheuchen: Ein Baum schreckt auf, er hat ein kleines Gesicht mit belämmertem Blick. Auch ein anderer Baum daneben erwacht, er ist sehr viel gruseliger und nimmt eine zombiehafte Pose ein. (2 Silbersterne)

Das Fahrzeug verlässt den Wald. (Lindenrund)

Wasserfall Teich

Quelle: Bild von Gruga-Liga (bearbeitet von Rookie's Die)

https://www.pokewiki.de/Yanma
https://www.pokewiki.de/Branawarz
https://www.pokewiki.de/Froxy

PLATSCH! Ihr seid mitten in einen Teich unterhalb der Brücke gefallen.
Talbot: "*Schwimmmodus aktiviert. Neue Route wird berechnet.*"

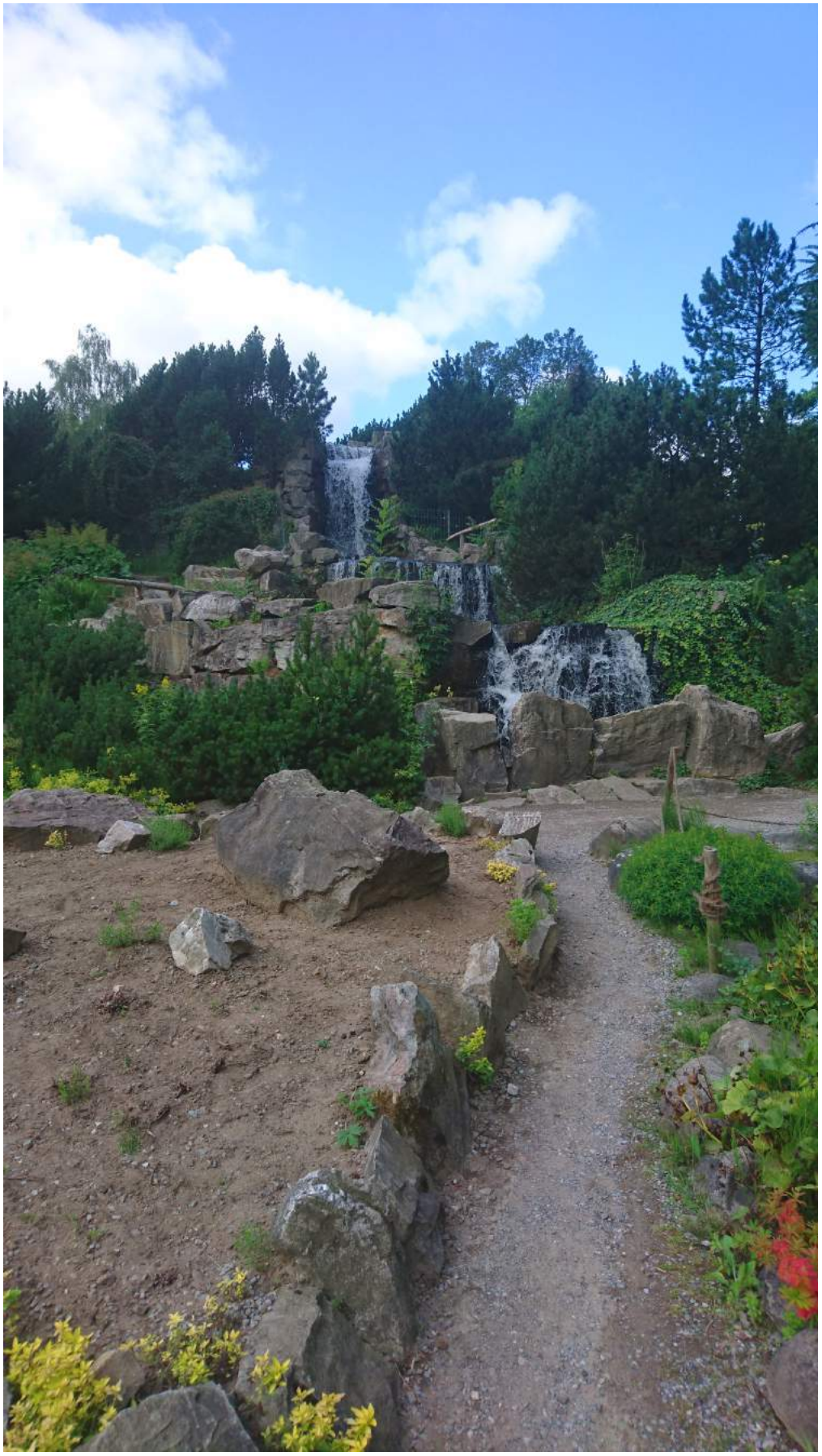
Ihr schaut euch um, Ihr seid in einem Tal, aus einer entfernten Felswand fließt ein beeindruckender Wasserfall. Der Teich ist von Pflanzen umgeben und einige Stege führen von einem Ufer zum anderen. Ihr erschreckt als plötzlich eine Monsterlibelle an euch vorbei schwebt. (3 Bronzesterne)
1 Spieler nutzt Anlocken: 2 weitere Riesenlibellen erscheinen, sie sind allerdings sehr flink und schwer auf ein Bild zu bekommen. (2 Silbersterne, erschwertes Foto)
Verscheuchen: Ihr habt erfolgreich alle Tiere vertrieben. Glückwunsch.
Werfen eines beliebigen Items: Eine riesige fette blaue warzige Kröte mit roten Augen erhebt sich aus dem Wasser und beobachtet euch neugierig. Quack!
(2 Silbersterne)

Verscheuchen oder Steinwurf: Ihr habt erfolgreich alle Tiere vertrieben. Glückwunsch.

Anlocken oder Beerenwurf oder 2 Spieler anlocken: Ein fröhliches Quaken ruft viele kleine blaue schaumblasige Frösche aus dem Wasser. Sie setzen zu einem wundervollen Froschorchester an. Beeindruckend! (1 Goldstern)

https://www.pokewiki.de/Kleinstein

Mit einiger Mühe und ausfahrbaren Zusatzbeinen zieht sich das Fahrzeug aus dem Teich und arbeitet sich den Berg zum Wasserfall hinauf.
Ein Haufen großer Steine muss umrundet werden.
Einsammeln: Du bekommst einen großen Stein und hältst ihn in deiner Hand. Du schaust ihn dir genau an und der Stein blickt dir wütend entgegen und schaut dich genau an. (Selfie 2 Silbersterne erleichtertes Foto)



Quelle: Bild von Gruga-Liga

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Ihr erreicht einen See beim Wasserfall. Wassertropfen spritzen euch entgegen. Ein hilfloser roter Fisch liegt auf dem Land und zappelt erbärmlich. (3 Bronzesterne)
Einsammeln: Glibbschend flutscht der Fisch ins Cockpit und springt chaotisch umher. (Selfie 2 Silbersterne erleichtertes Foto)
Wurf mit Beere: Flatsch! Der Fisch ist mit matschigem Fruchtfleisch bedeckt.
Wurf mit Stein oder Wurf des Fisches in den Wasserfall: Der Fisch fliegt in die stürzenden Wasser.
Pause
Der Fisch wird mit hoher Geschwindigkeit wieder aus dem Wasserfall katapultiert und verschwindet am Horizont. Ein mächtiger dunkler dreiköpfiger Drache bricht hinter dem Wasserfall hervor und visiert euch wütend an. (1 Goldstern)
https://www.pokewiki.de/Karpador
https://www.pokewiki.de/Trikephalo

Wütender Drache
Talbot: "*Schutzschirm wird hochgefahren*" Ein glasartiges Schild beschützt euch im Cockpit vor der gemeinen Außenwelt. (Werfen und sammeln wird verhindert)
Ein zorniger Schrei lässt euch zusammenzucken, während das Fahrzeug unbekümmert seine vorberechnete Route abfährt.
Spielerdialog

Spielerdialog unterbrechen
WÄÄMMM Der Monsterdrache rammt euren Schutzschirm und versucht euch zu beißen. (1 Goldstern)
Vertreiben: Das Fahrzeug sendet ein furchtbares Geräusch in niedriger Frequenz aus und alles in näherer Umgebung schreckt verwirrt zurück. Der Drache lässt von euch ab und fliegt genervt davon. (1 Goldstern)
Ihr fahrt an einem hübschen Rosengarten vorbei Richtung Südwesten. (Labyrinth)
Sabotage Turbogeschwindigkeit: Ihr haut den Turbo rein und düst davon. Der zornige Drache fliegt euch vergeblich hinterher und bewirft euch mit zwei dunklen Feuerbällen. Ihr seid entkommen.
Ihr fahrt an einem hübschen Rosengarten vorbei Richtung Südwesten. (Labyrinth)

Sabotage Schild aus, Fahrzeug anhalten oder kritischer Misserfolg: Ihr kommt abrupt zum Stehen und der Schutzschirm löst sich auf. Ohne zu zögern schnappt der Drache nach euch und holt dann zu einem gigantischen Stoß aus.
Es gibt kein Entkommen, keine sinnvolle Option. Ihr werdet mitsamt dem Fahrzeug weg katapultiert. Jeder von euch kommt aus Versehen auf den Auslöser und schießt ein verschwommenes ungültiges Bild. Euch wird schwarz vor Augen. Am Ufer eines großen Sees kommt ihr zu euch. (Margarethensee)

Kein Eingreifen oder Fehlschläge: Ihr fahrt in südöstliche Richtung. Immer wieder attackiert der dunkle Drache euer Gefährt, das ständige wackeln und blitzen des Schutzschirms macht Fotografie unmöglich. Nach einiger Zeit lässt das Biest von euch ab und schwebt grummelnd von dannen. (Margarethensee)

Keine Interaktion mit Fisch oder Fehlschläge:
Ihr fahrt an dem beschaulichen Wasserfall vorbei und fahrt wieder etwas bergab. Euch fällt ein großes Fossil mit einem Ammoniten darauf auf. Talbot: "*Sehr interessant. Sollen wir dieses Fossil mitnehmen?*"

Ja
Der Talbot Motor fährt zwei mechanische Fangarme aus und packt den steinzeitlichen Stein ein.
(Geheimpfad beim Rosengarten entdeckt) (Rosengarten)

Nein
Ihr lasst den felsigen Fels zurück und fahrt in das nächste Gebiet. (Margarethensee)

Lindenrund

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Friedlich zuckelt ihr eine lange Straße entlang, ihr genießt die Anspannung der Jagd und die Vorzüge des sonnigen Tages. Eine hohe und gepflegte Hecke liegt auf eurer Route. Ein bogenförmiges Loch lädt euch ein und ihr fahrt in den Lindenrund.

Die große Hecke schließt ringförmig einen freien Platz ein, in dessen Mitte blüht ein dichtes Blumenfeld. Eine einzelne Statue reckt ein mysteriöses Schwert in den Himmel. (ungültiges Bild)
Talbot: "*Sollen wir den Platz mehrfach umrunden? Oder weiterfahren?*"

https://www.pokewiki.de/Bisaflor
https://www.pokewiki.de/Gramokles

Umrunden
Der Talbot Motor ändert seine Route und ihr fahrt um das Blumenfeld. Diverse Dinge liegen auf dem Boden verteilt (1 Fossil, 2-3 Beere, 4-5 Stein, 6 Müll)
Nicht kritisches Verscheuchen oder Anlocken: Eine besonders große Blume in der Mitte des Feldes beginnt sich zu schütteln und wird danach wieder ruhig.

Weiteres nicht kritisches Verscheuchen oder Anlocken: Das Schwert der Statue fängt an zu zittern und wird danach wieder ruhig.
Werfen eines Items auf die Blume: Ein gezielter Wurf und der Gegenstand trifft die große Blume in der Mitte. Mit einem lauten und sehr tiefen Brüllen springt ein großes grünes Krötenmonster aus den Büschen. Es hat kleine Ohren, einen fiesen Blick und eine riesige Blume auf dem Rücken. (2 Silbersterne)
Die Blumenkröte wirkt wütend und beginnt euch aus der Ferne zu attackieren. (Weitere Würfe erschwert)
Talbot: "*Gefahr! Soll der Schutzschirm aktiviert werden?*" (Schild verhindert Würfe von Items)

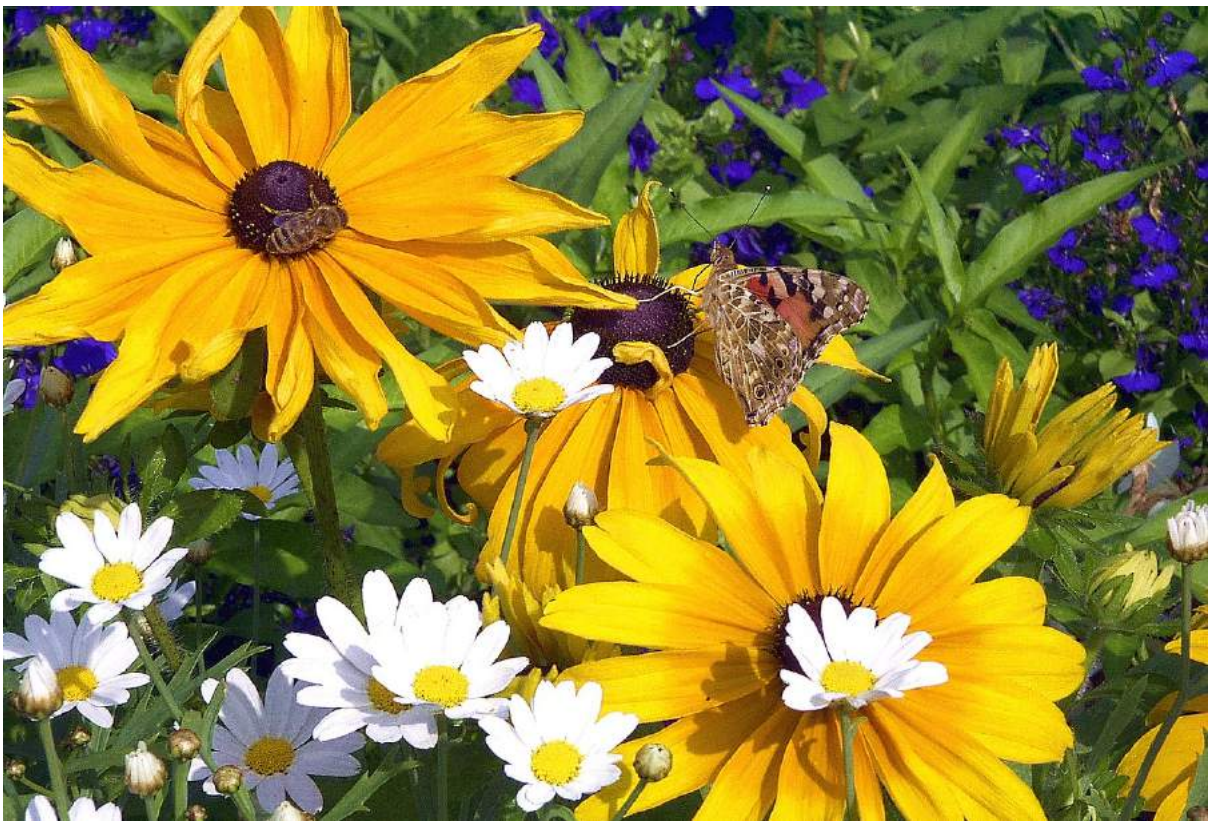
Werfen eines Items auf das Schwert (um 1 erschwert): Ein schwerer Wurf, doch trotzdem ein Treffer. Das Schwert wird von der Statue geschleudert und stürzt zu Boden, doch bevor es landet beginnt es zu schweben. Es tanzt schwingend durch die Luft. (2 Silbersterne)

Schwert einsammeln: Talbot greift das Schwert mit einem ausfahrbaren Arm und reckt es episch nach oben.
(2 Silbersterne)

Schwert und Blume aktiv: Die fliegende Klinge und das botanische Monstrum beginnen gegeneinander zu kämpfen. Ein epischer Kampf entbricht. (1 Goldstern)

Weiterfahren: Talbot: "*Weiter! Weiter! Brumm! Brumm!*" Ihr verlasst den Heckenzirkel und der Pfad führt durch eine bunte Blumenwiese.

https://www.pokewiki.de/Smettbo
https://www.pokewiki.de/Papinella
https://www.pokewiki.de/Vivillon



Quelle: Bild von Vulkan https://de.wikipedia.org/wiki/Blume#/media/Datei:Blume_mit_Schmetterling_und_Biene_1uf.JPG

Dieses Blumenfeld ist farbenfroh und weitläufig. Hier ist der Staudenhang, eine Sammlung tausender Blumen mit verschiedensten Herkünften. Viele Schmetterlinge, Bienen und Hummeln fliegen umher, zumindest sehen die Tiere so aus, aber es sind sehr große Insekten.
3 verschiedene Schmetterlinge tanzen in einiger Entfernung. (1 Goldstern, erschwertes Foto)
Verscheuchen: Die Tierwelt meidet euch und versteckt sich.
Anlocken: Alles Leben in der Umgebung flattert auf euch zu. Ein buntes Bild aus Insektenflügeln und Blütenpollen (1 Goldstern)
Die Tiere kommen euch erschreckend nah. Talbot: "*Sicherheitsschirm aktiviert*." Ein glasähnlicher Schutzschild wird aufgefahren und fast sofort mit Pollen und Honig verklebt. Fotos sind jetzt unmöglich zu schießen. Talbot fährt unbekümmert weiter.
Sabotage Boost: Ihr entkommt dem Traum aus Honig.
Sabotage Scheibenwischer: Deine Seite ist vom Schmutz befreit, du kannst wieder Fotos schießen. Nur du.

Ihr fahrt honigbeschmiert weiter:
https://www.pokewiki.de/Ursaring
https://www.pokewiki.de/Teddiursa

Zwei Zungen schlabbern plötzlich über eure Scheiben und schlecken den Honig restlos weg. Ein kleiner Jungbär und ein großer Papabär, unbekannter Gattung, genießen ihre fahrende Mahlzeit und wirken sehr zufrieden. (1 Goldstern)
Eure Sicht ist frei, der Schild deaktiviert und die Bären bleiben satt zurück.

(Rosengarten)

Rosengarten

Quelle: Bild von Gruga-Liga (von Rookie's Die bearbeitet)

https://www.pokewiki.de/Sonnflora
https://www.pokewiki.de/Sonnkern
https://www.pokewiki.de/Wadribie
https://www.pokewiki.de/Wommel

Ihr fahrt durch ein Feld aus Sonnenblumen auf einen schönen Rosengarten zu. Einige Beerensträucher säumen euren Weg. Seltsame wabenförmige Bienen schwirren von Blume zu Blume. (3 Bronzesterne)
Ihr entdeckt eine tanzende Sonnenblume mit breitem Grinsen auf der Blüte. (3 Bronzesterne)
Anlocken oder kritischer Beerenwurf: Es versammeln sich mehrere Sonnenblumen und Bienenwesen und tanzen in den Sonnenstrahlen. (2 Silbersterne, erleichtertes Bild)
Verscheuchen: Alle Tiere verziehen sich.

Item werfen, nicht kritisch: Du triffst eine Biene, sie stürzt in einen Strauch ab und ist verschwunden.
Ammonit im Inventar
Immer mehr Sonnenblumenmonster erscheinen um euch herum und scheinen sehr neugierig.
Talbot: "*Es scheint, als wollen die Blumen den steinernen Ammoniten. Was sollen wir tun?*"
Übergeben: Überglücklich nehmen die Blumen den Fels und tragen ihn zu der Mustergartenanlage

Nicht übergeben oder kleinen Stein: Enttäuscht lassen die Sonnenblumen ihre Köpfe hängen. Eine bedrückende Szenerie. (2 Silbersterne, erleichtertes Foto)

https://www.pokewiki.de/Roselia
https://www.pokewiki.de/Roserade

Die Fahrt geht durch einen wunderschönen Blumengarten. Ihr seht verschiedene tanzende Rosenmonster und seltsame wabenförmige Bienen, es liegt herrlicher Rosenduft in der Luft. Ein Bild wie an die Decke einer Kathedrale gemalt. *(1 Goldstern)*
Jegliche Aktion: Egal was ihr tut, ihr würdet der unberührten Schönheit dieser Szenerie empfindlich schaden.

Ihr fahrt weiter Richtung Süden.
Sportanlage

Mustergartenanlage

Quelle: Bild von Gruga-Liga

https://www.pokewiki.de/Amonitas
https://www.pokewiki.de/Flapteryx
https://www.pokewiki.de/Monargoras
https://www.pokewiki.de/Aerodactyl
https://www.pokewiki.de/Bollterus

Ihr fahrt in ein Gebiet mit kleinen Gebäuden, Statuen und einer Vielzahl an Wegen. So manch ein Besucher glaubte, dass dies hier allein die Grugaregion gewesen wäre und doch wäre dieser mit dem Ergebnis zufrieden gewesen.
Die Sonnenblumen tragen den schweren Ammoniten zu einer Maschine und beten sie an. Ihr seht einen großen roten Schalter, der das Gerät aktivieren würde. Zum Glück seht ihr sehr viele Steine im ganzen Gebiet herumliegen.
Talbot: "*Umkreisung des Gebietes eingeleitet.*"

Einsammeln: Du sammelst einen besonderen Stein ein, es ist ein versteinertes Fossil. Die Oberfläche ist gut fühlbar.

Schalter aktiviert mit Wurf: Die Maschine leuchtet auf und ein Lichtstrahl ragt in den Himmel. Ein großes Ammoniten-Monster wird wiederbelebt und die Sonnenblumen beten es an. (1 Goldstern)
Die Maschine bleibt aktiv.

Erfolgreicher Wurf eines Fossils in die Maschine: Ein Urzeitvogel, ähnlich dem Archaeopteryx, erwacht zum Leben und fliegt in den Himmel (2 Silbersterne)

Erfolgreicher Wurf eines Fossils in die Maschine: Ein großer wütender Dinosaurier, ähnlich dem Tyrannosaurus Rex, erwacht zum Leben und beginnt euch zu jagen. (1 Goldstern)
Talbot: “Gefahr! Gefahr! Turbomodus aktiviert.” (Einsammeln erschwert, Verscheuchen hält den T-Rex kurzzeitig ab und verlangsamt das Tempo)

Erfolgreicher Wurf eines Fossils in die Maschine: Ein Flugsaurier erwacht zum Leben und fliegt in den Himmel (2 Silbersterne)

Erfolgreicher Wurf eines Fossils in die Maschine: Ein großer mauerartiger Dinosaurier, ähnlich dem Triceratops, erwacht zum Leben und beginnt einen spektakulären Kampf gegen den T-Rex (1 Goldstern, erleichtertes Foto)
Danach endet das Gebiet

Sackgasse und Rückreise
Talbot: "*Wir haben das Ende dieser Route erreicht. Rückführung eingeleitet.*"
Spielerdialog
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder.
(Spieler mit 10 fertigen Fotos erhalten einen Team Delete Magnet zum löschen eines beliebigen eigenen Bildes) Interview
(Musikpavillon)

Sportanlage

https://www.pokewiki.de/Bisofank

Beschaulich fahrt ihr auf eine offene Wiese, ein einzelner Büffel mit krassem Afro grast dort. (3 Bronzesterne)
Anlocken oder Beere werfen: Das Tier reagiert kaum, aber hält zumindest still. (3 Bronzesterne, erleichtertes Foto)
Verscheuchen oder Stein werfen: Ohne Vorwarnung rammt der Büffel euch und wirft euch zum anderen Ende der Strecke. (Beendet die Tour frühzeitig, neue Route beim Pavillon.)

Hier in der Umgebung sind einige Sportanlagen.
In einiger Entfernung seht ihr zwei rennende Hunde. Einer ist schlank und gelb, der andere ist riesig, rot und hat einige Streifen. (2 Silbersterne, erschwertes Foto)

https://www.pokewiki.de/Bellektro
https://www.pokewiki.de/Arkani

Sabotage Turbo: Ihr holt auf und fahrt neben den beiden Tieren her. Ihr könntet beide auf ein dynamisches Bild bekommen. (1 Goldstern)

Items werfen: Die Tiere sind zu weit weg
Anlocken oder verscheuchen: Die Tiere werden langsamer und sind, trotz der Entfernung, leichter zu fotografieren.

Ihr fahrt an einigen Gebäuden vorbei, seht einen Spielplatz und eine umgitterte runde Arena. Aber leider ist hier nichts los.
Talbot: "*Wir haben das Ende dieser Route erreicht. Rückführung eingeleitet.*"
Spielerdialog
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder.
(Musikpavillon)

Heckenlabyrinth

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Die Straße ist hier breit und frei. Eine weite Wiese ist voraus.
Talbot: "*Ich registriere keine Tiere in dieser Richtung. Neue Route wird berechnet.*"

Talbot fährt an einem Spielplatz vorbei in Richtung einiger hoher Hecken.

https://www.pokewiki.de/Sankabuh
https://www.pokewiki.de/Colossand

Ihr seht in einem Sandkasten eine große Sandburg mit einer kleinen roten Schaufel auf der Spitze.
Werfen, Verjagen oder Anlocken: Die leblose Sandburg erwacht zu lebhaftem Leben und versucht vor euch zu protzen. (2 Silbersterne)

https://www.pokewiki.de/B%C3%A4hmon

Weiter geht die Fahrt in ein komplexes Hecken-Labyrinth.
Talbot: "*Route wird berechnet…*" sagt er, während das Fahrzeug weiterfährt.
Ihr fühlt euch beobachtet. Würfelt bitte auf Wahrnehmung.
Erfolgreiche Wahrnehmung, nicht kritisch: Etwas rosanes hat euch aus einer Ecke hervor angegrinst und ist sofort wieder verschwunden. (ungültiges Foto)
Erfolgreiche Wahrnehmung, kritisch: Ein rosaner Kobold hatte euch kurz aus einer Ecke hervor angegrinst. (ungültiges Foto)

Talbot: "*Eine Abzweigung. Rechts oder links?*" (Auswahl ist egal)
Ihr fahrt tiefer in das Labyrinth.
.
.
.
Verscheuchen: Kobolde erscheinen eine Zeit lang nicht
Anlocken: Ein pinker Kobold steht vor euch auf dem Weg und bleckt euch zu Zunge entgegen. (2 Bronzesterne) Der Kobold kriecht unter eine Hecke und wackelt dabei übertrieben mit dem Hintern in eure Richtung.
Sabotage für Sprung oder Flug: Whusch! Schon seht ihr das Gebiet von oben. Da ist ein freier Platz in der Mitte. Talbot: "*Sollen wir zu dem Platz gleiten?*"
Ja: Ihr schwebt zu dem Platz, ein geisterhafter zerstörter Holzturm erscheint plötzlich und ihr landet genau darauf.
15 kleine rosa Kobolde erschrecken sich massiv, als ihr plötzlich in ihrem Wohnzimmer landet. (1 Goldstern)
Talbot: "*Wir haben das Ende dieser Route erreicht. Rückführung eingeleitet.*"
Spielerdialog
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder. (Musikpavillon)

Ihr verfahrt euch massiv im Labyrinth oder Sabotage mit Turbo:
Ihr habt keine Ahnung wo ihr seid. Ihr seid euch nicht mal sicher, ob ihr noch in der Grugaregion seid. Hier sieht es aus wie ein alter Friedhof. Talbot: "*Dieser Friedhof ist auf meiner Karte nicht eingezeichnet oder wurde gelöscht. Berechne neue Route anhand von Schätzwerten.*"

Quelle: Conrad Nutschan https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Alte_Grabsteine_Hauptfriedhof_Frankfurt_2005.jpg
(Beispielbild ohne Bezug zum Grugapark)

Friedhof

Trotz der schweren Reifen ist es hier totenstill. Ein unheimlicher Nebel liegt in der Luft und der Himmel scheint plötzlich stark bewölkt zu sein. Ohne einen Sonnenuntergang wird es plötzlich dunkler. Überall stehen Grabsteine und Kerzen und unterstreichen das Ambiente.
Würfelt bitte auf Wahrnehmung.
Wahrnehmung 1:

https://www.pokewiki.de/Lichtel

Eine Kerze! Die Kerze lebt und schaut euch nach. (2 Silbersterne)

Wahrnehmung 2:

https://www.pokewiki.de/Zwirrlicht

Ein kleiner buckliger Geist mit Skelettfratze erscheint hinter einem Grabstein und schwebt zu dem Kerzengeist. Gruselig… (2 Silbersterne, erleichtertes Foto)

Wahrnehmung 3:

https://www.pokewiki.de/Banette

Irgendwas ist hinter euch! Eine groteske Phantompuppe mit Reißverschlussmaul grinst euch schelmisch an. Plötzlich ist die ganze Gegend voller Geisterpuppen, Totenkopfgespenstern und Gruselkerzen. (1 Golstern)
(Kein Geist reagiert auf Anlocken, Verscheuchen, Einsammeln oder Werfen, stattdessen tun sie so als ob die Items der Spieler oder ihre Lieblingsfotos verbrennen. Diese Dinge sind im nächsten Gebiet wieder unversehrt.)

Alles wird immer dunkler, nebliger und kühler. Talbot: "*Sensoren ausgefallen.*"
Plötzlich ist alles schwarz.
(Freifluganlage)

Freifluganlage
Über euch spannt sich ein hohes Netz. Ihr fragt euch, wie ihr euch hierher verfahren konntet. Nur Talbot fragt sowas nicht. Talbot verfährt sich nie.
Sagt er...

https://www.pokewiki.de/Fasasnob
https://www.pokewiki.de/Tukanon

Aber auch hier herrscht das Leben.
Ein Fasan und ein Tukan kämpfen in der Luft gegeneinander. (2 Silbersterne aber erschwertes Foto)
Falls ein Spieler ein Foto schießt, so versuchen die großen Vögel die Kamera des Spielers mit der niedrigsten Anzahl an Bilder zu greifen, was zu einem erschwerten Wurf auf Fotografieren führt.

Wurf: Einer der Vögel fängt das Item auf und wirft es zielgenau zurück. (Zurück ins Inventar)

Sabotage Flug oder Sprung:
Ihr springt hoch zu den gefiederten Kämpfern. (1 Goldstern)

Anlocken oder verscheuchen: Ein Vogel wirft einen Stein, der andere eine Beere auf euch. Würfelt bitte auf Einsammeln. Der niedrigste Wurf bekommt die Beere, der zweitniedrigste den Stein. Bei Gleichstand oder Fehlschlag bekommt jeder eine Beule.

Ihr verlasst die Freifluganlage. Ihr fahrt an einem seltsamen Stein vorbei auf eine Wiese. Bitte werft auf Wahrnehmung.

Quelle: Bild von Gruga-Liga

https://www.pokewiki.de/Piepi

Kritischer Erfolg: Ein seltsames rundes rosa Sternenmonster scheint über euch zu schweben und gibt Piepsgeräusche von sich. (1 Goldstern)
Das war seltsam.
Normaler Erfolg: Oho, da liegt Müll am Boden!

Quelle: Bild von Gruga-Liga

https://www.pokewiki.de/Icognito

Weiter durch die Natur fährt euch Talbot. Zu eurer Linken seht ihr ein seltsames flaches Gebäude. Der Lesepavillon. Kleine schwarze fliegende Buchstaben mit je einem Auge schwirren hier durch die Luft.
Die Realität selbst scheint hier zu leiden. (1 Goldstern)
Beere werfen: Sie bilden das Wort *Beere*. (1 Goldstern)
Stein werfen: Sie bilden das Wort *Stein*. (1 Goldstern)
Fossil werfen: Sie bilden das Wort *Fossil*. (1 Goldstern)
Müll werfen: Sie bilden das Wort *Müll*. (1 Goldstern)
Einsammeln: Sie bilden das Wort *Einsammeln*. (1 Goldstern)
Verscheuchen: Sie bilden das Wort *Verscheuchen*. (1 Goldstern)
Anlocken: Sie bilden das Wort *Anlocken*. (1 Goldstern)

https://www.pokewiki.de/Pyroleo
https://www.pokewiki.de/Chelterrar
https://www.pokewiki.de/Leufeo

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Vor euch erstreckt sich eine weite offene Wiese. In einiger Entfernung schläft ein löwenartiges Feuermonster unter einem niedrig wachsenden Baum. (3 Bronzesterne)
Anlocken: Die Feuergroßkatze wacht auf, schaut in eure Richtung und brüllt laut. (2 Silbersterne)
Verscheuchen: Der Boden beginnt plötzlich zu beben und das majestätische Katzenbiest erschrickt sich. (2 Silbersterne)
Es rennt von euch weg und unter dem niedrigen Baum gräbt sich eine mit Pflanzen bewachsene Schildkröte aus dem Boden. Der Baum scheint Teil des Panzers. Mürrisch kommt euch die monströse Landschildkröte entgegen. (2 Silbersterne)
Stein werfen nicht kritisch:
das majestätische Katzenbiest erschrickt sich. (2 Silbersterne)
Es rennt von euch weg.
Stein werfen. Kritischer Erfolg: Du triffst, das Löwenmonster geht sofort K.O. und kleine Vögelchen schwirren um seinen Kopf. Ein Junges kommt angerannt und versucht seinen Vater aufzuwecken. Eine herzzerreißende Szene (1 Goldstern).
Beere werfen: Das majestätische Biest wird auf die Frucht aufmerksam. Unter dem niedrigen Baum gräbt sich eine mit Pflanzen bewachsene Schildkröte aus dem Boden. Der Baum scheint Teil des Panzers.

Mürrisch kommt auch die monströse Landschildkröte zu der Beere. Die beiden Tiere entdecken eine neubegründete Rivalität für sich und beginnen um die Frucht zu rangeln. Die Menge tobt. (1 Goldstern)

Ein kleiner Bahnhof ziert das Gebiet.
Talbot: "*Wir haben das Ende dieser Route erreicht. Rückführung eingeleitet.*"
Spielerdialog
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder.
(Musikpavillon)

Dahlienarena

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Neben euch wächst ein prächtig bewachsener Beerenbusch.

Ihr fahrt hinab in eine kleine Senke, einige kleine Blumenbeete sind ringförmig um das Gebiet platziert. Dies ist die Dahlienarena und sie ist von vielen Tieren bewohnt.

https://www.pokewiki.de/Scoppel
https://www.pokewiki.de/Haspiror
https://www.pokewiki.de/Hopplo

Ein grau-brauner Hase, ein brauner Hase mit wolligen Ohren und ein hibbeliger weiß-roter Hase hoppeln unabhängig voneinander durch die Gegend. (je 3 Bronzesterne)
Werfen Frucht: Ein Hase nähert sich der Arenamitte und nascht an der Beere. (2 Bronzesterne)
Werfen einer zweiten Beere: Der nächste Hase springt hungrig ins Zentrum.
Werfen einer weiteren Frucht: der dritte Hase nähert sich der Arenamitte. Die drei Hasen sind überglücklich und tollen vergnügt herum. (1 Goldstern)

Anlocken: Ihr fahrt weiter und dieses Weiter ist nicht sehr weit. Ihr hängt fest. Ein Reifen hat sich in einem Erdloch verfangen. Und sechs lustige Maulwurftiere beobachten euch amüsiert. (2 Silbersterne)

https://www.pokewiki.de/Rotomurf

Nach kurzem Wrumm Wrumm geht es weiter, aber die Hasen sind verschwunden.

Würfelt bitte auf Wahrnehmung
Erfolg bei Wahrnehmung:

https://www.pokewiki.de/Gallopa
https://www.pokewiki.de/Gallopa

Zwei mystische Tiere galoppieren auf einer Wiese im Osten. (1 Goldstern, erschwertes Bild)
Talbot: "*Neue Route nach Osten berechnen oder auf der bisherigen Strecke nach Süden bleiben?*"

Schwenker nach Osten:
Ein episches Pferd mit brennender Mähne und rosanes mystisches Einhorn traben nebeneinander her.
(1 Goldstern)

Anlocken oder Beere: Die beiden wunderschönen Tiere kommen zu euch und beobachten euch neugierig.
(1 Goldstern, erleichtert)
Ihr seht ein großen Turm vor euch, wollt ihr dorthin zum
Grugaturm
oder Richtung Süden zum Margarethensee?

Verscheuchen, Boost oder Steinwurf
Der Platz ist frei und ihr seht nun einen großen Turm vor euch, wollt ihr dorthin zum Grugaturm
oder Richtung Süden zum Margarethensee?

Weiter nach Süden fahrt ihr einen leicht ansteigenden Hang nach oben, zwischen ein Paar Bäumen hindurch. Eine Herde Schaf-Tiere versperrt euch den Weg. (3 Bronzesterne)
Verscheuchen oder Steine werfen: Die Tiere erschrecken und der Weg ist frei.
(3 Bronzesterne, erleichtertes Bild)

https://www.pokewiki.de/Wolly
https://www.pokewiki.de/Voltilamm

https://www.pokewiki.de/Pachirisu

Anlocken oder Beere werfen:
Unter den weißen Schaftieren kommt ein gelbes angerannt, es wird geritten von einem weißen Eichhörnchentier. Die anderen Tiere öffnen einen Weg für das gelbe Schaf und für euch (2 Silbersterne, erleichtertes Bild)

Die Steigung hält noch etwas an und ihr gelangt dann in das nächste Gebiet. (Margarethensee)

Margarethensee

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Ein leichter Abhang führt zu einem großen, von Bäumen gesäumten, See. Mehrere Stege ragen in das Wasser, doch der Weg dort hinunter ist gefährlich. Große und gut verteilte biologische Tretminen, der hiesigen Vogelpopulation, erschweren den Weg. Über euch flattern entfernt möwen- und entenähnliche Vögel und sind bereit weitere Bomben regnen zu lassen.
Talbot: "*Schwieriges Terrain. Krabbenfuß-Modus aktiviert.*" Der Talbot Motor fährt mechanische Beine aus, hebt sich an und versucht übervorsichtig den Hügel nach unten zu wandern.

https://www.pokewiki.de/Swaroness
https://www.pokewiki.de/Pelipper
https://www.pokewiki.de/Wingull
https://www.pokewiki.de/Piccolente

Auf halbem Weg werdet ihr von einem hochnäsigen Pseudo-Schwan aufgehalten. Der Weg ist versperrt.
Fotografieren: Ein genervter Vogel (3 Bronzesterne)
Verscheuchen, Sabotage oder Werfen mit Stein: Der schwanische Vogel wirkt nun sehr wütend und springt aufgebracht auf euch zu. Talbot: "*Oh oh! Gefahr! Gefahr! Schutzschirm aktiviert.*" Ein glasähnlicher Schutzschild schützt nun das Cockpit und dessen Insassen.

Mit einer ausschweifenden Bewegung und einem seltsamen Ruf beschwört die vogelhafte Diva sämtliche Möwen-Minions, die in Formation vor euch erscheinen und auf euch zielen. (1 Goldstern)
Die Attacken schlagen ein. Der Schild hält stand.
Der Schild ist jetzt stark verschmutzt und begrenzt die Sicht. Talbot: "*Schild sollte nicht deaktiviert werden, um die Sauberkeit der Insassen nicht zu gefährden. Fotografieren könnte jetzt erschwert sein.*" Der Weg ist jetzt frei.

Anlocken oder Werfen mit Beere: Die schwanhafte Diva wirft dir nur einen abschätzigen Blick zu, ignoriert deine Schmeicheleien und macht sich elegant vom Acker. Der Weg ist frei.

Nichtstun oder Würfelpech: Ein großer dicker Pelikan oder zumindest Etwas ähnliches kommt aus dem Nichts und legt eine Bruchlandung auf dem blockierenden Vogel ab. (2 Bronzesterne, erleichtertes Bild). Der Weg ist frei.

Weg ist frei:
Mit einem lauten Platsch springt euer krabbelnder Würfel ins Wasser und wird zu einem schwimmenden Würfel.
Talbot: "*Schwimmmodus aktiviert.*"

Wurf auf Wahrnehmung erfolgreich: Ein verstecktes Tier, das starke Ähnlichkeit mit einem roten Oktopus hat, starrt euch an. (2 Silbersterne)

https://www.pokewiki.de/Octillery

Ihr schwimmt gemütlich über den See. Alles ist frei und friedlich. Talbot: "*Der Talbot Motor besitzt über einen experimentellen Tauchmodus, dieser Modus ist experimentell und nicht ausgereift und daher hinter einer Firewall versteckt. Das ist alles.*"
Sabotage: Talbot: "*Unsicherer Tauchmodus aktiviert.*" Der glasartige Schutzschirm ist aktiv und das Gefährt beginnt zu sinken. Wasser dringt durch ein kleines Loch in der Hülle ein. Ihr werdet nass. (Dreck wird weggespült)

Über Wasser

https://www.pokewiki.de/Lapras

Ihr schippert weiter über das Wasser. Über euch ragt eine steinerne Brücke. Am Ufer könnt ihr eine große braune Eule und eine große grüne Eule sehen. Zumindest glaubt ihr, dass es Eulen sind. Die Grüne sieht aus, als ob sie eine Kapuze trägt.
(2 Silbersterne)

Wurf auf Wahrnehmung erfolgreich: In Schatten einer hängenden Weide siehst du ein blaues Tier, das dich an das Monster von Loch Ness erinnert. Es erzeugt einen magisch wirkenden eisigen Schauer um sich selbst herum. (1 Goldstern)
Wurf auf Wahrnehmung kritisch erfolgreich: In Schatten einer hängenden Weide siehst du ein blaues Tier, das dich an das Monster von Loch Ness erinnert. Es erzeugt einen magisch wirkenden eisigen Schauer um sich selbst herum. (1 Goldstern erleichtertes Foto)

https://www.pokewiki.de/Lusardin

Reges Platschen voraus! Ihr bemerkt einige kleine Fische die sich nahe der Wasseroberfläche tummeln und sogar herausspringen, um einen tiefhängenden Früchte tragenden Ast zu erreichen. (3 Bronzesterne)
Anlocken, Beere oder einsammeln: Ihr schwimmt auf den kleinen Tumult zu und plötzlich fällt jedem eine Beere in den Schoß und sogar ein Fisch springt ins Cockpit. Der Fisch sieht aus wie eine Sardine die kurz davor steht loszuheulen. (Selfie 2 Bronzesterne erleichtertes Foto)
Wurf des Fisches oder einen Stein auf die anderen Fische: Die Aktion führt zu einem Aufruhr. Die kleinen Fische bilden nun einen dichten Fischschwarm und sehen fast wie ein ganzer, großer und wütender Fisch aus. (2 Silbersterne erleichtertes Foto)
Nach kurzer Zeit zerstreut sich der Schwarm wieder.

Tiefsee Tauchgang
Talbot achtet auf den sicheren Schutzschirm und sinkt allmählich ins Wasser. Ein Metallpanel schwingt wie ein Fischschwanz und treibt euch voran.
Würfelt bitte auf Wahrnehmung.

Seltener Fall, jeder hat einen kritischen Erfolg:
Vor euch erstreckt sich der Lebensraum Wasser.
Mantarochen, Austern mit Perlen, Muscheln und Krabben wuseln über den sandigen Boden.
Öh, ja, ihr seht einen gigantischen blauen Walfisch, den ihr vorher übersehen hattet. (1 Goldstern erleichtertes Foto)

https://www.pokewiki.de/Wailord

Wahrnehmung Misserfolg von allen:
Ihr seht nichts. Alles ist trüb und Wasser dringt ein. Ihr werdet nass. Talbot reagiert auf keine weiteren Inputs und paddelt fröhlich zur anderen Seite des Sees.

Mindestens ein Erfolg:
Vor euch erstreckt sich der Lebensraum Wasser.
Mantarochen, Austern mit Perlen, Muscheln und Krabben wuseln über den sandigen Boden. (2 Silbersterne)

https://www.pokewiki.de/Perlu
https://www.pokewiki.de/Muschas
https://www.pokewiki.de/Krabby
https://www.pokewiki.de/Mantax

Weiterhin unter Wasser:
Ihr nähert euch zwei Objekten.
Eine riesige blaue Schildkröte mit Wasserkanonen und ein großer blauer Krokodilkaiman messen ihre Kräfte auf dem Grund des Sees.
Wie zwei Sumo-Kämpfer drücken sich beide gegeneinander. Wer wird wohl gewinnen? (2 Silbersterne)

https://www.pokewiki.de/Turtok
https://www.pokewiki.de/Impergator

Anlocken: Ein himmlischer Seegesang ertönt aus Talbots Tiefen. Die Schildkröte fühlt sich ermutigt und stößt das feindliche Reptil davon.
(2 Silbersterne, erleichtertes Foto)

Verscheuchen: Bösartige Monsterrufe ertönen aus Talbots Lautsprecher. Das mächtige Krokodil fühlt sich ermutigt und stößt die Schildkröte weg.
(2 Silbersterne, erleichtertes Foto)

Sabotage, Fehlschläge oder Warten:
Die beiden Monster wühlen mehr und mehr Schlamm auf. Große Felsen fliegen auf Talbot.
Talbot: *"Wir sollten uns in Bewegung setzen"*

Anderes Ufer erreicht:

https://www.pokewiki.de/Barschwa
https://www.pokewiki.de/Milotic

Mit einiger Mühe klettert das Talbot Fahrzeug unbeholfen einen Steg hoch.
Ihr seht einen ungesunden hässlichen Fisch, der quietschend an eurem Schutzschirm entlang schliert und zu Boden fällt. Hilflos zappelt das hilflose Etwas. (Scheibe sauber) (3 Bronzesterne)

Einsammeln: Der ekelerregende Fisch zappelt jetzt bei euch im Cockpit. (Selfie 2 Silbersterne, erleichtertes Bild)
Fisch oder Item werfen: Der Fisch purzelt unschön ins Wasser und taucht unter. Nach einem kurzen Moment taucht eine atemberaubend grazile Seeschlange auf und springt einen Bogen, gefolgt von 2 der kleinen Fische. Es bildet sich ein kleiner Regenbogen (1 Goldstern)
Freifluganlage

Orangerie

Quelle: Bild von Goofy50 https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Orangerie_mit_Orion.jpg (von Rookie's Die mies bearbeitet)

https://www.pokewiki.de/Fatalitee
https://www.pokewiki.de/Coiffwaff
https://www.pokewiki.de/Terribark

Ihr bewegt euch gen Osten am Pavillon entlang, der rote Vogel muss hier entlang gekommen sein, aber er ist nicht zu sehen. An einem Strauch hängen einige frische Beeren und ein Paar richtig schön runde Steine.
Sonnenschirme machen schon von Weitem ein Cafè erkennbar. Ruckelnd erreicht euer Fahrzeug einen freien Platz mit bestuhlten Tischen und Topfpflanzen. Einige Taubentiere werden von euch aufgeschreckt. Auf einem Tisch steht eine seltsame

Tasse Tee und am Boden darunter schlafen zwei Hunde. Ein Hund könnte ein Terrier sein, der andere ein seltsamer Pudel mit zylinderförmigen Kopffell. Alles sehr absurd. (3 Bronzesterne)

Anlocken oder Beere werfen: Beide Hunde erwachen und schauen sich neugierig um. Plötzlich erwacht die Teetasse zum Leben. Der kleinere Hund beginnt sofort die Tasse anzubellen. Das Teemonster beginnt zu schweben und die Hunde zu necken. Es beginnt eine kleine Verfolgungsjagd zwischen den Dreien. Dabei wird ein Obstkorb mit saftigen Beeren umgeworfen. (1 Goldstern)

Verscheuchen oder Stein werfen: Beide Hunde erwachen und schauen sich verschreckt um. Plötzlich erwacht die Teetasse zum Leben. Der kleinere Hund beginnt sofort die Tasse anzubellen. Das Teemonster beginnt zu schweben und die Hunde zu necken. Es beginnt eine kleine Verfolgungsjagd zwischen den Dreien. Dabei wird ein Obstkorb mit saftigen Beeren umgeworfen. (1 Goldstern)

https://www.pokewiki.de/Humanolith
https://www.pokewiki.de/Golgantes
httpswww.pokewiki.de/Oghnatoll
https://www.pokewiki.de/Zubat

Ihr fahrt auf einen Steinbogen zu, der sehr an das schottische Stonehenge erinnert, dahinter ist eine breite Straße mit verschiedenen Statuen darauf verteilt. Eine Statue ist ein großer humanoider Golem mit Riss in der Brust, eine andere ist eine antik wirkende bemalte Steinplatte mit Drachen- oder Schlangenmotiv. (ungültiges Foto)

Anlocken: Das Talbot Motor Mobil tut sein Ding und in kürzester Zeit kommen plötzlich hunderte von lila Fledermausmonster und versperren die Sicht auf alles. Talbot: "*Zur Sicherheit der Insassen, werde ich den Schild aktivieren.*" Ein glasähnlicher Schild streckt sich über das Cockpit und wird auch fast sofort von den kleinen Biestern komplett bedeckt. (3 Silbersterne)
Verscheuchen oder weiterfahren mit Fledermäusen : So schnell sie gekommen sind, so schnell verziehen sie sich auch wieder.
Talbot ist mit euch derweil einfach weitergefahren und dabei 2-mal abgebogen.
Grugaturm

Verscheuchen nicht kritischer Erfolg: Für einen kurzen Moment habt ihr das Gefühl, dass sich einige der Statuen bewegt haben. (ungültiges Foto)
Verscheuchen kritischer Erfolg: Der Torbogen, der Statue und die Steinplatte erwachen zum Leben und bewegen sich auf mysteriöse Weise. Während ihr fahrt, bewegen sie sich nah zu einander und scheinen euch nachzuschauen. (1 Goldstern)

Wurf mit beliebigem Gegenstand auf Torbogen, Statue oder Steinplatte: Das getroffene Ziel erwacht und scheint dich neugierig zu beobachten, was aber schwer einzuschätzen ist. (2 Silbersterne)

Weiterer Wurf auf gleiches Ziel: Das steinerne Wesen scheint plötzlich schnell zu rotieren. Ein unbeschreiblicher Anblick. (2 Silbersterne erleichtertes Foto)

Weiterer Wurf auf ein übriges Ziel: Auch das zweite Kunstobjekt schreckt auf. Beide Statuen winken sich umständlich aber freundlich zu. (2 Silbersterne erleichtertes Foto)

Weiterer Wurf auf letzte Statue: Auch dieses Wesen war wohl getarnt und begibt sich mit ruckartigen Bewegungen zu den anderen beiden. Ihr seht wie sie einige Blumen pflücken und sich gegenseitig schmücken. (1 Goldstern) Ihr entfernt euch allmählich.
Grugaturm

Weiterfahren ohne Fledermaus-Begegnung:
Der Weg trennt sich hier in 2 Richtungen. Nach Süden
Grugaturm
und nach Osten.
Eingangsbereich

Grugaturm

Quelle: Bild von Tuxyso https://de.wikipedia.org/wiki/Grugaturm#/media/Datei:Grugaturm_Essen_2013.jpg

Ihr nähert euch einem großen stählernen Turm, er ragt hoch in den Himmel.
Talbot: "*Umkreisung des Gebietes eingeleitet.*" Das Fahrzeug fährt in einem mittelgroßen Radius um den Turm. Hin und wieder muss es dabei springen.
Euch fallen ein Paar Dinge auf, am Eingang des Turmes ist die Mechanik sichtbar und ein Paar Zahnräder fehlen, der Aufzug hinauf scheint nicht nutzbar. Ein südlicher Busch scheint stark zu rascheln. Und zu guter Letzt, liegt hier überraschend viel Müll herum, so sieht es hier aber sonst nicht aus. Haltet den Park sauber!
Einsammeln Müll: du sammelst etwas Müll auf. Du hast jetzt Müll bei dir. Plastikverpackungen.
Einsammeln Müll Nummer 2: weiterer Müll Aufgesammelt. Zerrissene Kartons.
Einsammeln Müll Nummer 3: eine prall gefüllter Müllsack liegt im Weg. Zack, eingesammelt. Der Müllsack schaut dich mit großen Augen an und stinkt erfolgreich das Cockpit ein. (Selfie 2 Silbersterne erleichtertes Foto)
Pause
Der Müllsack erzeugt ein furzendes Geräusch und entkommt euch danach mit Leichtigkeit.
Ihr könnt noch mehr Müll sammeln.
Werfen Müll auf Mülltüte: Die Mülltüte frisst den Müll genüsslich.
Weiteres Werfen Müll auf Mülltüte: Die Mülltüte frisst den kulinarischen Abfall und wird riesengroß. Wie eine große Mülldeponie reißt die Tüte auf und verteilt sich überall. Trotzdem sieht der Müllhaufen dabei sehr glücklich aus. (1 Goldstern)
Weiteres Werfen Müll auf Mülltüte: Glücklicher Müllberg ist glücklich, es stellt sich vor größer als ein Haus zu werden. Ein träumerischer Gesichtsausdruck.
(1 Goldstern erleichtertes Foto)

https://www.pokewiki.de/Unratütox
https://www.pokewiki.de/Deponitox

Etwas werfen, anlocken oder verscheuchen des raschelnden Buschs (passiert auch automatisch nach zu langer Zeit): Ein Paar ineinander verzahnte große Zahnräder schweben aus dem Busch und wirken ängstlich. Die Zahnräder sind wohl lebendig. Dicht gefolgt wird das gezahnte Stahlgebilde von einer riesigen gelben funkensprühenden Tarantel. Beide bewegen sich auf den Turm zu. (2 Silbersterne)
Verscheuchen oder Steinwurf: Die riesige Spinne hält plötzlich an und flieht dann zurück in die Büsche.
Das oder eher die Zahnräder zeigen euch ausdruckslose Freude und begeben sich selbst in die Einsparung beim Turm. (3 Bronzesterne)
Ein Aufzug fährt herunter und eine Tür öffnet sich.
Spielerdialog

Anlocken oder Beere: Der elektrisch geladene Arachnit erfreut sich eurer Anwesenheit und krabbelt auf euch zu. Genüsslich knabbert es an Talbots Ummantelung, und schmeckt das Versprechen von Elektrizität. (3 Bronzesterne)

https://www.pokewiki.de/Klikk
https://www.pokewiki.de/Voltula

Talbot: "*Sollen wir auf die Turmspitze reisen?*"
Nein oder nichtstun bei Spinne Neue Route wird berechnet. Ihr fahrt eine Straße entlang auf der absolut nicht interessantes passiert.
(Margarethensee)

Ja Talbot: "*Klettermodus aktiviert!*"
Mehrere Beine mit Saugnäpfen daran fahren an der Vorderseite aus und Talbot beginnt den Turm hinaufzuklettern. Talbot denkt nicht einmal daran mit dem Aufzug zu fahren. Die Aufzugtür schließt sich und der herzlos ignorierte Aufzug fährt bekümmert nach oben. (2 Silbersterne?)

Quelle: Bild von Gruga-Liga

Turmspitze
Ihr erreicht die Spitze des Grugaturmes und habt eine unglaubliche Aussicht auf den Park.
Werft bitte auf Wahrnehmung.
Wurf geschafft: Ihr habt eine WIRKLICH tolles Aussicht auf den Park.
Spielerdialog
Talbot: "*Flugmodus aktiviert.*" Das Talbot Motor Mobil springt mit einem explosionsartigen Schub in die Höhe und fährt dann 2 Flügel an den Seiten aus. Langsam gleitet ihr gen Süden.

Himmel
(Falls Spieler mit Sabotage die Richtung ändern wollen oder einen kritischen Misserfolg würfeln, dann landen sie beim Margarethensee)

https://www.pokewiki.de/Driftlon

Ihr segelt hoch über dem Park in Richtung Süden. Starker Wind bläst euch in die Gesichter und verspricht Abenteuer und trockene Augen.
Ein einsamer lila Luftballon schwebt an euch vorbei.
Einsammeln: Ein fröhlicher Luftballon schwebt bei euch im Cockpit herum und versucht euch Kleinkram zu stibitzen (Selfie 2 Silbersterne erleichtertes Foto)

https://www.pokewiki.de/Washakwil
https://www.pokewiki.de/Glurak

WUUSSH! Zwei große Wesen jagen an euch vorbei und bringen Talbot und euer Gefährt ordentlich zum Schwanken. Die beiden Flugmonster sind kaum erkennbar und in der Luft sehr agil. Das eine scheint in vogelähnlich und das andere ist in Flammen gehüllt. Die beiden kämpfen in hoher Geschwindigkeit und entfernen sich stetig. (ungültiges Foto)
Sabotage Turbo: Ihr rast den Wesen hinterher und befindet euch plötzlich zwischen ihnen. Die Streithähne schrecken überrascht zurück und scheinen kurzzeitig vor euch in der Luft zu stehen. Das eine ist ein riesiger Adler und das andere ein fliegender Feuerdrache. (1 Goldstern, erleichtert)

Sonnenterrasse

Ihr segelt auf die Sonnenterrasse zu, eine fast zwei Meter große Hitze generierende Feuermotte flattert im Zentrum der Sonnenterrasse.
Das schüchterne Monster versteckt sich hinter einer Flammenwand. (ungültiges Bild)

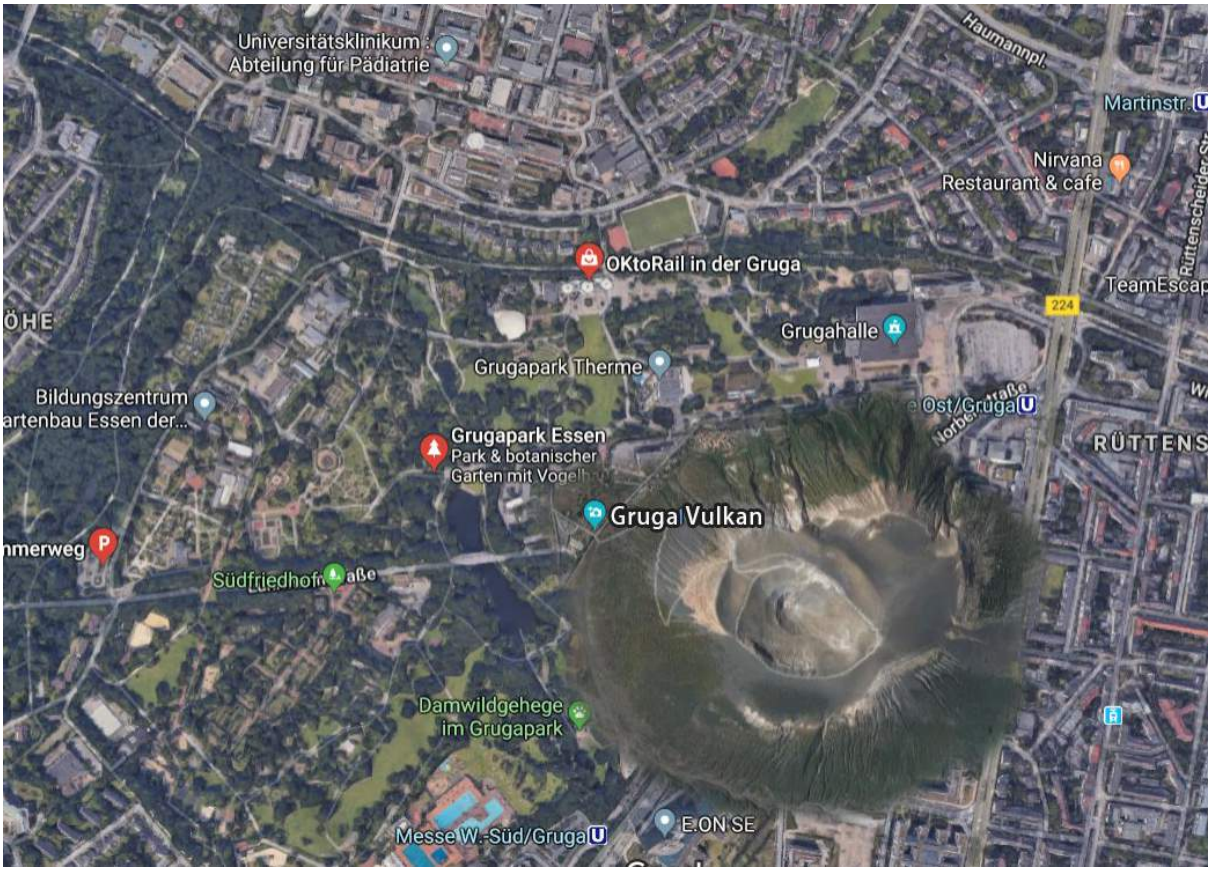
https://www.pokewiki.de/Ramoth

Anlocken oder Beerenwurf: Das brennende Tier fliegt auf euch zu, aber bei der Hitze geht Talbot wieder auf Abstand.
Verscheuchen: Das schüchterne Wesen wird schüchterner und flieht. Ein hinterlassener Feuerball, verhindert eine Verfolgung.
Steinwurf 1, nicht kritisch: Der Wurf hat gesessen und der Flammenschild lässt nach, ist aber immernoch vorhanden. (1 Goldstern, erschwertes Bild)
Steinwurf 2 oder kritischer Erfolg: Mit einem epischen Flügelschlag verschwinden die Flammen und der Schild. (1 Goldstern, erleichtertes Bild)
Bergab geht es in ein Waldgebiet. (Damwildgehege)

Warten ohne Eingreifen oder Fehlschläge:
Die Hitze des Wesens breitet sich aus.
Ein Schwall warmer Luft nach dem anderen bläst euch entgegen. Die Hitze wird unerträglich und sogar Talbot scheint zu schwitzen.
Plötzlich, ein großes Steintor öffnet sich und ermöglicht Zugang in die Tiefen eines großen Berges, der euch aus der Entfernung nicht wirklich aufgefallen ist. Der Grugavulkan!
Die Flammenmotte fliegt davon.

Talbot: "*Neue Auswahl unserer Route. Sollen wir zum Vulkan oder zum Wildtierwald fahren?*"
(Damwildgehege)

Grugavulkan



Quelle: Google Maps... höhö

Ihr fahrt durch das offene Tor in einen glimmenden Tunnel. Plötzliche heiße Luft lässt euch ordentlich schwitzen, während Talbot einen einzigen winzigen Ventilator ausfährt, um euch zu kühlen. Ein kleines rotes Schweinchen grunzt euch fröhlich von einem Felsvorsprung entgegen. (3 Bronzesterne)

https://www.pokewiki.de/Floink

Beere werfen:
Die Beere fängt auf halbem Wege Feuer und erreicht nicht einmal mehr sein Ziel.

Stein werfen oder verscheuchen:
Und grunz, schon hat sich das Tier versteckt. An seinem Platz liegt stattdessen eine Würfelbatterie.

Einsammeln oder Anlocken:
Das kleine Schweinchen springt plötzlich zu euch ins Cockpit.
(2 Silbersterne, erleichtertes Motiv)

Während ihr tiefer in den Tunnel hineinfahrt, fallen euch die glühenden Felswände auf, die sich alle Paar Meter mit modernen Mauern aus Stahl und Beton abwechseln, kleine technische Lichter blinken darin.

https://www.pokewiki.de/Wagong

https://www.pokewiki.de/Hundemon

Euch kommt eine Güterlore entgegen, die bis oben hin mit glimmender Kohle gefüllt ist. Das Minenfahrzeug scheint auf Kollisionskurs zu sein. (ungültiges Bild)

Wahrnehmung: Dieser Waggon scheint eine Art skurriles berädertes Tier zu sein.

Anlocken: Ein feuerspuckender schwarzer Höllenhund in Knochenrüstung springt aus dem Nichts hervor und bedroht den rammenden Wagen mit einem bösartigen Brüllen.
(1 Goldstern)
Ihr könnt jetzt sicher weiterfahren.

Verscheuchen oder Stein werfen:
Euer Verkehrsgegner weicht euch plötzlich aus, schlittert auf zwei Rädern haarscharf an euch vorbei und blickt euch mit einem wütenden Gesicht an.
(2 Silbersterne)

Beere werfen:
Die Beere fängt auf halbem Wege Feuer und erreicht nicht einmal mehr sein Ziel.

Sabotage ausweichen:
Ihr weicht eurem Verkehrsgegner auf zwei Rädern schlitternd, haarscharf aus und er blickt euch mit einem wütenden Gesicht an.
(2 Silbersterne, erschwertes Foto)

Sabotage rammen oder boost:
Talbot: "*Talbot setzt Vollkörperramme ein!*". Ein Schutzschild baut sich auf, um euch zu schützen, gleichzeitig nimmt das Fahrzeug Fahrt auf und geht auf Kollisionskurs. Es drückt euch in die Sitze.
BAMMM!!!
Aufprall!
Beide Kontrahenten haben einander passiert und kommen zum Stehen. Talbot ist ruhig, die Lore ist ruhig. Ein Moment der Stille.
Dann…

Das Minenfahrzeug beginnt zu wanken… uuuund fällt um!
Talbot hat gewonnen! Herzlichen Glückwunsch! Talbot steigt eine Stufe auf.
Ihr lasst euren Gegner zurück, ihr wollt seine Schande nicht in einem Foto verewigen und fahrt weiter.

Sabotage umkehren oder rückwärts fahren:
Talbot: "*Neue Route wird berechnet*". Ihr versucht dem Güterwagen zu entkommen, dieser verfolgt euch und blickt euch grimmig nach. (2 Silbersterne)
Der Tunneleingang an dem ihr gestartet habt ist jetzt in Sicht und ihr rast mit einem Affenzahn heraus. Talbot verliert für einen kurzen Moment die Kontrolle und fährt durch einige Büsche einen Abhang hinunter.
Talbot: "*Neueueue Rouhuhuhute wird berererechnetnetet*".
(Damwildgehege)

Nichtstun oder Fehlschläge: Ihr werdet knallhart gerammt. Talbot fährt zwar rechtzeitig einen Schutzschirm hoch, damit euch nichts passiert, aber der Schreck sitzt tief. Jeder von euch schießt aus Versehen ein Foto von dem Wagen, der ein wütendes Gesicht hat. (3 Bronzesterne)
Talbot scheint eine Delle abbekommen zu haben, aber er fährt munter weiter.
Die Güterlore fährt weiter bergab den Tunnel entlang.

Weiter steigt die Straße an, die steinernen Wände werden immer rauer. Links von euch seht ihr eine Art Fenster aus einem Schutzschirm, es erlaubt einen Blick auf die stürmende Lava im Herzen des wilden Berges. Ihr überlegt es auf Film zu bannen, könnt aber keine Lebewesen erspähen, die es rechtfertigen würden.
Ihr fahrt beeindruckt aus dem Tunnel, ein weiter Blick über das Gebiet um euch herum wird euch geschenkt.
Eine kleine Schnecke aus brennender Lava, ohne Schneckenhaus beobachtet euch neugierig mit großen Augen.
https://www.pokewiki.de/Schneckmag
https://www.pokewiki.de/Magcargo

Verscheuchen oder Stein:
Und plötzlich hat sich jedes Wesen in der Umgebung verkrochen. (3 Bronzesterne)

Anlocken oder Beeren:
Eine zweite größere Magmaschnecke mit prächtigem Schneckenhaus ist erschienen und beobachtet euch neugierig. (2 Silbersterne)

Sabotagefehlschlag oder Einsammeln einer Schnecke:
Das war keine gute Idee. Talbot gerät stark ins Schwanken und stürzt mit euch ab. Ihr fallt den großen Vulkan unsanft herunter. Gerade noch rechtzeitig wurde ein

Schutzschild aktiviert, zu eurem Schutz. Ihr landet in einem Gewässer. Talbot: “Oh Oh! Das war ein Experiment zu viel. Diese Route ist hier beendet.”
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder.
(Spieler mit 10 fertigen Fotos erhalten einen Team Delete Magnet zum löschen eines beliebigen eigenen Bildes) Interview
(Musikpavillon)

Allmählich nähert ihr euch der Spitze des Vulkans, der Weg scheint nur noch ein Trampelpfad zu sein.
Es war ein harter Aufstieg, doch nun seht ihr über den Rand in den Grugavulkan. Intensive Hitze erwartet euch. Tief unten brodeln die Innereien der Region.
Talbot fährt unsicher den Rand entlang.
Ihr seht ein großes aber sanftes Kamel, statt normaler Höcker trägt es selbst zwei kleine Vulkane auf dem Rücken.

https://www.pokewiki.de/Camerupt

Fast wie ein Vogel aus Feuer entspringt eine riesige Stichflamme hinter dem Kamel in den Himmel. (1 Goldstern)

Talbot: “Aus Sicherheitsgründen können hier nur Fotos gemacht werden. Ich bitte um Verständnis.”
Ihr fahrt gefährlich nah am Rand des Vulkans und haltet vor einem im Boden steckenden Holzschild. Auf dem Schild steht: “*Bitte nicht vom Beckenrand springen*”

Sackgasse und Rückreise
Talbot: "*Wir haben das Ende dieser Route erreicht. Rückführung eingeleitet.*"
Spielerdialog
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder.
(Spieler mit 10 fertigen Fotos erhalten einen Team Delete Magnet zum löschen eines beliebigen eigenen Bildes) Interview
(Musikpavillon)

Damwildgehege

Quelle: Textures.com https://www.textures.com/download/landscapesgreen0097/108894?q=forest (Beispielbild ohne Bezug zum Grugapark)

Euer Würfel fährt auf einen dichten Wald zu. Eine Szene mit regem Treiben offenbart sich euch. Rechts vor euch seht ihr einen Haufen verschiedener Beeren, links etwas entfernt knabbert ein braunes Eichhörnchen an den Resten einer Frucht. Aber was besonders hübsch ist die Szene vor euch, die allerdings etwas entfernt ist. Auf einer Anhöhe steht ein majestätisches Hirschwesen umringt von zwei Jungtieren. Die Kitze haben grünes Fell und im Geweih des Elterntieres wächst dichtes Blattwerk. Die Sonnenstrahlen geben dem Ganzen ein sehr romantisches Gesamtbild.

https://www.pokewiki.de/Knapfel
https://www.pokewiki.de/Pachirisu
https://www.pokewiki.de/Raffel
https://www.pokewiki.de/Schlaraffel
https://www.pokewiki.de/Sesokitz
https://www.pokewiki.de/Kronjuwild

Fotografieren der Hirsche: (1 Goldstern)
Andere Aktion: Die Hirschtiere fliehen sofort

Einsammeln der Beeren: Du greifst einen besonders dicken Apfel, der dich daraufhin böse anschaut. (Selfie 2 Sterne erleichtertes Foto)
Werfen einer Beere oder des bösen Apfels zu dem Eichhörnchens: Ein zweites Eichhörnchen erscheint. (2 Silbersterne)
Werfen einer weiteren Beere zu den Eichhörnchen: Ein drittes Eichhörnchen erscheint, dieses ist weiß-blau und sprüht ein paar Funken. (2 Silbersterne + 1 Erleichtert Foto)
Werfen einer weiteren Beere zu den Eichhörnchen: Ein riesiges dickes Eichhörnchen fällt herab und setzt sich mit einem mächtigen Plumps auf die bisherigen Besucher, die klagend herauskrabbeln wollen. (1 Goldstern)

Ihr fahrt weiter durch das Waldgebiet. Ihr hört das Zwitschern von Vögeln. Würfelt bitte auf Wahrnehmung.
Zwei mit Pflanzen bewachsene gehörnte Ziegen springen aus dem Dickicht über die Straße.
Fotografieren: Erleichtert oder erschwert abhängig von der vorherigen Probe. (2 Silbersterne)

https://www.pokewiki.de/Chevrumm

Der Wald wird dichter und lässt kaum noch Sonnenstrahlen hindurch. Ihr hört das Geräusch von metallenem Scharren, es scheint aus Richtung einer Kurve zu kommen.
Euer Gefährt biegt folgt dem kurvigen Weg und ihr seht vier kniehohe metallene Ameisen. (3 Bronzesterne) Die Insekten krabbeln über die Straße zu drei kleinen ängstlich aussehenden Pilzmonstern. (3 Bronzesterne)

https://www.pokewiki.de/Fermicula
https://www.pokewiki.de/Tarnpignon
https://www.pokewiki.de/Sen-Long

Anlocken: Die stählernen Krabbler haben ein neues Ziel. Talbot: "*Wir werden angegriffen. Schutzschirm aktivieren!*" Ein glasiges Schutzschild umhüllt das Cockpit. Ehe ihr euch versehen könnt, hängen die Biester wie magneten an euch und versuchen einzudringen.
Verscheuchen, mit Steinen bewerfen oder mit Beeren weglocken: Die Ameisen machen sich kleinlaut davon. Die Pilze sehen sehr glücklich aus.
Während ihr an ihnen vorbei fahrt kommt ein seltsamer Wind auf.
Ein großer alter Drache, der wie ein weiser alter Mann wirkt schiebt seinen Kopf durch einige Büsche hindurch. Er wirkt freundlich und scheint euch zusammen mit den Pilzen anzulachen. (1 Goldstern)

Sackgasse und Rückreise
Talbot: "*Wir haben das Ende dieser Route erreicht. Rückführung eingeleitet.*"
Spielerdialog
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder. (Spieler mit 10 fertigen Fotos erhalten einen Team Delete Magnet zum löschen eines beliebigen eigenen Bildes) Interview
(Musikpavillon)

Eingangsbereich

Quelle: Gruga-Liga

Ein weiter Weg wird von euch befahren. Bunte Blumen, interessante Statuen und einige Häuser füllen diesen Teil der Region. Von Talbot kommt ein seltsamer Satz. Talbot: "*Erwünscht oder nicht, Turbo-Modus aktiviert!*" (Sämtliche Proben sind stark, also um 2 erschwert)

https://www.pokewiki.de/Rokkaiman
https://www.pokewiki.de/Patinaraja
https://www.pokewiki.de/Hippopotas

Wie gedroht gibt Talbot ordentlich Gas und es drückt euch in die Sitze.
Ihr fahrt mit einem Affenzahn an einigen Sandbänken vorbei und erspäht 3 Tiere darin.
Ein sandiges Krokodil versteckt sich zur Hälfte im Sand (2 Silbersterne und trotz Turbo um 1 weiteres erschwert, weil es versteckt ist.)
An einer anderen Stelle gräbt ein riesiger metallfarbener Elefant im Boden. Das Tier wirkt seltsam eckig.
(2 Silbersterne)
Zu guter Letzt döst ein großes sandiges Nilpferd im Dreck, als wäre es Wasser. (2 Silbersterne)

Sabotage bremsen 1:
Ihr verlangsamt Talbot etwas. Trotzdem ist seine Geschwindigkeit noch ordentlich hoch. (Die Proben sind jetzt nur noch einfach erschwert, also um 1)

Sabotage bremsen 2:
Ihr verlangsamt Talbot noch weiter. Seine Geschwindigkeit ist nun normal, wie vorher. (Die Proben sind jetzt nicht mehr erschwert)

Sabotage bremsen 3:
Ihr verlangsamt Talbot auf null und er bleibt komplett stehen. Eine herabzählende Grafik auf den Displays sagt euch aber, dass das nicht lange so bleiben wird. (Die Proben sind jetzt kurzzeitig erleichtert, also um 1)

Einsammeln: Es gibt hier nichts zu stibitzen, aber das Sandkrokodil ist jetzt aufgetaucht um nach Händen zu beißen. (2 Silbersterne, um 1 erleichtert)

Stein werfen auf Krokodil: Das scheue Reptil versinkt in den Tiefen des sandigen Drecks und ist verschwunden.

Stein werfen auf Elefant: Das mächtige Wesen ruft laut und stapft auf euch zu. Ein epischer und furchterweckender Anblick. (1 Goldstern)

Stein werfen auf Nilpferd:
Das träge Tier reagiert nicht.

Stein werfen kritischer Erfolg:

Das träge Tier reagiert nicht, aber der Stein prallt zurück und landet wieder im Cockpit.

Beere werfen auf Krokodil:
Mit einem mächtigen Schnapp springt der Beißer aus seinem Versteck und frisst sein Geschenk noch in der Luft. (1 Goldstern)

Beere werfen auf Elefant:
Mampf und weggegessen, der Dickhäuter wirkt zufrieden. (2 Silbersterne, um 1 erleichtert)

Beere werfen auf Nilpferd:
Das Nilpferd öffnet sein riesiges Maul und die Beere verschwindet darin. Das offene Maul wirkt sehr beeindruckend.
(2 Silbersterne, um 1 erleichtert)

Verscheuchen:
Das Nilpferd erzeugt einen heftigen Sandsturm, der das gesamte Gebiet einnimmt.
(1 Goldstern, aber nur nach erfolgreichem Wahrnehmungswurf)

Anlocken: Die drei Tiere kommen näher und stehen sich dabei gegenseitig im Weg. Das Nilpferd erzeugt einen Strudel aus Sand und die Tiere versinken langsam. (1 Goldstern)

Ihr fahrt auf einen menschengebauten eckigen See zu. Wasserfontänen spritzen empor. Ein großer Torbogen ist zu sehen. Ihr haltet an einem üppigen Beerenbaum, indem ihr ihn unsanft rammt. 6 Beeren purzeln in das Cockpit.

Sackgasse und Rückreise
Talbot: "*Wir haben das Ende dieser Route erreicht. Rückführung eingeleitet.*"
Spielerdialog
Das Talbot Motor Mobil dreht sich langsam rechtsherum um die eigene Achse und wird immer schneller. Ihr werdet ordentlich herumgeschleudert. Plötzlich hebt es ab und euch wird schwarz vor Augen.

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch vor dem Musikpavillon wieder.
(Spieler mit 10 fertigen Fotos erhalten einen Team Delete Magnet zum löschen eines beliebigen eigenen Bildes) Interview
(Musikpavillon)

Auswertung

Spielende
Das Spiel ist zuende, wenn alle 30 Bilder verschossen sind. Hält ein Spieler sich zu lange zurück, dann werden die fehlenden Bilder durch Unfälle oder Sabotage verschossen.

Der mittlerweile recht ramponierte Talbot Motor fährt wieder in den Musikpavillon hinein. Die Reise endet dort wo sie begonnen hat.
Eine hünenhafte Gestalt winkt euch von der Bühne zu.

Professor Mammutbau: "*Willkommen zurück. War die Fotojagd erfolgreich?*"
Spielerdialog
Talbot: "*Die Gruga wurde erfolgreich dokumentiert. Aufgepasst! Foto entwickelt sich.*"

Die drei bunten Vögel kommen schüchtern angetippelt und schauen euch neugierig an. Das Küken wird vom warmen Motor angelockt, der blaue Pinguin versucht die Reifenspuren wegzuwaschen und die grüne Eule sucht ehrgeizig nach Beeren.
Spielerdialog

Professor Mammutbau: "*Unsere kleinen Besucher sind wieder da, vielleicht für ein Bonusbild? Wenn ihr wollt könnt ihr ein altes Bild löschen und dieses hübsche Motiv hier verewigen.*" (1 Goldstern)
Spieler dürfen ein Bild machen und ein altes ersetzen.

Kommen wir zur Auswertung:
Motive werden in 3 Kategorien geordnet. Gold, Silber und Bronze.
Dazu kommt die Fototechnik.

- Niedrigster score gewinnt
- jeder Spieler darf 10 Bilder schießen
- einfache Bilder geben 3 Bronzesterne
- Gruppenbilder, interessante Bilder oder seltene Mons geben 2 Silbersterne
- Superseltene und atemberaubende Motive geben 1 Goldstern
- Es zählt immer das Motiv, das die Spieler versucht haben zu fotografieren, selbst wenn sie in der Beschreibung etwas ganz anderes darauf sehen.
- Sternenanzahl und Fotowurfergebnisse, eines Spielers, werden addiert. Dieses Endergebnis wird mit den Ergebnissen der anderen Spieler verglichen.

Der Spieler mit dem niedrigsten Score gewinnt. Gleichstand möglich.

Preisverleihung:
Professor Mammutbau: "*Herzlichen Glückwunsch! Hier ist dein Diplom zum Meisterfotografen der Gruga-Liga.*"
Er gibt dir ein zerknittertes Stück Papier mit krakeliger Schrift darauf.
Spielerdialog
Professor Mammutbau: "*Ja… Nun… meine Originaldatei wurde leider von Team Delete gelöscht. Merkt euch gegen Team Delete hilft nur Team Regelmäßiges Backup. Höhö.*"
Spielerdialog
Talbot: "*Gruppenfoto eingeleitet. Selfiestick-Modus aktiviert.*"
Spielerdialog
Spieler 1 2 3, Professor Mammutbau, Talbot und die drei Vögel grinsen in die Kamera und *"Klick"*

Glückwunsch ihr habt Gruga-Liga Snap erfolgreich durchgespielt!

Optionale Zusatzregeln

- Die Regel, dass die Spieler nicht das Gleiche fotografieren sollen ist optional.

- Für einen höheren Wettbewerb werden bei der Bewertung die Motiv-Punkte verdoppelt. Ein ungültiges Foto wird von 10 Punkten auf 12 erhöht.

- Wahrnehmung kann ein Objekt auch sofort als lebendig offenbaren ohne es vorher berühren zu müssen.

- Kritische Ergebnisse werden nicht immer erwähnt, hier ist viel kreativer Spielraum möglich.

- Ihr könnt den Tieren übrigens auch gerne richtige Namen geben :)

- Haltet euch nicht zu sehr ans Regelwerk, erlaubt Sabotage immer wenn es zu Spaß führt, nicht aber wenn es frustriert.

Quelle: Bild von Gruga-Liga (Ziergärten)

Lizenrechtliches:

Danke an die Gruga-Liga für die tolle Zusammenarbeit!

Gruga-Liga Snap ist ein simples Pen-and-Paper-Abenteuer für Einsteiger. Copyright © 2020, Alexander Auernhammer (rookies.die@gmail.com).
Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ

Namensnennung -Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de oder wenden Sie sichbrieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA

Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)