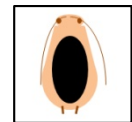
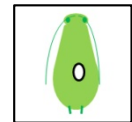
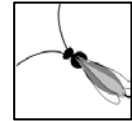
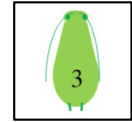
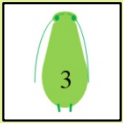



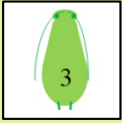

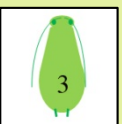
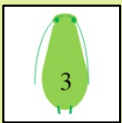
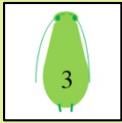

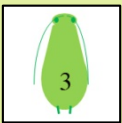
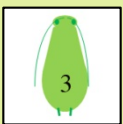

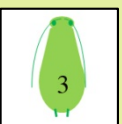


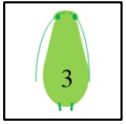
	1	2	3	4	5	6	
1							1
2							2
3							3
4							
5							
6							
	1	2					



Das Spiel wird über 20 Runden gespielt. Alternativ endet es, wenn entweder Blattläuse oder Marienkäfer ausgestorben sind. Jede Runde besteht aus den folgenden Aktionen:

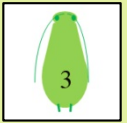
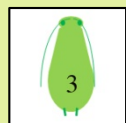
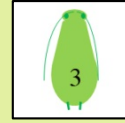
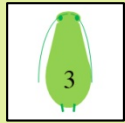

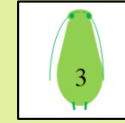

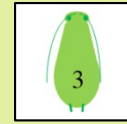
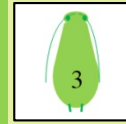
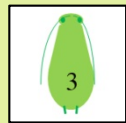
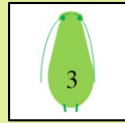

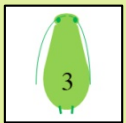


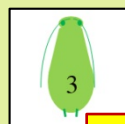
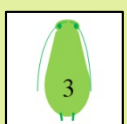
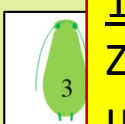
- 1) Blattläuse vermehren sich.
 - 2) Schlupfwespen parasitieren einen neuen Wirt.
 - 4) Alle Wespenstadien werden eine Stufe älter.
 - 5) Die Populationszusammensetzung wird notiert.
- Wenn Sie diese fünf Aktionen durchgeführt haben, beginnen Sie für die nächste Runde (Generation) wieder von mit Aktion 1) usw.

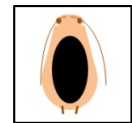
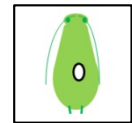
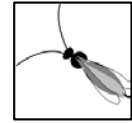
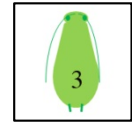
	1	2	3	4	5	6	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
	1	2	3	4	5	6	



Spielbeginn:

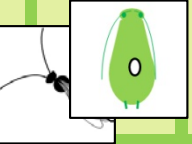
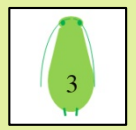

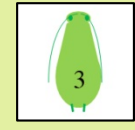
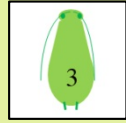

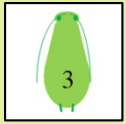
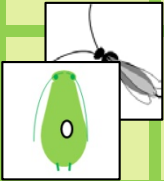
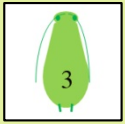
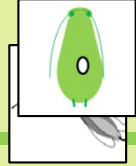
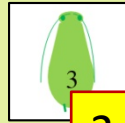
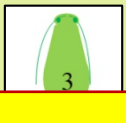


Platzieren Sie 10 Blattläuse und fünf adulte Schlupfwespen beliebig auf dem Spielplan.

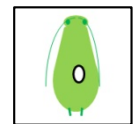
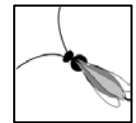
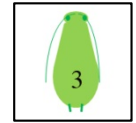
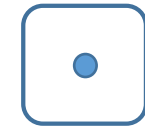
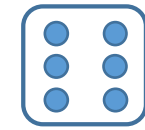
	1	2	3	4	5	6	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							
	1	2	3	4	5		



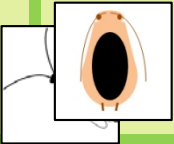
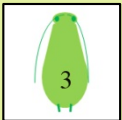



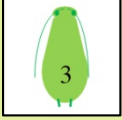
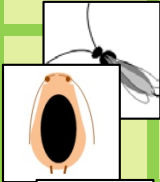
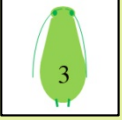
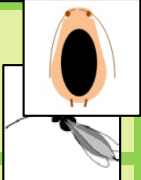
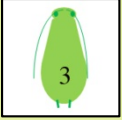

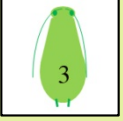

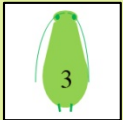

1. Schritt:

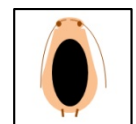
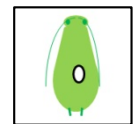
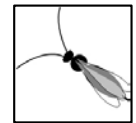
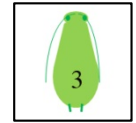
Zählen Sie die Läusekolonien, runden bei ungerader Zahl auf die nächste gerade Zahl auf und setzen die Hälfte dieser Zahl als neue Läusekolonien dazu. Bei 9-10 Kolonien werden also 5 dazu gesetzt. Platzieren Sie diese auf einem leeren Feld. Sind alle leeren Felder besetzt vermehren sich die Läuse nicht weiter.

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
	1	2	3	4	5	6

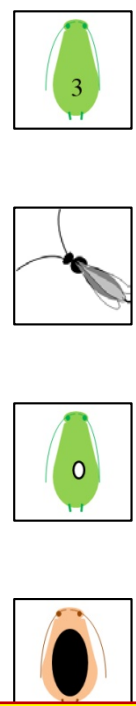


2. Schritt:
 Für jede adulte Schlupfwespe wird ausgewürfelt auf welches Feld sie nun wandert. Beim Würfeln einer 6 und einer 1 kann ein beliebiger Wespe entweder auf das Feld 1,6 oder auf das Feld 6,1 versetzt werden und dort eine Laus parasitieren. Befindet sich auf diesen Feldern kein Wirt, kann die Wespe ein Feld nach links oder rechts ausweichen, aufgrund ihres ausgezeichneten Wirtsfindungsvermögens, und dort eine Blattlaus parasitieren. Sind alle verfügbaren Felder leer, fliegt die Schlupfwespe davon.

	1	2	3	4	5	6	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							
	1	2	3	4	5		



5. Schritt:
 Lassen Sie die Tiere altern und ersetzen jede Blattlausmumie durch eine adulte Wespe, danach jede parasitierte Laus durch eine Mumie. Behalten Sie diese Reihenfolge bei, sonst kommen Sie eventuell durcheinander und ein Tier altert zwei Stadien auf einmal oder gar keines...



6. Schritt:

Notieren Sie die Populationszusammensetzung tabellarisch (Excel o.ä.) mit den Spalten Generation, Anzahl Blattläuse, Anzahl Wespen, Anzahl Mumien:

Generation	Blattläuse	Schlupfwespe	Mumien
0	10	5	0
1	11	4	4
...
30	?	?	?