adventerra GAMES

GLOBAL WARNING

Anzahl der Spielenden: 4-7 / Spielzeit: 45-90 Minuten

SPIELBESCHREIBUNG

Die globale Erwärmung bedroht die Erde! Vereine deine Kräfte mit denen der anderen Spielenden, um alle Umweltprobleme zu lösen, bevor sich der Planet aufheizt. Gewinnen wird, wer die richtigen Lösungskarten einsetzt, um die meisten und größten Probleme zu bewältigen.

DIE KARTEN

In diesem Spiel gibt es zwei Arten von Spielkarten:

PROBLEMKARTEN

LÖSUNGSKARTEN

Die Karten sind in 8 Kategorien unterteilt, die jeweils durch eine andere Farbe gekennzeichnet sind:

	Feste Abfälle
	Entwaldung
	Nuklearenergie
	Gewässerverschmutzung
	Ölverschmutzung
	Saurer Regen und CO_2
	Smog
	Treibhausgase

Auf jeder Karte sind zwei Zahlen abgebildet:

UMWELTAUSWIRKUNG LOKAL

UMWELTAUSWIRKUNG GLOBAL

In den Lösungskarten zeigen die Symbole die positiven Auswirkungen auf die Umwelt, in den Problemkarten die negativen Auswirkungen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Sortiert die Karten nach ihrer Abbildung auf der Rückseite, mischt die Stapel einzeln und legt sie verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielfeld.

2. Stellt die Scheibe für die Temperaturanzeige auf Null.

3. Verteilt die ersten 20 Lösungskarten so gleichmäßig wie möglich auf die Spieler. Wenn ihr zu sechst oder siebt spielt, hat nicht jeder die gleiche Anzahl Karten.

4. Legt 4 Problemkarten offen auf die Erde.

5. Jede/r Spielende würfelt mit einem Würfel und wer die höchste Zahl hat, beginnt. Die Spielrunde geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELRUNDE

1. Würfle mit einem Würfel, ziehe einen Punkt vom Ergebnis ab und nimm den Wert in Milliarden aus der Bank (Beispiel: bei einer gewürfelten 4, nimm 3 Milliarden Adventcoins; bei einer gewürfelten 1, nimm nichts)

2. Ziehe die oberste Problemkarte und lege sie offen auf eines der Felder auf der Erde.

3. Ziehe die oberste Lösungskarte.

4. Löse eine oder mehrere Problemkarten mit den Lösungskarten, die du auf der Hand hast.

5. Am Ende eines Spielzugs kannst du eine neue Lösungskarte ziehen, **aber nur, wenn du mindestens eine Problemkarte gelöst hast.**

Die Anzahl an Lösungskarten auf deiner Hand ändert sich im Laufe des Spiels. Nach dem Spielstart gibt es keine maximale oder minimale Anzahl, die man haben muss.

WIE MAN EINE PROBLEMKARTE LÖST

Um eine Problemkarte zu lösen, musst du eine oder mehrere Lösungskarten einsetzen, die folgende Anforderungen erfüllen:

1. Jede verwendete Lösungskarte muss die gleiche **Farbe** haben wie die Problemkarte. Lösungskarten mit zwei Farben können zwei verschiedene Arten von Problemen lösen.

2. Du kannst verschiedene Lösungskarten kombinieren, um eine einzelne Problemkarte zu lösen. Die **lokalen und globalen Zahlen** auf den verwendeten Lösungskarten müssen mindestens die gleichen lokalen und globalen

Zahlenwerte auf der Problemkarte ergeben. Wenn die Lösungskarte einen höheren Wert hat, kannst du auch mehrere Problemkarten mit einer einzigen Lösungskarte lösen.

3. Stelle sicher, dass die verwendete/n Lösungskarte/n alle Aspekte der Problemkarte lösen. *(Beispiel: Du kannst eine Problemkarte „Glas und Plastik" nicht ohne mindestens eine Lösungskarte „Glas" und eine Lösungskarte „Plastik" lösen.)*

Sobald du die Karte/n mit der richtigen Lösung gefunden hast, um eine Problemkarte zu lösen, musst du der Bank den lokalen Wert auf der Problemkarte (in Adventcoin) zahlen.

Lege die Lösungskarte/n, mit denen du das Problem aus der Welt geschafft hast, auf den dafür vorgesehenen Ablageplatz.

Lege die gelöste Problemkarte offen vor dir ab. **Der lokale Wert auf der Karte zeigt deine gewonnen Punkte an.**

WENN DU EINE PROBLEMKARTE NICHT LÖSEN KANNST

Wenn du eine Problemkarte nicht lösen kannst, hast du zwei Möglichkeiten:

1. Verhandle mit den anderen, um die richtige Lösung zu finden

Wenn deine Möglichkeiten nicht ausreichen, um ein Problem zu lösen (auch wenn du schon eines oder mehrere gelöst hast), kannst du die anderen Spieler/innen bitten, ihre Lösungskarten zu tauschen oder zu verkaufen.

Das Verhandeln um Lösungskarten kann besonders wichtig sein:

- wenn ein/e Spieler/in mehr Geld als Lösungskarten hat (oder umgekehrt)
- um mehr Probleme gleichzeitig zu lösen und zu viel Zerstörung durch ungelöste Probleme am Ende der Spielrunde zu vermeiden
- wenn ein/e Spieler/in kurz davor steht, die nötigen Punkte zu erhalten, um zu gewinnen

2. Lege ungenutzte Lösungskarten ab

Wenn du ein einzelnes Problem nicht lösen oder nicht mit den anderen verhandeln kannst (oder willst), kannst du einfach eine oder mehrere deiner Lösungskarten ablegen und sie durch die gleiche Anzahl neuer Karten aus dem Stapel ersetzen. Du kannst diese neuen Karten aber erst in der nächsten Runde einsetzen.

ERDTEMPERATUR

Am Ende jeder Spielrunde muss der/die letzte Spielende den globalen Erwärmungs-Index aktualisieren. Summiere die globalen Werte aller ungelösten Problemkarten (d.h. der noch offenen Karten auf dem Spielfeld) und bewege den globalen Erwärmungs-Indikator um diesen Wert auf dem Spielfeld weiter vor.

WIE DAS SPIEL ENDET

Das Spiel ist zu Ende, wenn:

1. ein/e Spieler/in gewinnt, indem er/sie als Erste/r die in der folgenden Tabelle beschriebenen Punkte erreicht:

ANZAHL DER SPIELENDEN	PUNKTEZAHL
4	25
5	20
6	16
7	13

2. der Erderwärmungs-Index 75 Punkte erreicht. Das würde bedeuten, dass es das Team nicht geschafft hat, die Erwärmung des Planeten aufzuhalten und alle Spielenden verlieren.

SONDERREGELN FÜR NUKLEARENERGIE

Im Kartenstapel der Lösungen gibt es folgende zwei Arten von Nuklearkarten:

1. KONSTRUKTION EINES ATOMKRAFTWERKES

Während des Spiels können die Spielenden diese Lösungskarte einsetzen, um ein Atomkraftwerk zu bauen und damit eine oder mehrere „saurer Regen und CO2"-Karte/n mit einem Gesamtwert von bis zu 3 lokalen und globalen Punkten zu lösen.

Um ein Atomkraftwerk zu bauen, muss man 3 Milliarden Adventcoins zahlen und die Karte für die Nuklearlösung offen auf das Spielfeld legen.

Der/Die Spieler/in, der/die während eines Spielzugs ein Atomkraftwerk gebaut hat, muss bei jeder Runde dreimal würfeln, um die Risiken eines nuklearen Unfalls widerzuspiegeln.

Ein **Unfall** passiert in nur zwei Fällen:

GEWÜRFELTE ZAHL	SCHADENSSTUFE	KONSEQUENZEN IM SPIEL
4 ODER 5	LEICHT	DER/DIE SPIELENDE, DER/DIE DAS ATOMKRAFTWERK GEBAUT HAT, VERLIERT 5 PUNKTE UND MUSS DER BANK 1 MILLIARDE ADVENTCOINS IN JEDER RUNDE FÜR DEN REST DES SPIELS ZAHLEN.
3	SCHWER	ALLE SPIELENDEN VERLIEREN 10 PUNKTE UND MÜSSEN DER BANK 1 MILLIARDE ADVENTCOINS IN JEDER RUNDE FÜR DEN REST DES SPIELS ZAHLEN.

Wenn du dreimal einen nuklearen Unfall würfelst, darfst du in den folgenden Runden nicht mehr würfeln.

2. STILLLEGUNG DES ATOMKRAFTWERKES

Der/Die Spieler/in mit dieser Karte kann sie verwenden, um das Risiko eines nuklearen Unfalls zu verringern. Lege die Karte offen auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielfeld, zahle 3 Milliarden Adventcoins und entferne die Karte des Atomkraftwerkbaus aus dem Spielfeld.

Im Moment der Stilllegung muss der/die Spielende eine der "Saure Regen"-Karten von ihrem Platz in die Ecke offen in die Mitte, zum Bereich mit den ungelösten Probleme legen. Wenn der/die Spielende die entsprechenden Lösungskarten und 3 Milliarden in bar hat, kann dies sofort gelöst werden.

Die Auswirkungen eines bereits aufgetretenen nuklearen Unfalls bleiben auch dann bestehen, wenn das Atomkraftwerk stillgelegt wurde.