

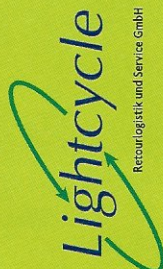
Spielende

Treffen Klima-Engel und Klima-Uhr auf einem Feld zusammen, endet das Spiel. Es endet auch, wenn alle Kraftwerke durch grüne Wiesen ersetzt wurden. Tritt einer dieser Fälle während der Aktion eines Spielers ein, beendet dieser noch seinen Zug. Er kann noch ein ggf. hinter dem Klima-Engel stehendes Kraftwerk umwandeln oder Bonuskarten spielen, das Spielende jedoch nicht mehr über seinen Zug hinauszögern.

Sieger

Jetzt addiert jeder Spieler seine Lobbypunkte und markiert diesen Wert auf der Recyclingkala mit seiner Lobbyfigur. Von seinen beiden nun dort stehenden Figuren wird die mit dem höheren Wert umgekippt. Die noch stehende Figur markiert seine Siegpunkte. Wer jetzt am weitesten vorne steht, hat gewonnen. Nur bei Gleichstand entscheidet die 2. (liegende) Figur.

© 2008 Christwart Conrad



Lightcycle Recyclinglogistik und Service GmbH

Landsberger Straße 155
Haus 2, 3. Stock
80687 München, Deutschland
E-Mail: info@lightcycle.de
Web: www.lightcycle.de

Weitere Informationen zu unserem Unternehmen finden Sie auf unseren Aktionsseiten im Internet.



T. Nr. 2860389

© 2009 Lightcycle GmbH



Spielanleitung

Energy City

Spielidee

Durch umweltfreundliches Verhalten und mit persönlichem Einsatz bremsen die Spieler den Klimawandel. Zum einen müssen alte Glühlampen durch neue Energiesparlampen ersetzt und später richtig entsorgt werden, zum anderen beraten die Spieler die Unternehmen und bewegen sie zur Umstellung auf zeitgemäße Umwelttechnik. Das ist dann echte Lobbyarbeit. Für beides gibt es Siegpunkte.

Wer mit seiner Spielfigur auf dem Plan alte Glühlampen einsammelt oder an bereits umgerüsteten Orten neue Energiesparlampen wiederverwertet, punktet auf der Recyclingskala. Wer in Unternehmen moderne Stromspartechnik einführt, kassiert für sein Engagement **Lobbychips**.

Der eine Punktstand (Recycling) ist offen, der andere (Lobbyarbeit) geheim. So weiß niemand genau, wo die anderen stehen. Am Ende zählt für jeden nur das niedrigere der beiden Ergebnisse, die Recycling- oder die Lobbypunkte. Überlegtes und ausgewogenes Handeln ist also zum Sieg erforderlich.

Dazu kommt noch eine Prise Glück beim Ziehen von Aktionskarten.

Wer vorausschauend denkt und seinen Lobbyisten auf dem Spielplan clever platziert, kann dem Glück mitunter nachhelfen.



Fall Stromsünder (rotes Achteckplättchen)

Der aktive Spieler deckt alle Lobbychips auf und zählt die Werte zusammen. Ist diese Summe mindestens so groß wie auf seiner gespielten Aktionskarte gefordert, hat er das Unternehmen vom Umrüsten überzeugt.

Der Spieler kassiert so viele Lobbypunkte wie auf seiner Aktionskarte vermerkt. Ggf. überzählige Chips bleiben auf dem Feld liegen. Wenn durch die ausliegenden Chips die exakte Punktzahl nicht gebildet werden kann, nimmt man die als Tauschvorrat bereitliegenden Chips vom Spielfeldrand zu Hilfe (z. B. einen 3er in einen 2er und 1er umzuwechseln). Das Achteckplättchen wird nun auf die grüne Seite gedreht.

Hat der Spieler 7 oder weniger Lobbypunkte erhalten, rückt der Klima-Engel 1 Feld Richtung Klima-Uhr vor. Waren es 8 oder mehr Lobbypunkte, rückt der Engel 2 Felder vor. Kommt er dabei auf oder über ein Kraftwerkfeld, so wird dieses Kraftwerk durch Stromersparnis überflüssig und mit einem Plättchen „Grüne Wiese“ überdeckt. Der Spieler erhält den danebenliegenden Lobbychip als Bonus.

Ist die Summe der aufgedeckten Lobbypunkte kleiner als auf der gespielten Aktionskarte gefordert, hat der Spieler die Wahl. Entweder bezahlt er die Differenz aus schon gewonnenen eigenen Lobbypunkten (ggf. wird gewechselt). Dann wandern alle Lobbychips in den Beutel, der Engel rückt entsprechend vor und der Spieler kassiert unter Umständen einen Bonus für ein Kraftwerkfeld. Oder aber der Spieler gleicht die Differenz nicht aus, weil er nicht kann oder will. Dann geht der Klima-Engel einen Schritt zurück (nach oben) und die Klima-Uhr einen Schritt vor (ebenfalls nach oben). Die aufgedeckten Lobbychips werden wieder umgedreht.

Fall Stromsparer (grünes Achteckplättchen)

Der aktive Spieler hat die Aktionskarte für ein Feld mit grünem Achteckplättchen (bereits umgerüstet) gespielt, und dort liegen noch offene Lobbychips. Dann kassiert er alle Chips, unabhängig von den geforderten Lobbypunkten auf seiner gespielten Aktionskarte.

4. Aktionskarte ziehen oder tauschen

Am Ende seiner Aktion zieht der aktive Spieler eine Aktionskarte nach, wenn er eine gespielt hat. Andernfalls darf er eine Karte aus der Hand auf den Ablagestapel legen und dafür eine neue ziehen. Bezeichnet die nachgezogene Karte ein grünes Unternehmen (bereits umgerüstet), darf man sie sofort ablegen und dafür eine neue ziehen. Zieht man eine Karte mit Klima-Uhr, wandert die Klima-Uhr 1 Feld in Richtung Klima-Engel, und man zieht erneut eine Karte.

3. Aktion (A, B oder C) auswählen

Der aktive Spieler entscheidet, ob er Lampen einsammeln und verwerten möchte (A) oder in vier Unternehmen Lobbyarbeit leisten will (B), oder er versucht, einen Energiesünder auf Stromsparlampen umzurüsten (C).

A Recycling

Der Spieler sammelt **entweder** alle Glühlampenchips **oder** alle Energiesparlampenchips von dem Feld ein, auf dem seine Figur steht, und von den 4 Feldern, die waagrecht und senkrecht angrenzen. Die Chips kommen in den jeweiligen Vorrat (Hausmülldeponie bzw. Wertstoffhof) und können wiederverwendet werden. Für jede verwertete Energiesparlampe bzw. für je 10 Glühlampenchips rückt er mit seiner Figur auf der Recyclingskala 1 Feld weiter. Wer über das Feld 39 hinauskommt, setzt unter seine Figur einen 10er (20er)-Glühlampenchip und markiert damit +40 (+80).

Beispiel: 4 verwertete Energiesparlampen lassen die Figur um 4 Felder vorrücken, 50 entsorgte Glühlampen um 5 Felder.

B Lobbyarbeit

Der aktive Spieler zieht 4 Lobbychips aus dem Beutel und sieht sie sich geheim an. Dann verteilt er je 1 Chip verdeckt an die 4 seiner Figur in waagrechten und senkrechten Schritten (auch kombiniert) nächststehenden roten Unternehmen. Bei gleicher Entfernung darf der Spieler das Unternehmen aussuchen. Wer derartige „Überzeugungsarbeit“ geleistet hat, zieht die oberste **Bonuskarte** vom Stapel und kann sie ggf. auch gleich einsetzen. Man darf sie auch aufheben und beliebig viele davon bei späteren Zügen spielen. Der mögliche Zeitpunkt der Nutzung geht aus der Karte hervor. Jede Bonuskarte kann nur einmal verwendet werden. Danach wird sie auf einem eigenen Stapel abgelegt. Zu jedem Zeitpunkt darf jeder Spieler nur maximal 3 Bonuskarten in der Hand halten. Wer eine 4. Bonuskarte zieht, muss sofort eine ausspielen oder sie wirkungslos auf den Ablagestapel legen.

Nochmals: Lobbyarbeit ist nur auf Feldern mit roten Achteckplättchen möglich, Lobbychips niemals verdeckt auf Felder bereits umgerüsteter Unternehmen (= grüne Seite) legen!

C. Umrüsten

Der aktive Spieler kann mit einer Aktionskarte einen roten Stromverschwenker zu einem grünen Stromsparar machen und dafür Lobbypunkte sammeln. Hierfür muss er die Karte des betroffenen Felds gespielt haben und mit seiner Figur auch dort stehen. Ist dieses Feld bereits umgestellt (grünes Achteckplättchen) und liegen dort noch offene Lobbychips, kann er diese kassieren.

Spielmaterial



- pro Spieler (max. 4 Spieler) 2 gleichfarbige Spielfiguren



- 1 Klima-Uhr



- 1 Klima-Engel



- 20 achteckige Unternehmensplättchen
rote Seite: Unternehmen
mit herkömmlichen Glühlampen



- grüne Seite: Unternehmen,
umgestellt auf Energiesparlampen



- 88 blaue Aktionskarten (80 Unternehmenskarten und 8 Klima-Uhr-Karten)



- 22 grüne Bonuskarten



- 105 Lobbychips

in Höhe von 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und 11 Lobbypunkten



- 30 Glühlampenchips

mit den Werten 10, 20 und 50



- 28 Energiesparlampenchips

mit den Werten 1, 2, 5 und 10



- 6 grüne Bunte-Wiese-Plättchen



- 1 Stoffbeutel



- 4 Kurzregeln



- Ablagen Hausmülldeponie



- und Wertstoffhof

Vorbereitung

- **Spielplan** auslegen, **Wertstoffhof** und **Hausmülldeponie** zusammenstecken und neben dem Spielplan aufstellen
- **Klima-Engel** und **Klima-Uhr** auf ihre jeweiligen Startfelder der Klimaskala setzen (Uhr gemäß Spieleranzahl)
- **Unternehmen** platzieren:
Achteckplättchen mit roter Seite nach oben beliebig auf den 30 Feldern des Plans verteilen, nur 1 Chip pro Feld, 10 Felder bleiben leer
- **Lobbychips** verteilen:
 - als Tauschvorrat je drei 1er und 2er und je zwei 3er und 4er offen neben dem Plan ablegen
 - die Chips mit den Werten 6 bis 11 neben die Kraftwerke mit den gleichen Werten entlang der Klimaskala ablegen
 - je 1 Chip (zufällig und verdeckt) auf jedes Feld mit Achteckplättchen legen
 - Rest in den Beutel legen
- Alle **Glühlampenchips** neben dem Plan als Vorrat in der Hausmülldeponie ablegen
- Alle **Energiesparlampenchips** neben dem Plan als Vorrat im Wertstoffhof ablegen
- **Aktionskarten** mischen, an jeden Mitspieler 5 Karten austeilen; dabei erhaltene **Klima-Uhr-Karten** zurück in den Stapel und durch neue ersetzen
- **Aktionskartenstapel** bereitlegen
- **Bonuskarten** mischen und als Stapel bereitlegen
- Jeder Spieler erhält eine **Kurzregel**
- **Bunte-Wiese-Plättchen** neben Klimaskala bereitlegen
- Jeder Spieler erhält **2 gleichfarbige Figuren**, 1 Lobby- und 1 Recyclingfigur. Danach den Startspieler auslosen
- Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum, setzt jeder eine der beiden Figuren auf ein beliebiges Feld des Plans, jedoch nicht direkt neben oder auf ein Feld mit einer Mitspielerfigur
- Seine andere Figur setzt jeder auf das Feld 0 der Recyclingskala

Übersicht eines Spielzugs

Ein Spieler führt einen kompletten Zug aus (siehe Punkte 1 bis 4). Danach ist der nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe. Das geht so lange, bis der Klima-Engel auf die Klima-Uhr trifft und damit das Spielende erreicht ist:

1. Müllentstehung (Aktionskarte aufdecken)
2. Lobbyfigur über 1 bis 3 Felder ziehen
3. Spieleraktion (eine von drei Möglichkeiten):
Lampen wiederverwerten **oder** Lobbyarbeit **oder** umrüsten auf Energiesparlampen
4. Eine Aktionskarte ziehen oder tauschen

Ein Spielzug im Detail

1. Müllentstehung

Der aktive Spieler deckt die oberste Karte des Aktionskartenstapels auf. Damit wird anfangs zufällig ein Unternehmen (rotes Achteckplättchen) bestimmt, in dem verbrauchte Glühlampen anfallen. Hat das betroffene Unternehmen bereits (später im Spiel) umgestellt (grünes Achteckplättchen), fallen dort Energiesparlampen an. Es werden jeweils so viele Lampenchips (Glühlampen- oder Energiesparlampenchips) aus dem Vorrat auf dem betroffenen Feld platziert, wie die Aktionskarte unter Glühlampen bzw. Energiesparlampen angibt. Dann kommt die Aktionskarte auf den (anfangs zu bildenden) Ablagestapel.

Zieht man eine Klima-Uhr-Karte, rückt der Klima-Engel 1 Feld in Richtung Klima-Uhr, und der aktive Spieler zieht eine weitere Aktionskarte.

2. Lobbyfigur bewegen

Der aktive Spieler bewegt seine Figur um 1 bis 3 Felder, waagrecht und senkrecht, jedoch nicht diagonal. Das Ausgangsfeld darf innerhalb eines Zuges nicht wieder belegt werden, Felder mit anderen Figuren hingegen schon.