

# ÖKO

von Franz Scholles

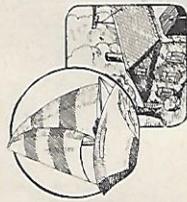
**Ein Gesellschaftsspiel für 2–7 Spieler ab 12 Jahren**

## INHALT

1 Großspielplan, 18 Lebensstilkarten, 14 Individualkarten,  
14 Gesellschaftskarten, 14 Maßnahmekarten, 12 Entscheidungskarten,  
4 Besitzkarten, 12 Konsumkarten, 8 Geldanlagekarten,  
12 Berufskarten, 6 Spielfiguren, 1 Stanzbogen mit 22 farbigen Markierungspunkten, 18 schraffierten Rundenpunkten, 12 Minuspunkten, 20 Pluspunkten

## ANZAHL DER SPIELER

Es können bis zu 7 Spieler mitmachen, wenn ein Spieler lediglich als Verwalter des Gesellschaftsfonds teilnimmt.



Vor dem ersten Spiel lösen die Spieler die Karten aus den Kartonbögen und die Scheiben aus dem Stanzbogen.

Zu Beginn des Spieles wählen die Spieler aus ihrem Kreis den **Verwalter des Gesellschaftsfonds**. Der Fondsverwalter betreut die **Besitzkarten**

- Konsumkarten**
- Geldanlagekarten**
- Berufskarten**
- Entscheidungskarten**
- Maßnahmekarten**

Die Maßnahmekarten sind nach der Kostenhöhe (50 bzw. 100 Punkte) zu ordnen.

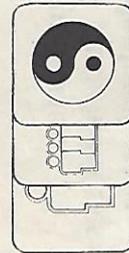
Der Verwalter erhält weiterhin die Scheiben mit den **Plus- und Minuspunkten**. Sie werden erst im späteren Verlauf des Spieles benötigt.

Zu Beginn des Spieles befinden sich die **drei Anzeiger der „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“**

- „Wachstum“
- „Umwelt“
- „Energie/Rohstoffreserven“

in einer Mittellage. Die mit „W“, „U“ und „E/R“ bezeichneten Scheiben sind daher auf den entsprechenden Anzeigefeldern auf dem Spielplan bei **50 Punkten** abzulegen.

Die Scheibe mit der Bezeichnung „Fond“ dient zur Markierung des Punktestandes des Gesellschaftsfonds auf dem Spielplan. Zu Beginn des Spieles hat der Gesellschaftsfond ein Vermögen von **50 Punkten**, so daß bei dieser Punktezahl die Scheibe abzulegen ist.



Die **Individualkarten, Gesellschaftskarten und Lebensstilkarten** werden getrennt gemischt und mit der Schriftseite nach unten neben den Spielplan gelegt.

Schließlich erhalten die Spieler eine **Spielfigur, 3 Markierungspunkte** und **3 schraffierte Kundenpunkte** in der Farbe ihrer Wahl.

Die Spielfigur setzen sie auf das Feld „Lebensbilanz“ — gleichzeitig Startfeld — des Spieles.

Die **Markierungspunkte** dienen zur Kennzeichnung der „Persönlichen Lebensbedingungen“, „Einkommen“, „Entfaltungsmöglichkeiten“ und „Gesundheit/Sicherheit“ des Spielers.

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler ein **Punkteguthaben von 150 Punkten**, das er nach seiner Wahl auf die Anzeigenreihen der „Persönlichen Lebensbedingungen“ verteilen kann, z.B. 70 Einkommen, 40 Entfaltungsmöglichkeiten, 40 Gesundheit/Sicherheit. Die Punkte werden verteilt, indem jeder Spieler seine Markierungssteine auf die entsprechenden Anzeigenreihe der drei persönlichen Lebensbereiche bei der von ihm gewählten Punktzahl aufstellt.

Bevor die Spieler ihre 150 Punkte verteilen, sollten sie jedoch die Regeln auf den Seiten 3, 4, 5 und 6 lesen.

Die schraffierten **Rundenpunkte** werden aufbewahrt. Sie werden erst bei der Rundenbilanz des Spielers benötigt.

Jeder Spieler hat vor sich eine freie Tischfläche, auf der er seine Karten sowie Plus- und Minuspunkte, die sich im Laufe des Spieles ansammeln, ablegt.

Die Spieler versuchen, die **größtmögliche Qualität ihres Lebens** zu erreichen. Die Lebensqualität ist abhängig von den „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“ sowie den „Persönlichen Lebensbedingungen“ des einzelnen Spielers.

Die **„Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“** beeinflussen die persönlichen Lebensbedingungen positiv oder negativ. Man unterscheidet:

1. **Wachstum** → des Bruttozialproduktes
2. **Umweltsituation** → Gesunder Lebensraum, Nahrung, Wasser, Luft, Natur
3. **Energie- und Rohstoffreserven** Nicht regenerierbare Energie- und Rohstoffquellen sowie erneuerbare Energiequellen wie Sonne, Wind und Wasser

Die **„Persönlichen Lebensbedingungen“** sind Ausdruck des Wohlbefindens der einzelnen Spieler. Dieses Wohlbefinden beinhaltet:

1. **Einkommen**
2. **Freizeit- und Entfaltungsmöglichkeiten**
3. **Gesundheit/Sicherheit**

Der **Lebensstil** des einzelnen hat wiederum Auswirkungen auf die „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“.



**SPIELZWECK**

## SPIELVERLAUF

Das Spiel entwickelt sich vor allem auf den Umlauffeldern des Spielfeldes, die im Uhrzeigersinn von den Spielfiguren durchlaufen werden. Der Würfel zeigt an, wieviel Felder die Figuren nach dem Wurf vorrücken dürfen.

Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt. Dann folgt sein linker Nachbar usw.

Während des Umlaufkurses verändern sich die „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“ sowie die „Persönlichen Lebensbedingungen“ der Spieler durch vorgegebene Ereignisse oder Entscheidungen der Spieler ständig.

Die **Veränderungen werden** in der Mitte des Spielfeldes auf **den Anzeigenfeldern festgehalten**, indem die Markierungspunkte je nach Anweisung nach oben oder unten gezogen werden.

## RUNDENBILANZ

Die Anzeigenfelder zeigen — in Abhängigkeit von Geschick und Glück der Spieler — immer den aktuellen Stand der Lebensbedingungen an. Dieser **aktuelle Stand** wird nach jeder Umrundung des Spielers in der **Rundenbilanz** bewertet.

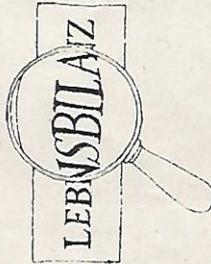
Jedesmal wenn ein Spieler das Feld mit der Aufschrift **Lebensbilanz** erreicht oder überschreitet, ist seine Umrundung abgeschlossen.

Dann hat er die folgenden Tätigkeiten in der **aufgeführten Reihenfolge** auszuführen:

Der Spieler erhält für jeden seiner drei Lebensbereiche „Einkommen“, „Entfaltungsmöglichkeiten“, „Gesundheit/Sicherheit“, in denen seine Markierungspunkte im **kritischen roten Bereich** → **30 oder weniger Punkte** der Anzeigenfelder stehen, einen **schwarzen Minuspunkt**.

Für die übrigen Lebensbereiche, in denen seine Markierungspunkte **oberhalb des kritischen Bereichs** → **35 oder mehr Punkte** stehen, sind **Rundenpunkte zu setzen**.

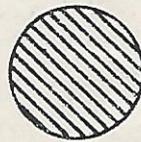
Dies geschieht, indem er die schraffierten Rundenpunkte aus seinem Vorrat nimmt und auf die **Punktestaffeln mit den Ziffern 0 bis 100**, die jeweils rechts neben den „Persönlichen Anzeigenreihen“ liegen, ablegt.



**Minuspunkte kassieren**



**Rundenpunkte setzen**



Markiert wird der Punktstand, der beim Überschreiten des Lebensbilanzfeldes durch den Spieler vorliegt.

Die Rundenpunkte bleiben so lange auf den Punktestaffeln liegen, bis **alle Spieler** eine Umrundung abgeschlossen haben.

Der Spieler mit Berufskarte erhält sein **Einkommen**. Die Einkommenshöhe kann auf der **Berufskarte** des Spielers abgelesen werden. Die Einkommensauszahlung erfolgt, indem der Spieler auf der **Anzeigenreihe für Einkommen** seinen Markierungspunkt die entsprechende Punktezahl **nach oben rückt**. Gleichzeitig erhält der Gesellschaftsfond die auf der Berufskarte angegebene **Steuer** ausgezahlt, indem er die entsprechende Punktezahl nach oben rückt.

Das höchste Einkommen auf der entsprechenden Anzeigenreihe beträgt **100 Punkte**. Darüber hinaus erzielt Einkommen ist an den Gesellschaftsfond abzuführen. Dies geschieht, indem der Gesellschaftsfond die entsprechende Punktezahl nach oben rückt.

Spieler, die **Vermögensbesitzer** sind, bezahlen die auf ihren **Besitz- und Konsumkarten aufgeführten Kosten**. Die Zahlung erfolgt, indem der Spieler auf seiner Anzeigenreihe für Einkommen die entsprechende Punktezahl nach unten rückt.

Falls sich der Anzeiger „Umwelt“ in der grünen oder roten Zone befindet, hat dies positive bzw. negative Auswirkungen auf unsere Gesundheit.

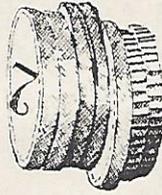
Der Anzeiger „Umwelt“ befindet sich in der

**Roten Zone** Die **Gesundheit** des Spielers **wird beeinträchtigt**. Er rückt daher auf der Anzeigenreihe „Gesundheit/Sicherheit“ 10 Punkte nach unten.

**Grüne Zone** Das **Wohlbefinden** des Spielers **erhöht sich**. Er rückt daher auf der Anzeigenreihe „Gesundheit/Sicherheit“ 10 Punkte nach oben.

Falls sich die „Energie/Rohstoffreserven“ in der roten Zone befinden, muß eine **Rationierung von Energie und Rohstoffen** vorgenommen werden. Dies führt zu einer **Einschränkung der Entfaltungsmöglichkeiten** des Spielers. Er rückt daher auf der Anzeigenreihe für „Entfaltungsmöglichkeiten“ auf **25 Punkte** nach unten.

**Einkommen verdienen**



**Kosten bezahlen**

**Umweltsituation kontrollieren**



**Energie/Rohstoffreserven kontrollieren**

Jedesmal wenn alle Spieler eine Umrundung abgeschlossen haben, wird der **Rundengewinner** in den einzelnen „Persönlichen Lebensbereichen“ „Einkommen“, „Entfaltungsmöglichkeiten“, „Gesundheit/Sicherheit“ ermittelt.

Die Spieler, deren Rundenpunkte auf den **Punktestaffeln der einzelnen Lebensbereiche am höchsten platziert** sind, erhalten je einen **weißen Pluspunkt**.

Sind die Rundenpunkte zweier oder mehrerer Spieler in einem Lebensbereich **gleichhoch platziert**, so erhält jeder dieser Spieler einen Pluspunkt.

Anschließend entfernen die Spieler ihre Rundenpunkte von den Punktestaffeln und bewahren sie auf bis zur nächsten Rundenbilanz.

**GESAMTGEWINNER**

Spielende ist, wenn der erste Spieler 3, 4, oder 5 Umrundungen — je nach Vereinbarung — zurückgelegt hat.

Danach verfahren die restlichen Spieler so, als ob sie ebenfalls das **Lebensbilanzfeld** überschritten hätten.

Die Spieler, deren Spielfiguren in den Anzeigereihen im **kritischen Bereich** stehen, erhalten **Minuspunkte**.

Die Spieler, deren Spielfiguren in den einzelnen persönlichen Lebensbereichen **am höchsten platziert** sind, erhalten **Pluspunkte**. Danach wird der **Gewinner aller Runden** ermittelt.

**Gewinner ist, wer nach Abzug der Minuspunkte die meisten Pluspunkte hat.**

Falls am Ende des Spieles wie zu Beginn **quantitatives Wachstum** vorherrscht, erhalten die Spieler mit Besitz weitere Pluspunkte. Und zwar erhält der Spieler mit dem

meisten Besitz → 3 Pluspunkte

die übrigen Vermögensbesitzer je → 1 Pluspunkt.

Der Besitz wird errechnet, indem die **Kaufpreise der Besitz-, Geldanlage- und Konsumkarten** zusammengezählt werden.

Falls sich die Spielgesellschaft am Ende des Spieles bereits in der Phase des **qualitativen Wachstums** befindet, tritt das materielle Denken in den Hintergrund. Es gibt daher **keine Pluspunkte für Besitz**.

Der Gesellschaftsfond erhält **Einnahmen aus Steuern, Gebühren und Geldstrafen**.

Er stellt diese Einnahmen für gesellschaftliche **Maßnahmen** zur Verfügung.

Zu Beginn des Spieles ist der Gesellschaftsfond weiterhin **Besitzer der 3 Häuser sowie des Schutzbunkers**. Der Gesellschaftsfond hat daher auch **Einnahmen und Ausgaben aus diesem Hausbesitz**.

**Einnahmen aus** Steuern der Berufstätigen gemäß „Berufskarte“

Steuern auf Konsum und Geldanlage  
5 Punkte pro „Konsumkarte“ bzw. „Geldanlagekarte“

Gebühren und Geldstrafen gemäß gesonderten Anweisungen auf einzelnen Spielfeldern und Karten

Mieten und Verkäufen der Häuser gemäß „Besitzkarte“

**Ausgaben für** gesellschaftliche Maßnahmen gemäß „Maßnahmekarten“

Zahlung von Arbeitslosengeld gemäß Karte „Arbeitslosigkeit“

Energiekosten der Häuser gemäß „Besitzkarte“

Die Verrechnung der Einnahmen erfolgt, indem die Markierungsscheibe die entsprechende Punktezahl hoch rückt.

Die Bezahlung der Ausgaben erfolgt, indem die Markierungsscheibe die entsprechende Punktezahl runter rückt.

Der Fondsverwalter achtet darauf, daß alle Einnahmen und Ausgaben korrekt durchgeführt werden.

Er warnt außerdem seine Mitspieler, falls eine oder mehrere der „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“ in den kritischen roten Bereich zu geraten droht.

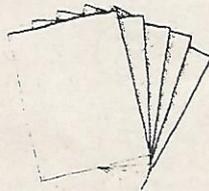
Solchen negativen gesellschaftlichen Entwicklungen kann durch Entscheidungs- und/oder Maßnahmekarten entgegengewirkt werden.



## MASSNAHMEN ENTSCHEIDUNGEN

Negative gesellschaftlichen Entwicklungen kann durch Entscheidungs- und/oder Maßnahmekarten entgegengewirkt werden.

### Maßnahmekarten



Sobald sich im Gesellschaftsfond genügend Vermögen angesammelt hat, kann mit Hilfe der Maßnahmekarten von den Spielern eine **Maßnahme zur Verbesserung der Lebensqualität** ausgewählt werden.

Maßnahmen müssen mit **einfacher Mehrheit** der Spieler getroffen werden. Die **Kosten** der ausgewählten Maßnahme werden bezahlt, indem der Gesellschaftsfond die entsprechende Punktzahl nach unten rückt. Jede Maßnahme kann nur einmal beschlossen werden. Die entsprechende Maßnahmekarte ist deshalb nach erfolgter Maßnahme auszusondern.

PROGRAMM ZUR REINIGUNG UNSERER GEWÄSSER	
KOSTEN	100 Punkte
Umwelt	+ 15 Punkte

VERBOT VON GEFÄHRLICHEN CHEMIKALIEN	
Das Verbot hat Auswirkungen auf sämtliche Lebensbereiche.	
WACHSTUM	- 5 Punkte
GESUNDHEITS SICHERHEIT	+ 5 Punkte

### Entscheidungs- karten



Die Entscheidungskarten enthalten **Vorschläge über alternative Spiel(Lebens)möglichkeiten**. Die Entscheidungen erfordern keine Mittel aus dem Gesellschaftsfond. **Pro Umlauf** der Spieler können jedoch **höchstens zwei Entscheidungen** getroffen werden. Ein neuer Umlauf beginnt, nachdem der Rundengewinner ermittelt wurde. Die von einem Spieler vorgeschlagenen Entscheidungen müssen mit **einfacher Mehrheit** der Spieler beschlossen werden. Die entscheidende Entscheidungskarte ist nach erfolgter Entscheidung auszusondern.

Die Entscheidungs- und Maßnahmekarten können zu jedem Zeitpunkt von den Spielern eingesehen werden.

## ERKLÄRUNG DER EINZELNEN FELDER

Handlungsmöglichkeiten der Spieler beim Betreten der verschiedenen Umlauffelder

Der Spieler kann durch Berufswahl, Besitzerwerb und Konsum sein persönliches Leben beeinflussen.

### Berufskarten



Der Spieler kann die auf dem Berufsfeld angebotene Stelle annehmen. **Voraussetzung:** Die Stelle ist noch oder wieder frei.

Falls der Spieler die Stelle antritt, erhält er eine **Berufskarte** mit näheren Informationen, die er vor sich auslegt.

Auch berufstätige Spieler können beim Betreten eines Berufsfeldes ihren Beruf wieder wechseln.

### Arbeitslosigkeit

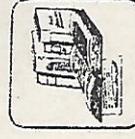


**Berufssuchende Spieler** melden sich beim Arbeitsamt. Sie erhalten die Karte „Arbeitslosigkeit“.

**Berufstätige Spieler** werden arbeitslos. Sie tauschen daher ihre Berufskarte gegen die Karte „Arbeitslosigkeit“ ein.

Der Spieler kann sich zur Umschulung/Weiterbildung melden, wenn er einen Beruf ausübt oder einmal ausübt hat. Voraussetzung einer Umschulung ist außerdem, daß mindestens ein Beruf zur Zeit unbesetzt ist.

### Umschulung Weiterbildung

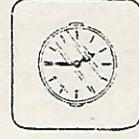


**Umschulungs-/Weiterbildungskosten 15 Punkte**

Nach Zahlung der Kosten darf der Spieler bei

**Umschulung** einen der freien Berufe ergreifen, indem er die entsprechende Berufskarte zieht.

**Weiterbildung** innerhalb seines Berufes aufrücken (näheres siehe Karte „Weiterbildung“)



### Teilzeit- beschäftigung

Der Spieler kann seine Vollzeitbeschäftigung in eine Halbtags-tätigkeit umwandeln (näheres siehe Karte „Teilzeitbeschäftigung“).

## Besitzkarten

Der Spieler, der eines der Besitzfelder (Häuser) betritt, **zahlt Miete** an den Hausbesitzer (näheres siehe Besitzkarte).



Falls der Spieler genügend Einkommen hat, **kann** er das Haus stattdessen auch **vom Gesellschaftsfond kaufen**. Er erhält dann die entsprechende „Besitzkarte“ mit näheren Informationen, die er vor sich auslegt.

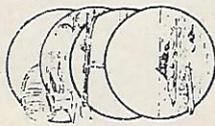
Die Kaufpreis- bzw. Mietzahlung erfolgt, indem der Spieler auf der **Anzeigenreihe „Einkommen“** die entsprechende Punktzahl nach unten, der Gesellschaftsfond dagegen die entsprechende Punktzahl nach oben rückt.

## Konsumkarten

Der Spieler, der das Feld „Konsum“ betritt, **kann** unter den Gütern, die auf den Konsumkarten zum Kauf angeboten werden, frei wählen.

Falls der Spieler kauft, erhält er die entsprechende **Konsumkarte** mit näheren Informationen, die er vor sich auslegt.

Die Kaufpreiszahlung erfolgt, indem der Spieler auf der **Anzeigenreihe „Einkommen“** die entsprechende Punktzahl nach unten zieht.



## Geldanlagekarten

Der Spieler, der das Feld „Geldanlage“ betritt, **kann** unter den Wertpapieren, die auf den Geldanlagekarten zum Kauf angeboten werden, frei wählen.

Falls der Spieler kauft, erhält er die entsprechende „**Geldanlagekarte**“ mit näheren Informationen, die er vor sich auslegt.

Falls der Beruf des „Geschäftsinhabers“ bzw. „Finanzberaters“ von einem Mitspieler ausgeübt wird, zieht dieser auf der **Anzeigenreihe „Einkommen“** entsprechend nach oben (siehe Karte „Geschäftsinhaber“, „Finanzberater“).

Pro Konsumkarte bzw. Geldanlagekarte erhält der Gesellschaftsfonds **5 Punkte Steuer**, indem er die entsprechende Anzeigenreihe nach oben rückt.



**Der Spieler ist auch abhängig von persönlichen und gesellschaftlichen Ereignissen, die seine Lebenssituation und das Spielgeschehen beeinflussen.**

Der Spieler zieht eine Karte und liest diese seinen Mitspielern vor. Danach verfährt er so, wie auf der Karte angegeben, und legt diese wieder als unterste mit der Schriftseite nach unten in den Stapel zurück.

Die **Individualekarte** hat meist **nur für den Spieler, teilweise für bestimmte Gruppen Gültigkeit**.

Die **Gesellschaftskarte** hat **für die Gesellschaft bzw. für alle Spieler Gültigkeit**.

Der Spieler zieht eine Karte „**Lebensstil**“ und liest diese seinen Mitspielern vor. Jede Karte enthält eine **Frage nach dem Lebensstil des Spielers**.

Die Antwort des Spielers entscheidet, ob er  
– die Karte wieder als unterste in den Stapel **zurücklegen** muß oder  
– die Karte am oberen Rand des Spielfeldes **offen auslegen** kann.

**Im zweiten Fall hat er zu einer stärker ökologisch orientierten Gesellschaft beigetragen.** Wenn dies viele tun, so hat dies positive Auswirkungen auf die Qualität des Wachstums, auf die Umweltsituation und auf die Energie- und Rohstoffreserven.

Ein Konjunkturaufschwung sorgt für „**Wachstum**“. Daher **Wachstum + 5 Punkte**

Gleichzeitig ist das **quantitative Wachstum** mit einem gleich starken Sinken der Umweltqualität sowie der Energie/Rohstoffreserven verbunden. Daher

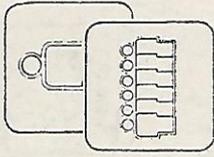
**Umwelt – 5 Punkte**  
**Energie/Rohstoffreserven – 5 Punkte**

Ein **Übergang** vom quantitativen zum **qualitativen Wachstum** ist möglich, **wenn auf dem Spielfeld 5 Lebensstilkarten ausgelegt sind** und eine Spielermehrheit sich dafür entscheidet.

Beim **qualitativen Wachstum** hat die Wirtschaftsentwicklung **keine negativen Folgen** mehr auf die Umweltsituation und für die Energie- und Rohstoffreserven.

Trotz Wachstum beim Betreten des Spielfeldes „**Wachstum**“ bleiben dann also die **Anzeigenreihen „Umwelt“ und „Energie/Rohstoffreserven“ konstant**.

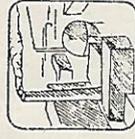
## Individualekarten Gesellschaftskarten



## Lebensstilkarten



## Wachstum



## Lebensstil



## Umwelt



Der Spieler schädigt seine „Umwelt“. Daher  
**Umwelt** – 5 Punkte

Danach würfelt der Spieler noch einmal.  
Würfelt er eine **ungerade Zahl**, dann muß er **15 Punkte Geldstrafe** an den Gesellschaftsfond zahlen.  
Würfelt er eine **gerade Zahl**, so bleibt er **unentdeckt** und sein Vergehen für ihn folgenlos.

## Lebensstil



**Sobald 3 Lebensstilkarten auf dem Spielfeld ausgelegt sind** und sich eine Spielermehrheit findet, **steigt das Umweltbewußtsein** so sehr, daß Umweltkriminalität bedeutungslos wird. Beim Betreten des Spielfeldes „Umwelt“ findet dann keine Verschlechterung der Anzeigenreihe „Umwelt“ mehr statt.

## Rohstoffe



Es kommt zu einem **beschleunigten Rohstoffverbrauch**.  
Daher  
**Energie/Rohstoffreserven** – 5 Punkte

## Lebensstil



**Sobald 3 Lebensstilkarten auf dem Spielfeld ausgelegt sind, kann die Verschwendung von Energie- und Rohstoffen eingedämmt werden**, wenn sich eine Spielermehrheit findet.  
Beim Betreten des Feldes „Rohstoffe“ findet dann keine Verschlechterung der Anzeigenreihe „Energie/Rohstoffreserven“ mehr statt.

Die Entscheidung, ob die Lebensstilkarten zur Umstellung der Felder und damit der „Gesellschaftlichen Bereiche“, „Rohstoffe“, „Umwelt“ oder „Wachstum“ verwendet werden, muß mit **einfacher Mehrheit** der Spieler getroffen werden.

Nach erfolgter Umstellung werden die dafür eingesetzten Lebensstilkarten vom Spielfeld genommen und zur Seite gelegt.

## Schicksalsschlag



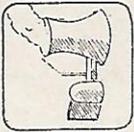
Den Spieler trifft ein **unerwarteter Schicksalsschlag**. Er würfelt noch einmal. Bei Würfelzahl  
1 oder 2 Einkommen – 10 Punkte  
3 oder 4 Entfaltungsmöglichkeiten – 10 Punkte  
5 oder 6 Gesundheit/Sicherheit – 10 Punkte

## Glucksspiel



Der Spieler **gewinnt im Glücksspiel**. Er würfelt noch einmal. Die Zahl, die er würfelt, mit 5 Punkten malgenommen, ergibt seinen Einkommensgewinn.

## Atomkraftwerk Störfall



Falls sich der **Spieler alleine** auf dem Feld „Atomkraftwerk“ befindet, ereignet sich ein **Störfall**. Die Gesundheit des Spielers wird beeinträchtigt. Er rückt daher auf der Anzeigenreihe „**Gesundheit/Sicherheit**“ um **5 Punkte nach unten**.

## GAU

Falls sich **zwei Spieler** gleichzeitig auf dem Feld „Atomkraftwerk“ befinden, kommt es zum **GAU** → **Größter anzunehmender Unfall**. Daher  
**Umwelt** – 20 Punkte

## ZONE 1

### Weitere Folgen für die Spieler:

Die Zone 1 hat einen **Radius von 3 Spielfeldern** um das Atomkraftwerk. Die dort befindlichen **Spieler** sind **nicht mehr spielfähig** und müssen ausscheiden.

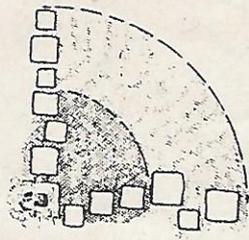
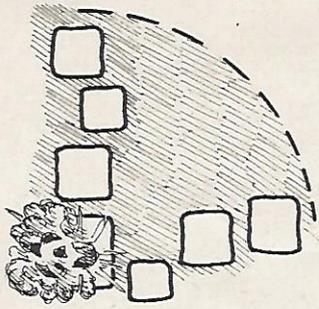
## ZONE 2

Die Zone 2 hat einen **Radius von 6 Spielfeldern** um das Atomkraftwerk. Die dort befindlichen **Spieler** erleiden **starke gesundheitliche Schädigungen** und rücken deshalb auf der Anzeigenreihe „**Gesundheit/Sicherheit**“ um **20 Punkte nach unten**.

**Zone 1 und 2 werden unbewohnbar**. Die dort befindlichen Häuser und Arbeitsstellen werden zerstört. Die entsprechenden Besitz- und Berufskarten sind aus dem Spiel zu nehmen.

## ZONE 3

Die dort befindlichen **Spieler** erleiden **erhebliche gesundheitliche Schädigungen** und rücken auf der Anzeigenreihe „**Gesundheit/Sicherheit**“ **10 Punkte nach unten**.



*Infos zu den anderen Spielen um Gesellschaft und Politik aus dem  
Verlag gibt's beim*

**ÖKO-VERTRIEB**  
**Batterieweg 42 f**  
**5480 Remagen 3**

*Weiterhin ist der Verfasser für Kritik, Verbesserungsvorschläge und  
Anregungen zum Spiel immer dankbar.*