



**CO<sub>2</sub>**  
ZWEITE CHANCE

# CO<sub>2</sub>: zWEITE CHANCE

Seit den 1970er Jahren sahen sich die Regierungen der Welt mit einem bisher nicht gekannten Energiehunger konfrontiert, und es wurden überall immer mehr umweltverschmutzende Kraftwerke gebaut, um die Nachfrage zu stillen. Von Jahr zu Jahr stieg die durch sie verursachte Umweltverschmutzung und es wurde viel zu wenig getan, diese zu reduzieren.

2010 wurden Versprechen gegeben, Gipfeltreffen abgehalten, aber es wurde nicht genug getan, während der Einfluss der schnell wachsenden Weltbevölkerung immer stärker wird. Durch den Anstieg des CO<sub>2</sub>-Gehalts in unserer Atmosphäre von 350 ppm (parts per million) auf 400 ppm begann die Menschheit langsam zu begreifen, dass wir auf eine Katastrophe zusteuern. Jetzt haben wir eine zweite Chance, die Erde vor völliger Verschmutzung zu retten und sind verpflichtet, unseren Energiebedarf aus sauberen Energiequellen zu decken.

Konzerne mit Erfahrungen in sauberer, nachhaltiger Energie werden auf den Plan gerufen um Projekte zu planen, die die benötigte Energie produzieren, ohne dabei

die Umwelt zu vergiften. Regionale Regierungen brennen darauf, diese Projekte zu finanzieren und in ihre Umsetzung zu investieren.

In dem Spiel CO<sub>2</sub>: Zweite Chance ist jeder Spieler Direktor eines Energiekonzerns, der versucht, die Nachfrage der Regierung nach neuen, Grünen Kraftwerken zu befriedigen. Ziel ist es, den Anstieg der Umweltverschmutzung zu stoppen und gleichzeitig die steigende Nachfrage nach erneuerbarer Energie zu befriedigen – und gleichzeitig Profit zu erwirtschaften. Dafür sind große Fachkenntnisse, Geld und Ressourcen erforderlich. Auf Energiegipfeltreffen wird weltweites Umweltbewusstsein propagiert und es wird den Konzernen ermöglicht, ihre Fachkenntnisse mit anderen zu teilen und dabei gleichzeitig auch von den anderen zu lernen.

Es ist eine Herausforderung, die UN-Ziele zu erfüllen und unseren Lebensraum zu schützen und gleichzeitig den eigenen Vorteil im Auge zu halten!

**Das Spiel bietet zwei Spielmodi: Ein typisch kooperatives Spiel und das klassische kompetitive Spiel, bei dem jeder versucht, alle anderen zu übertrumpfen. Falls die Verschmutzung aber zu stark wird, haben alle verloren, in beiden Spielmodi! Auch schon für das erste Spiel kann jeder Modus gewählt werden, aber das kooperative Spiel ist leichter zu lernen und zu lehren!**

## INHALTSANGABE

Spielmaterial 3

Spielaufbau kooperatives Spiel 4

Spielübersicht 6

- Wie alles endet
- Ablauf einer Dekade

1. Aktionsphase 7

- Sonderregel für ein kooperatives Spiel mit 3 Spielern.

1.1 Direktorenaktionen

a. Einen Wissenschaftler bewegen 8 - 9

- Beschränkungen für die Wissenschaftler
- Wissen gewinnen

b. Den KEZ-Markt aufsuchen 10

- Der KEZ-Markt ist leer

c. Eine Lobbyistenkarte spielen  
Eine UN-Zielkarte beanspruchen 10 - 11

1.2 Hauptaktionen

- a. Ein Projekt planen 12
- Regionalagendaplättchen
- b. Infrastruktur vorbereiten 13
- c. Ein Kraftwerk bauen 14
- Energieversorgung einer Region kontrollieren 15
  - Energiegipfel 15

1.3 Ende des Spielzuges 15

2. Einkommensphase 16

3. Umweltzielphase 16

4. Energieversorgungsphase 17

- Strafe zahlen Reduzierung der Verschmutzungsstufen 18

5. Dekadenendphase 18

Spielende 18

Variante UN-Inspektoren 18

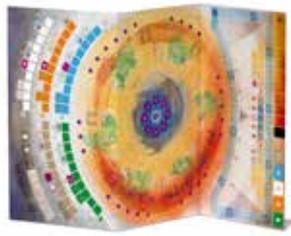
Kompetitives Spiel 19

- Spielaufbau
- Spielübersicht
- Ablauf einer Dekade
- Spielphasen 20 - 21
- Spielende

Kurzübersicht 22

Plättchen für Umweltziele 22

# SPIELMATERIAL



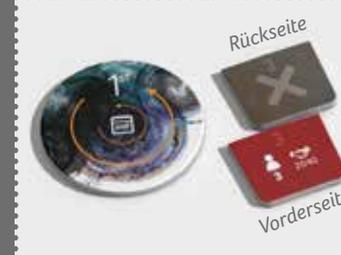
1 doppelseitiger Spielplan



4 Spielertafeln (in Spielerfarben)



1 Regelheft und 4 zweiteilige Spielhilfen



1 Startspieler-Marker und ein 3-Spieler-Koop-Marker



36 Wissens-, Wertungs- und Aktionsmarker in Spielerfarben



32 Infrastrukturmarker in Spielerfarben



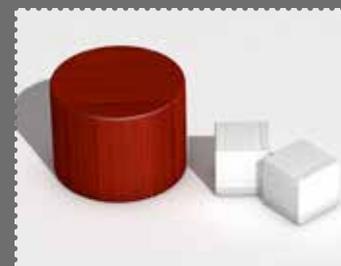
20 Kontrollmarker und 32 Kontrollwürfel in Spielerfarben



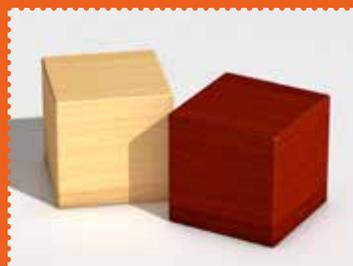
4 Aktionsmarker und Wissenschaftler in Spielerfarben



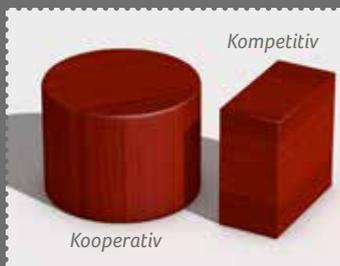
50 Kohlenstoffdioxid-Emissionszertifikate (KEZ) und 1 KEZ-Preismarker



1 Teamwertungsmarker und 30 Technologiemarkers



1 Dekadenmarker und 1 Phasenmarker



2 CO<sub>2</sub>-Verschmutzungsmarker (je 1 pro Spielmodus)



Geld: 1 Million \$, 2 Millionen \$, 5 Millionen \$, 10 Millionen \$



25 Kraftwerke (5 je Typ)



25 Projekte (2 x Stufe 1 und 3 x Stufe 2 je Typ)



30 Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen in 3 Typen



8 Regionalagendaplättchen



18 Energiegipfelplättchen, mit 2, 3 oder 4 Themen



47 Plättchen für Umweltziele in 3 Typen und 1 Beutel - kooperatives Spiel



7 Ereignisplättchen - kompetitives Spiel



36 Lobbyistenkarten



2 Konfigurations- und Siegpunkt-Hilfskarten und 12 Solokarten



45 UN-Zielkarten in 2 Typen



16 persönliche Zielkarten - kooperatives Spiel.



10 persönliche Konzernzielkarten - kompetitives Spiel

## SPIELAUFBAU KOOPERATIVES SPIEL



Der Spielplan wird mit der kooperativen Seite nach oben in die Mitte der Spielfläche gelegt. Um den Globus herum muss dieses Symbol sichtbar sein.

1. Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe und erhält:
  - b. Die Spielertafel seiner Spielerfarbe und eine zweiteilige Spielhilfe.
  - c. Holzteile seiner Spielerfarbe: Infrastrukturmarker, Scheiben, Kontrollmarker, Kontrollwürfel und einen Aktionsmarker.
    - i. 3 Scheiben werden auf dem Direktorenaktionsfeld der Spielertafel gestapelt (mit "3" markiert).
    - ii. Der fünfeckige Aktionsmarker wird auf das Hauptaktionsfeld der Spielertafel gelegt (mit "1" markiert).
- c. 1 Wissenschaftler seiner Farbe (die 3 anderen werden in den Rekrutierungspool gelegt), 2 KEZ, 2 Technologiemarker



2. Wer zuletzt einen Baum gepflanzt hat wird Startspieler und nimmt den Startspielermarker.

## Wertungs-, Dekaden-, Phasenleiste

3. Der kooperative Wertungsmarker wird auf Feld "0" der Wertungsleiste des Spielplans gelegt. Mit diesem Marker werden die SP der Spieler markiert.
4. Der Dekadenmarker wird auf die erste Dekade (2010) gesetzt. Siehe Sonderregel für 3 Spieler auf Seite 7.
5. Der Phasenmarker wird auf das äußerst linke Feld der Phasenleiste des Spielplans gelegt.

## Geld

6. Neben dem Spielplan wird eine Bank gebildet. Beginnend mit dem Startspieler erhalten die Spieler reihum im Uhrzeigersinn: Startspieler 3 \$; 2. und 3. Spieler je 4 \$; 4. Spieler 5 \$.  
Das Geld jedes Spielers ist immer für alle Spieler sichtbar.

## Technologiemarker

7. Die Technologiemarker werden als allgemeiner Vorrat auf den dafür vorgesehenen Platz des Spielplans gelegt.

Die Abbildungen zeigen den Spielaufbau für ein kooperatives 4-Personen-Spiel. Der Spielbau für ein kompetitives Spiel wird auf Seite 19 beschrieben.



### Geld

Der Startspieler erhält 3 \$, der 2. und 3. Spieler je 4 \$, der 4. Spieler 5 \$.

Außer Geld ist alles übrige Spielmaterial auf die im Spiel enthaltene Menge begrenzt.

## Projekte

8. Die Projekte werden nach Typ sortiert und auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt, mit der Planungsseite nach oben und jeweils die Stufe 1 zuoberst und die Stufe 2 darunter.

## Kraftwerke mit erneuerbaren Energien

9. Die Grünen Kraftwerke werden nach Typ sortiert und jeweils außerhalb des Spielplans neben die entsprechenden Projektplättchen gelegt. Sie werden ab jetzt Grüne Kraftwerke genannt.

## Energiegipfel

10. Die Energiegipfelplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
11. Je 1 Energiegipfelplättchen wird offen auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt.

## Regionalagendaplättchen

12. 1 zufälliges Regionalagendaplättchen wird auf den entsprechenden Platz jeder Region gelegt. Die anderen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

Im kooperativen Spiel arbeiten die Spieler zusammen, um den weltweiten CO<sub>2</sub>-Ausstoß geringer als 500 ppm zu halten und die vorgegebenen weltweiten Umweltziele zu erreichen.



## Plättchen für Umweltziele

19. Die 21 Felder für Plättchen für Umweltziele werden folgendermaßen bestückt:
- Die Plättchen werden im Beutel gemischt.
  - Auf die erste Feldergruppe werden 8 zufällig gezogene Kraftwerk-Zielplättchen (grüne Plättchen) offen gelegt.
  - Auf die zweite Feldergruppe werden 5 zufällig gezogene Wissens-Zielplättchen (rosa Plättchen) offen gelegt.
  - Auf die dritte Feldergruppe werden 8 zufällig gezogene Gipfel-Zielplättchen (blaue Plättchen) offen gelegt.
  - Der Beutel wird in die Spielschachtel zurückgelegt, oder für die Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen genommen, anstatt diese neben dem Spielplan zu stapeln.

## UN-Zielkarten:

20. Beide UN-Zielkartentypen werden getrennt gemischt, dann wird neben dem Spielplan eine Auslage gebildet. Die Kartenanzahl der Auslage richtet sich nach der Spieleranzahl: Die Konfigurationskarte für die aktuelle Spieleranzahl gibt genaue Auskunft. Die andere Konfigurationskarte wird in die Spielschachtel zurückgelegt.



Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel werden 3 Karten jedes Typs ausgelegt.

## Kooperative persönliche Zielkarten

21. Jeder Spieler erhält verdeckt 2 kooperative persönliche Zielkarten auf die Hand. Die übrigen werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Wichtig: Die Spieler dürfen nicht über ihre Handkarten diskutieren oder Informationen darüber preisgeben.

## Lobbyistenkarten

22. Die Lobbyistenkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 5 auf die Hand. Die Spieler dürfen nicht über ihre Handkarten diskutieren oder Informationen darüber preisgeben.

## Lobbyisten Draft Variante:

Wenn alle Spieler mit dem Spiel vertraut sind, können sie ihre Lobbyistenhandkarten draften. Jeder Spieler wählt 2 seiner 5 Lobbyistenhandkarten, die er behält, und gibt die anderen 3 seinem rechten Nachbarn. Von diesen 3 erhaltenen Karten behält jeder Spieler 1 Karte und reicht die beiden anderen seinem rechten Nachbarn weiter. Davon behält jeder Spieler wieder 1 Karte und reicht die letzte seinem rechten Nachbarn weiter. Das Spiel kann beginnen!

## Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen



3-Personen-Spiel: 6 "Gas" Plättchen ("20") werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

13. Alle Plättchen der Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln neben das Spielbrett gelegt.

14. Der CO<sub>2</sub>-Verschmutzungsmarker wird auf das Feld 400 ppm der CO<sub>2</sub> Leiste gelegt.

## Kohlenstoffdioxid-Emissionszertifikate (KEZ)

15. 1 KEZ wird auf jedes entsprechend markierte Feld jeder Region gelegt.  
16. Die restlichen KEZ werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt.

## Markt

17. 2 KEZ werden in die Mitte des KEZ-Marktes gelegt.  
18. Der KEZ-Preismarker wird auf Feld "3" des KEZ-Marktes gelegt.

# SPIELÜBERSICHT

Ein Spiel CO<sub>2</sub>: **Zweite Chance** geht über **4 Dekaden**, wobei jede Dekade aus folgenden **5 Phasen** besteht:

1. **Aktionen**
2. **Einkommen**
3. **Umweltziele**
4. **Energieversorgung**
5. **Dekadenende**



1. Die **Aktionsphase** ist die Hauptphase, in der die Spieler in ihren Spielzügen Aktionen ausführen. Im Laufe des Spiels werden sie **Projekte planen**, um zu verhindern, dass sich der CO<sub>2</sub>-Ausstoß erhöht. Dann kann jede Firma die **Infrastruktur vorbereiten**, um das neue Kraftwerk zu betreiben - ein solches Vorhaben wird von den UN belohnt. Schließlich kann jede Firma das **Kraftwerk bauen**. Dadurch verbessert sich die globale Situation und die Wirtschaft wird angekurbelt. Die Spieler **gewinnen Wissen**, indem sie **Wissenschaftler zur Arbeit an neuen Projekten** entsenden und ihre Ergebnisse auf **Energiegipfeln** präsentieren. Außerdem können sie den Markt für **Kohlenstoffdioxid-Emissionszertifikate (KEZ)** manipulieren und **Lobbyisten** benutzen, um ihre Ziele zu erreichen.
2. In der **Einkommensphase** ernten die Industrieexperten jeder Energieart die Früchte ihrer Arbeit in Form von **Geld und/oder Siegpunkten**, je nach Platzierung auf den Wissensleisten.
3. In der **Umweltzielphase** verlieren die Spieler Siegpunkte für Umweltziele, die sie **noch nicht erreicht** haben.
4. In der **Energieversorgungsphase** trifft **jede Region**, deren Energieanforderungen noch nicht erfüllt sind, **ihre eigenen Maßnahmen durch Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen**. Um dies zu verhindern, müssen die Spieler die Energieanforderungen voraussehen und **genügend Grüne Kraftwerke bauen, um zukünftige Anforderungen zu erfüllen**. Mit jedem neuen Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen wird der Planet durch CO<sub>2</sub>-Ausstoß weiter verschmutzt und die Region muss ein Kohlenstoffdioxid-Emissionszertifikat verbrauchen.
5. Die **Dekadenendphase** dient der Vorbereitung der nächsten Dekade.



Aktionen



Einkommen



Umweltziele



Energieversorgung



Dekadenende

## WIE ALLES ENDET

In CO<sub>2</sub>: **Zweite Chance** repräsentieren die Siegpunkte den Ruf, den Einfluss, das Wissen über saubere Energiearten und die Arbeit, die die Spieler geleistet haben, um die Umwelt zu schützen.

Falls die Spieler zum Ende einer Dekade **weniger als null Siegpunkte** haben, haben sie **alle gemeinsam verloren**. Andernfalls endet das Spiel nach **4 Dekaden**.

## ABLAUF EINER DEKADE

Jede **Dekade** besteht aus den oben kurz beschriebenen **5 Phasen**. Diese Phasen werden auf den folgenden Seiten genau erklärt. Mit dem Phasenmarker wird die jeweils aktuelle Phase markiert.

**Achtung:** Während des Spiels dürfen die Spieler untereinander keine KEZ, kein Geld oder andere Ressourcen handeln, außer wenn die Regeln dies ausdrücklich erlauben.

# 1. AKTIONSPHASE



Der Phasenmarker wird auf das erste, linke Feld der **Aktionsphase** gesetzt (in der ersten Dekade bereits beim Spielaufbau geschehen).

Diese Phase geht über einige Aktionsrunden (siehe unten). Nach jeder Aktionsrunde wird der Marker ein Feld vorgesetzt. Nach der letzten **Aktionsrunde** wird der Marker auf die nächste Phase der Leiste gesetzt.

Die Anzahl der Runden in der Aktionsphase richtet sich nach der Spieleranzahl:



1 - 2 Spieler - 4 Runden



3 Spieler - 3 Runden (Runde 4 entfällt)



4 Spieler - 2 Runden (Runden 3 und 4 entfallen)

**Beginnend mit dem Startspieler** und weiter reihum **im Uhrzeigersinn** führt jeder Spieler **in jeder Runde einen Spielzug** aus.

In seinem Spielzug **muss** jeder Spieler **1 Hauptaktion** ausführen und kann **beliebig viele Direktorenaktionen** ausführen, aber **jede Direktorenaktion nur ein Mal pro Runde**. Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Zum Ende des eigenen Spielzugs muss der Spieler immer prüfen, ob Energiegipfel abgeschlossen wurden (siehe *Energiegipfel*, Seite 15). Dann setzt er die Aktionsmarker auf seiner Spielertafel zurück und der nächste Spieler führt seinen Spielzug aus.



## Sonderregel für ein kooperatives Spiel mit 3 Spielern.

Der 3-Spieler-Koop-Marker wird auf das Feld der 4. Dekade gelegt. Wenn die 4. Dekade beginnt, wird der Marker umgedreht und auf das 3. Aktionsfeld gelegt.

In der 4. Dekade werden nur 2 Aktionsrunden gespielt statt 3. Dadurch hat ein 3-Personenspiel in etwa die gleiche Anzahl Spielzüge wie ein 2- oder 4-Personenspiel.



Der Marker wird umgedreht und auf das 3. Aktionsfeld gelegt. 2040 werden nur 2 Runden gespielt, dann wird das Spiel mit der nächsten Phase fortgesetzt.



## BEISPIEL

Ende der Aktionsphase in einem 4-Personen-Spiel. Bei dieser Spieleranzahl werden nur 2 Aktionsrunden gespielt.

Der letzte Spieler der Runde hat seinen Spielzug beendet. Es gibt keine abgeschlossenen Gipfel, die abgewickelt werden müssen. Der Phasenmarker wird von der Rundenleiste auf die nächste Phase gesetzt.



## Direktoren- und Hauptaktionen

In der Aktionsphase gibt es 3 Direktoren- und 3 Hauptaktionen. Weil sie alle miteinander verbunden sind, sollten sie sorgfältig und geduldig gelesen werden. Keine Panik - zum Schluss ergibt alles einen Sinn!

### Direktorenaktionen

- a. Einen Wissenschaftler bewegen (Seite 8)
- b. Den KEZ-Markt aufsuchen (Seite 10)
- c. Eine Lobbyistenkarte spielen oder eine UN-Zielkarte beanspruchen (Seiten 10 - 11)

### Hauptaktionen

- a. Ein Projekt planen (Seite 12)
- b. Infrastruktur vorbereiten (Seite 13)
- c. Ein Kraftwerk bauen (Seite 14).

## Grüne Kraftwerke - genauer betrachtet

Saubere, "Grüne" Kraftwerke sind die Zukunft nachhaltiger globaler Energieproduktion.

Die Energiekonzerne werden bald merken, dass saubere Energie nicht nur viel billiger ist und nach Amortisierung der Anfangsinvestitionen höhere Profite abwirft, sondern dass ihr Wissen über die Energieverteilung ihnen einen Vorteil gegenüber Jungunternehmen gibt. Die erfahrenen Konzerne werden fossile Brennstoffe aufgeben und damit hohe Steuerlasten, Strafen für zu hohen Kohlenstoffdioxidausstoß und Kosten für die Verschmutzungskontrolle vermeiden.

## Der Wissenschaftler kann sich bewegen

von der eigenen **Spielertafel** auf:



- a. ein unbesetztes geplantes Projekt;  
b. eine von einem beliebigen Spieler gespielte, unbesetzte Lobbyistenkarte

Von einem **geplanten Projekt** auf:



- a. ein unbesetztes geplantes Projekt;



- b. eine von einem beliebigen Spieler gespielte, unbesetzte Lobbyistenkarte;



- c. einen unbesetzten **Energiegipfel** Vortrag über dieselbe Energieart;



- d. die eigene Spielertafel.

## Wissenschaftler - genauer betrachtet

Die wissenschaftliche Gemeinschaft hat nachgewiesen, dass sich der Klimawandel in den letzten Jahrzehnten rapide beschleunigt hat und dass menschliche Aktivitäten dabei eine große Rolle spielen. Einer der größten Faktoren dabei ist der Ausstoß von Kohlendioxid durch Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen.

## 1.1. DIREKTORENAKTIONEN

Während seines Spielzugs kann der Spieler jede dieser Direktorenaktionen ausführen, **vor** und/oder **nach seiner Hauptaktion**. Er deckt dann die **Direktorenaktion** auf seiner Spielertafel mit einer Aktionsscheibe ab.



### a. Einen Wissenschaftler bewegen



### b. Den KEZ-Markt aufsuchen



### c. Eine Lobbyistenkarte spielen oder eine UN-Zielkarte beanspruchen



### a. Einen Wissenschaftler bewegen

Wissenschaftler sammeln Wissen durch ihre Erfahrung bei Projekten und ihre Teilnahme an Energiegipfeln. Wissen bringt Einkommen und Siegpunkte und hilft, bessere Kraftwerke zu bauen.

Ein Wissenschaftler wird folgendermaßen bewegt:

Von der eigenen **Spielertafel** auf

- a. ein unbesetztes **geplantes Projekt** (siehe Ein Projekt planen, Seite 12), oder  
b. eine **von einem beliebigen Spieler gespielte**, unbesetzte **Lobbyistenkarte**, um den **Nebeneffekt** der Karte zu nutzen (siehe Eine Lobbyistenkarte spielen, Seite 10).

Oder von einem **geplanten Projekt** auf

- a. ein unbesetztes **geplantes Projekt**  
b. eine **von einem beliebigen Spieler gespielte**, unbesetzte **Lobbyistenkarte**, um den **Nebeneffekt** der Karte zu nutzen,  
c. einen unbesetzten **Energiegipfel** Vortrag über dieselbe Energieart (siehe Energiegipfel, Seite 15), oder  
d. die eigene Spielertafel.

## Beschränkungen für die Wissenschaftler:

- Auf jedem Projekt, jeder Lobbyistenkarte und jedem Gipfelthema kann nur **ein** Wissenschaftler sein.
- Wissenschaftler gehen nie auf ein Projekt mit **Infrastruktur** (siehe Infrastruktur vorbereiten, Seite 13).
- Ein Wissenschaftler kann nur bei einem **Energiegipfel** referieren, wenn er ein Projekt verlässt.
- Ein Wissenschaftler kann **nie** direkt von der Spielertafel aus zu einem Energiegipfel gehen.
- Wenn ein Wissenschaftler auf einem Energiegipfel ist, **bleibt er dort**, bis der Gipfel beendet ist.
- Wenn ein Wissenschaftler auf einer Lobbyistenkarte ist, **bleibt er dort** bis zum Ende des Spiels.

### WICHTIGE REGEL:

Immer wenn ein Spieler einen Wissenschaftler **von** einem **geplanten Projekt** **abzieht**, warum auch immer, **gewinnt er 1 Wissen** der **Energieart des geplanten Projekts** (siehe unten, Wissen gewinnen).

In den 4 Beispielen des Seitenstreifens der linken Seite bringt der Abzug des blauen Wissenschaftlers von einem geplanten Projekt 1 Wissen für **Blau**.



Wenn die Wissenschaftler eines Spielers ein Projekt verlassen, gewinnt sein Konzern Wissen über diese Energieart. In diesem Fall Hydroenergie; der Spieler setzt seine Scheibe auf die Hydro-Wissensleiste oder bewegt sie darauf um 1 Feld weiter.



### Wissen gewinnen

Wissen stellt die Kenntnisse eines Konzerns über die einzelnen grünen Energiearten des Spiels dar.

Wenn ein Spieler Wissen über eine Energieart gewinnt, setzt er seine Scheibe auf dieser Wissensleiste um 1 Feld nach rechts. Wenn die Scheibe dabei auf einem Feld mit einem darüber abgebildeten Bonussymbol landet oder darüber hinaus bewegt wird, kann der Spieler sofort diesen Bonus nutzen. Er kann ihn **jedem Spieler seiner Wahl** überlassen und muss ihn nicht unbedingt selbst nutzen!

Falls dies das erste Wissen des Spielers über diese Energieart ist, setzt er einen seiner Spielermarker (Scheibe) aus dem Vorrat neben seiner Spielertafel auf das erste Feld dieser Wissensleiste. Wenn eine Scheibe das Ende einer Leiste erreicht hat, kann sie nicht weiter vorgeschoben werden und alles weitere gewonnene Wissen über diese Energieart ist verloren.

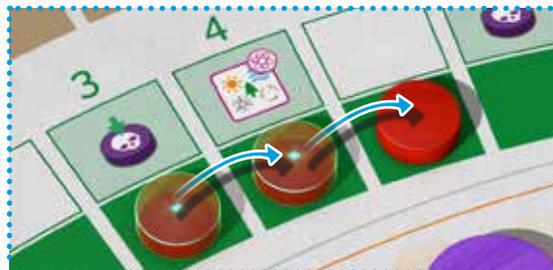
Die **Boni** sind:

	<b>Energieart-Symbole</b>	Der Spieler gewinnt 1 <b>Wissen</b> über diese Energieart.
	<b>Technologiemarker-Symbol</b>	Der Spieler nimmt 1 <b>Technologiemarker</b> aus dem allgemeinen Vorrat.
	<b>Regionales KEZ-Symbol</b>	Der Spieler legt ein <b>KEZ vom Markt</b> auf eine Region seiner Wahl, die dafür Platz hat. Auf jedem <b>KEZ-Feld</b> einer Region kann nur 1 <b>KEZ</b> liegen. Wenn in einer Region kein Platz mehr dafür ist, muss der Spieler eine andere Region wählen. (Siehe Der KEZ-Markt ist leer, Seite 10).
	<b>Allgemeines Energiesymbol</b>	Der Spieler gewinnt 1 <b>Wissen</b> über eine <b>beliebige</b> Energieart.

**Hinweis:** Mit diesen Boni lässt sich eine schöne Kombinationskette aufbauen!

### Beispiel:

**Rot** zieht seinen Wissenschaftler von einem geplanten Projekt ab und gewinnt 1 Wissen über Aufforstung. Er setzt seine Scheibe auf der Aufforstungsleiste um 1 Feld vor und landet auf dem Feld mit allgemeinem Energiesymbol. **Rot** beschließt, ein weiteres Feld auf der Aufforstungsleiste vorzurücken.

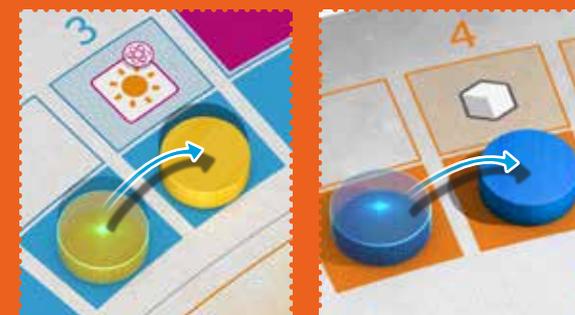


### BEISPIEL

Weil sie ihren Wissenschaftler von einem Hydro-Projekt abgezogen hat, erhält **Gelb** 1 Hydro-Wissen. Da dies ihr erstes Wissen dieser Energieart ist, setzt sie eine Scheibe aus dem Vorrat neben ihrer Spielertafel auf das erste Feld der Hydro-Wissensleiste.



Im weiteren Spielverlauf erreicht **Gelb** ein Feld mit einem Solarenergiesymbol darüber. Sie bietet es Spieler **Blau** an, da er es dringender benötigt als sie. **Blau** setzt seinen Marker auf der Solarleiste um 1 Feld vor. Dadurch kommt er auf ein Feld mit einem Technologiemarker und revanchiert sich, indem er ihn **Gelb** anbietet. Er hätte ihn auch selbst behalten oder einem anderen Spieler geben können.



### Wissen - genauer betrachtet

Die Investitionen in Forschungsvorhaben haben sich über die Jahre erhöht und die Analyse der Finanzmärkte zeigt, dass sich die Finanzwelt neu aufstellt, um den Anforderungen für die Entwicklung nachhaltiger Energien des 21. Jahrhunderts zu genügen. Solche Investitionen haben spezialisierte Konzerne mit neuen Erfindungen und günstigeren Produktionswegen hervorgebracht, die mehr Energie mit geringeren Kosten produzieren und so ihre Profite steigern. Konzerne wie Tesla und grüne Energieprojekte wie Solar City werden schließlich und hoffentlich profitabler sein als fossile Brennstoffe, sodass Konzerne, die diese Energieart nutzen, allmählich ihr Kerngeschäft ändern und auf lukrativere, aber sauberere Energiearten umschwenken.

## BEISPIEL:

**Rot** kauft ein KEZ vom Markt. Er zahlt 4 \$, wie unter dem Preismarker angegeben und legt das KEZ vom Markt auf seine Spielertafel. Der Preismarker bleibt unverändert, weil noch 1 KEZ auf dem Markt ist.



**Blau** will ein KEZ an den Markt verkaufen. Dafür muss er ein KEZ auf seiner Spielertafel haben. Er legt das KEZ in die Bank zurück und erhält 4 \$, wie durch den Preismarker angegeben. Dann setzt er den Preismarker von 4 \$ auf 3 \$ herunter.



Ihre Hauptaktion hat **Gelb** 1 KEZ eingebracht. Sie nimmt das letzte KEZ vom Markt, wodurch sich der Preis um 1 \$ erhöht und der Markt geschlossen wird. Dann füllt sie den Markt mit 2 KEZ aus der Bank wieder auf.

In diesem Spielzug kann sie die Direktorenaktion **Den KEZ-Markt aufsuchen** nicht mehr ausführen, weil der Markt geschlossen ist. Falls sie ein KEZ hätte kaufen müssen, hätte sie das vor ihrer Hauptaktion tun müssen.



## Kohlenstoffdioxidhandel - genauer betrachtet

Kohlenstoffdioxidhandel ist ein Marktanzreiz, um den Ausstoß von Treibhausgasen zu limitieren. Für Regierungen gibt es eine Deckelung ihres Kohlenstoffdioxid Fußabdrucks. Konzerne mit ungenügender Erlaubnis für die Emissionen, die ihre Projekte verursachen würden, müssen die Projekte entweder reduzieren oder Kohlenstoff-Emissions Kredite kaufen. Wo ein Markt ist, folgen spekulative Investitionen auf dem Fuße ...



## b. Den KEZ-Markt aufsuchen

Die Konzerne können Kohlenstoffdioxid-Emissionszertifikate (KEZ) kaufen und verkaufen, um ihre Verschmutzungsquote zu erfüllen oder einfach nur mit dem Marktpreis spekulieren, um ihre Profite zu steigern.

Mit dieser **Direktorenaktion** hat der Spieler eine von 2 Möglichkeiten:

- Vom Markt zu dem durch den Preismarker angegebenen Preis **1 KEZ kaufen** und das KEZ dann vom Markt auf die eigene Spielertafel legen. Falls danach noch mindestens 1 KEZ auf dem Markt liegt, ändert sich der Preis nicht. Andernfalls siehe unten **Der KEZ-Markt ist leer**.
- An den Markt zu dem durch den Preismarker angegebenen Preis **1 KEZ verkaufen** und so den Preis um 1 senken (mindestens 1 \$). Der Spieler muss das KEZ von seiner Spielertafel nehmen und in die Bank zurücklegen.

## Der KEZ-Markt ist leer

Jedes Mal, wenn der KEZ-Markt leer wird (als Erinnerung ist dann das Marktsymbol sichtbar), erhöht sich der KEZ Preis um 1 (maximal 8 \$) und aus der Bank werden 2 KEZ auf den Markt gelegt. Wenn das Marktsymbol sichtbar ist, ist der Markt für den Rest des Spielzugs geschlossen und der Spieler kann in diesem Spielzug nicht mehr **Den KEZ-Markt aufsuchen**.



## c. Eine Lobbyistenkarte spielen oder eine UN-Zielkarte beanspruchen

Die Konkurrenz bei der Energieproduktion ist hart und kein Konzern könnte ohne überredungsfähige Lobbyisten überleben, um lästige Hindernisse zu beseitigen und wichtige Türen zu öffnen. UN-Ziele zu erreichen erhöht das Ansehen und den Einfluss.

Mit dieser **Direktorenaktion** hat der Spieler eine von 2 Möglichkeiten:

### • Eine Lobbyistenkarte spielen

Der Spieler spielt eine Lobbyistenkarte aus seiner Hand neben seine Spielertafel, um entweder den Haupteffekt in der Mitte zu nutzen oder den Nebeneffekt rechts unten. Der Karteneffekt muss im aktuellen Spielzug genutzt werden.



**Haupteffekt:** Die Karte muss **sofort vor oder nach** der **in der Kartenmitte abgebildeten Aktion** gespielt werden (das ist entweder eine Hauptaktion oder eine der beiden anderen Direktorenaktionen). Der Spieler erhält dann den Bonus unter dem grünen Pfeil, der nach unten zeigt.

Die links abgebildete Karte bedeutet, dass der Spieler zusätzlich 3 \$ erhält, wenn er die Direktorenaktion **Den KEZ-Markt aufsuchen** dazu benutzt, 1 KEZ an den Markt zu verkaufen.



**Nebeneffekt:** Für die Nutzung des Nebeneffekts gibt es keine Bedingungen. Der Spieler spielt einfach die Karte und nutzt den rechts unten angegebenen Effekt.

**Beispiel:** Die links abgebildete Karte bedeutet, dass der Spieler 1 Technologiemarkter aus dem Vorrat erhält.



**Hinweis:** Weil der Spieler selbst oder ein anderer Spieler einen Wissenschaftler auf den Nebeneffekt einer beliebigen ausgespielten Karte bewegen kann (siehe Seite 8), kann der Nebeneffekt jeder Karte im gesamten Spiel zwei Mal genutzt werden!

## BEISPIEL

**Blau** ist aktiver Spieler. Er spielt eine Karte neben seine Spielertafel, um den Nebeneffekt zu nutzen und 1 Technologiemarkner zu erhalten. Später bewegt **Gelb** einen ihrer Wissenschaftler auf diese Karte und erhält ebenfalls 1 Technologiemarkner. Der Wissenschaftler bleibt bis zum Spielende auf dieser Karte als Erinnerung daran, dass dieser Nebeneffekt nicht mehr genutzt werden kann.



## BEISPIEL



**Rot** ist aktiver Spieler. Er spielt eine Karte mit dem Gipfelsymbol als Aktion und dem Windenergiesymbol als Detailangabe. Er hat einen Wissenschaftler bei einem Windprojekt. Er bewegt ihn zu einem Gipfel, um dort einen Vortrag über Windenergie zu halten,

indem er die Direktorenaktion **Einen Wissenschaftler bewegen** ausführt. Er macht sofort 2 Schritte auf der Wissensleiste für Wind: 1, weil der den Wissenschaftler von dem Windprojekt abgezogen hat und 1 durch den Haupteffekt der Karte.



**Hinweis:** Alle Kartenerklärungen sind auf Seite 23 zu finden.

### • Eine UN-Zielkarte aus der Auslage beanspruchen:



Jede UN-Zielkarte zeigt mehrere Typen Grüner Kraftwerke (manchmal auch mehrere desselben Typs) und Kosten in Technologiemarkern.

Falls der Spieler die **Infrastruktur** (siehe *Infrastruktur vorbereiten* auf Seite 13) hat, die für alle die auf der Karte gezeigten **gebauten Kraftwerke** erforderlich ist, kann er die angegebenen Kosten mit Technologiemarkern zahlen, um die Karte zu beanspruchen. Die Karte wird in der Auslage verdeckt (auf die Rückseite gedreht), um anzuzeigen, dass sie beansprucht wurde. Die Spieler erhalten sofort 2 SP.

## BEISPIEL

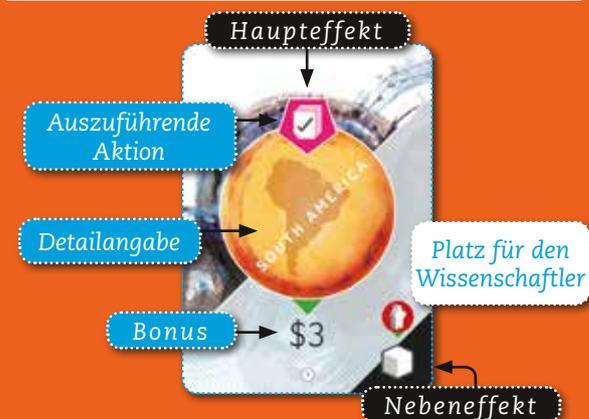


**Violett** ist aktive Spielerin. Sie hat die Infrastruktur für die auf einer UN-Zielkarte angezeigten gebauten Kraftwerke. Sie zahlt 2 Technologiemarkner und dreht die Karte auf die Rückseite, wodurch die Spieler sofort 2 SP erhalten. **Gelb** hätte die Karte nicht beanspruchen können, weil das Kraftwerk für das Hydroprojekt, wofür sie die Infrastruktur vorbereitet hat, noch nicht gebaut wurde.



Infrastruktur für gebaute Kraftwerke

## Lobbyistenkarten



In diesem Fall: Ein Projekt in Südamerika planen und 3 \$ erhalten. Oder die Karte einfach nur spielen und 1 Technologiemarkner erhalten.

## UN-Zielkarten:



Diese Gruppe von 2 Symbolen ist auf allen UN-Zielkarten zu sehen, also sollte man sie sich gut merken. Sie bedeutet, dass nur der Spieler, der die Infrastruktur vorbereitet hat, diese Karte beanspruchen kann, aber nicht, bevor das Kraftwerk auch tatsächlich gebaut wurde. Es spielt keine Rolle, wer das Kraftwerk gebaut hat.



## Ziele der UN für 2030:

- Zugang zu bezahlbarer, verlässlicher, nachhaltiger und moderner Energie für alle.
- Wesentliche Erhöhung des Anteils erneuerbarer Energien im globalen Energiemix.
- Verdopplung der globalen Verbesserungsrate der Energieeffizienz.
- Verbesserung internationaler Zusammenarbeit zur Förderung des Zugangs zur Erforschung sauberer Energie und Technologien sowie Förderung der Investitionen in Energieinfrastruktur und saubere Energietechnologie.
- Ausweitung der Infrastruktur und Verbesserung der Technologie, um moderne und nachhaltige Energieversorgung für alle zu ermöglichen.

## Projektplättchen



### BEISPIEL:

**Violett** schlägt ein Projekt in Nordamerika vor. Nordamerikas Regionalagendaplättchen zeigt, dass die Region Solar-, Hydro- und/oder Wiederverwertungsenergie haben möchte. Sie schlägt ein Solarprojekt vor, nimmt das Plättchen aus der Auslage und gewinnt 1 Wissen über Solarenergie (ihr erstes auf diesem Gebiet). Sie legt das Plättchen auf das Geldfeld der Region und erhält 5 \$, weil in dieser Region 5 KEZ liegen.



### Aktionen - ein tieferer Einblick

Das Spiel abstrahiert den Bau von Kraftwerken in 3 Schritten:

**Projekte planen** - Baupläne und Modelle für nachhaltige Energieprojekte vorstellen.

**Infrastruktur vorbereiten** - das ist nicht nur die Vorbereitung des Versorgungsnetzes, sondern auch des Bauplatzes, der Parkplätze, Straßen und Landschaftseingriffe für die Überlandleitungen.

**Kraftwerksbau** - dazu gehört der Bau des Kraftwerks selbst und die Einrichtung der Energieverteilung.

Oft werden diese Schritte von verschiedenen Konzernen/Spielern ausgeführt.

## 1.2 HAUPTAKTIONEN

Jeder Spieler **muss** in seinem Spielzug **genau eine** der drei folgenden Hauptaktionen ausführen, vor oder nach eventuellen Direktorenaktionen. Er markiert die gewählte Aktion auf seiner Spielertafel mit seinem fünfeckigen Aktionsmarker. Falls der Spieler nicht alle Schritte einer Aktion ausführen kann, kann er die Aktion nicht ausführen.



### a. Ein Projekt planen b. Infrastruktur vorbereiten c. Ein Kraftwerk bauen



### a. Ein Projekt planen



Der Spieler schlägt ein grünes Projekt für eine Region vor und erhält im Gegenzug eine Subvention von dieser Region. Die Region übernimmt dann das Projekt und es kann von jedem Spieler gestartet werden.

Um ein **Projekt zu planen**, muss der Spieler folgende Schritte ausführen:

1. Der Spieler nimmt das oberste Kraftwerksplättchen einer Energieart seiner Wahl aus der Auslage des Spielplans und legt es mit der Planungsseite nach oben auf ein leeres Projektfeld der Region. Das **Regionalagendaplättchen** dieser Region **muss diese Energieart anzeigen**. Die Stufe des Projekts betrifft nur die spätere **Aktion** Ein Kraftwerk bauen, wenn sie für dieses Projekt ausgeführt wird.
2. Der Spieler gewinnt 1 Wissen über die **Energieart** des geplanten Projekts (siehe Wissen gewinnen, Seite 9).
3. Der Spieler erhält die Subvention, die auf dem Platz angegeben ist, auf den er das Kraftwerksplättchen gelegt hat:



\$X = ☠	<b>Geld</b>	Er erhält so viele Dollars aus der Bank, wie die Anzahl der KEZ dieser Region. Beispiel: 3 KEZ = 3 \$
📦 📦	<b>Technologiemarker</b>	Der Spieler erhält 2 Technologiemarker. aus dem Vorrat
👤 +/-	<b>Wissenschaftler</b>	Der Spieler hat die Wahl aus 2 Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Wissenschaftler rekrutieren. Der Spieler setzt 1 seiner Wissenschaftler aus dem Rekrutierungspool auf seine Spielertafel. Durch die Rekrutierung des Wissenschaftlers gewinnt er <b>1 Wissen</b> über <b>eine beliebige Energieart</b> (siehe Wissen gewinnen, Seite 9).</li> <li>• 1 eigenen Wissenschaftler bewegen (siehe einen Wissenschaftler bewegen, Seite 8).</li> </ul>

Hinweis: Das Zeichen ◀ bedeutet Kosten, das Zeichen ▶ bedeutet einen Bonus.



## b. Infrastruktur vorbereiten

Ein modernes Grünes Kraftwerk erfordert eine ebenso moderne Infrastruktur, um es zu betreiben und seine Energie zu verteilen. Die Spieler bereiten die Infrastruktur für ein Projekt vor, wodurch sie sofortige und dauerhafte Boni erhalten und den Grundstock für den Bau des Kraftwerks legen.

Um die Infrastruktur vorzubereiten, muss der Spieler folgende Schritte ausführen:

1. Er wählt ein Projekt, dessen Planungsseite offen liegt.
2. Er zahlt 1 KEZ, wie durch den roten Pfeil auf dem Plättchen angezeigt. Immer wenn ein Spieler KEZ zahlt, kann dies von seiner Spielertafel aus geschehen oder aus einer Region, deren Energieversorgung er kontrolliert (siehe Kontrolle der Energieversorgung einer Region, Seite 15). Gezahlte KEZ werden immer in die Bank zurückgelegt.

Falls ein **Wissenschaftler auf diesem Projekt** ist, kann dessen Arbeitgeber (Spieler mit dieser Spielerfarbe) ihn sofort **kostenlos abziehen** und dadurch Wissen gewinnen (siehe Einen Wissenschaftler bewegen, Seite 8).

**Wichtig:** Auf diese Weise den **eigenen** Wissenschaftler im **eigenen Spielzug** zu bewegen ist auch kostenlos und gilt nicht als **Direktorenaktion!**

3. Er erhält die auf dem Projektplättchen mit grünem Pfeil angezeigten Boni.
4. Er dreht das Projektplättchen auf die andere Seite.
5. Er setzt einen seiner Infrastrukturmarker in die Aussparung des Projektplättchens.



Die **Boni** der **Vorbereitung einer Infrastruktur** sind diese (sie sind auch auf der Spielertafel abgebildet):

	<b>Wiederverwertung</b>	Der Spieler nimmt 5 \$ aus der Bank und 1 KEZ vom Markt.	
	<b>Hydro</b>	Der Spieler nimmt 3 \$ aus der Bank, 1 Technologiemarkers aus dem Vorrat und 1 KEZ vom Markt.	
	<b>Wind</b>	Der Spieler nimmt 5 \$ aus der Bank und 1 Technologiemarkers aus dem Vorrat.	
	<b>Solar</b>	Der Spieler nimmt 3 Technologiemarkers aus dem Vorrat.	
	<b>Aufforstung</b>	Der Spieler nimmt 2 KEZ vom Markt.	

**Hinweis:** Nur der Spieler, der die Infrastruktur vorbereitet, wird später UN-Zielkarten beanspruchen können, aber nicht bevor das Projekt abgeschlossen und das Kraftwerk gebaut ist (siehe Ein Kraftwerk bauen, Seite 14).

**Hinweis:** Eine Infrastruktur kann nur für ein geplantes Projekt vorbereitet werden, und nur, falls der Spieler noch Infrastrukturmarker in seinem Vorrat hat.

## BEISPIEL



**Gelb** ist aktive Spielerin. Sie markiert ihre Hauptaktion Infrastruktur vorbereiten mit ihrem fünfeckigen Aktionsmarker und wählt das geplante Wiederverwertungsprojekt in Afrika. Auf diesem Projekt ist ein blauer Wissenschaftler, den **Blau** nun kostenlos bewegt.



Er beschließt, ihn zu einem anderen unbesetzten Projekt zu bewegen, ebenfalls in Afrika.

Weil er einen Wissenschaftler von einem Projekt abgezogen hat, setzt er sofort seine Scheibe auf der entsprechenden Wissensleiste um 1 Feld vor: Wiederverwertung.

**Gelb** setzt nun ihre Aktion fort. Sie zahlt ein KEZ von ihrer Spielertafel in die Bank, erhält 5 \$ und 1 KEZ vom Markt, dreht das Plättchen um und setzt ihren Infrastrukturmarker ein.



## Infrastruktur - genauer betrachtet

Saubere Energieproduktion zu planen, ist der wichtige erste Schritt und der Bau des Grünen Kraftwerks schließt das Projekt ab. Allerdings nützt ein Kraftwerk alleine nichts, ohne das Verteilungsnetz zu verbessern, um die saubere Energie in die Häuser der Menschen zu bringen. Es lässt sich auch nicht leugnen, dass es trotz allem ein Bauprojekt mit dafür typischer Umweltverschmutzung und hohen Kosten ist. Es ist durchaus üblich, dass verschiedene Konzerne ein Projekt planen, die Infrastruktur dafür vorbereiten und schließlich das Kraftwerk bauen.

## BEISPIEL

**Violett** möchte ein Solarkraftwerk bauen. Das Solarkraftwerk hat die Stufe 1. Sie besitzt genügend Wissen über Solarenergie, um das Kraftwerk bauen zu können.

Sie schaut auf ihrer Spielertafel nach und zahlt 10 \$, 2 Technologiemarkter und 1 KEZ an die Bank.



In der Region gibt es keine leeren Plätze. **Violett** entfernt deshalb das äußerst links liegende Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen, ein Gaskraftwerk, und reduziert den globalen CO<sub>2</sub>-Ausstoß um 20 ppm.



Dann bewegt sie die Infrastruktur auf den jetzt leeren Platz, setzt das entsprechende Kraftwerk ein und die Spieler erhalten 8 SP. Schließlich setzt sie einen Kontrollwürfel auf das Feld unterhalb des Solarsymbols des Regionalagendaplättchens und prüft, ob sie die Energieversorgung dieser Region nun kontrolliert.



## Aufforstung im Spiel

Aufforstung ist ein wichtiges Element für die Kontrolle und Reduzierung des globalen CO<sub>2</sub>-Ausstoßes, und musste daher auch unbedingt ein Element dieses Spiels sein. In dem Bemühen, den Spielablauf und die Regelterminologie möglichst geradlinig zu halten, wird Aufforstung als grüne Energieart behandelt.



## c. Ein Kraftwerk bauen

Aufbauend auf vorbereiteter Infrastruktur, wird schließlich das geplante Grüne Kraftwerk auf dem ersten dafür geeigneten Platz gebaut.

Um ein Kraftwerk zu bauen, muss der Spieler folgende Schritte ausführen:

1. Er wählt eine Infrastruktur, deren Stufe nicht höher ist als sein Wissen über diese Energieart.

**Hinweis:** Sobald das Wissen über eine Energieart das Feld erreicht hat, auf dem eine Kraftwerkstufe angegeben ist, kann der Spieler ein Kraftwerk dieser Stufe mit dieser Energieart bauen. **Bis dahin ist das nicht möglich** (siehe Beispiel unten: Wissensstufen).

2. Er zahlt KEZ, Geld und Technologiemarkter je nach Typ und Stufe des Kraftwerks (diese Kosten sind im Einzelnen auf der Spielertafel angegeben).
3. Er bewegt die Infrastruktur auf das am weitesten links liegende, leere Feld für Energienachfrage der Region. Falls es kein leeres Feld gibt, wird das älteste Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen in die Spielschachtel zurückgelegt und durch das neue Kraftwerk ersetzt. Dann wird die Stufe der globalen CO<sub>2</sub>-Verschmutzung um den Betrag gesenkt, der dem Ausstoß des entfernten Kraftwerks mit fossilen Brennstoffen entspricht (die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung kann nie unter 400 ppm der CO<sub>2</sub>-Leiste sinken).

**Hinweis:** Grüne Kraftwerke können nie ersetzt werden. Wenn in einer Region ausschließlich Grüne Kraftwerke sind, können dort keine weiteren Kraftwerke mehr gebaut werden.

4. Er setzt das entsprechende Kraftwerk in die Infrastruktur ein.
5. Die Spieler erhalten SP je nach Typ und Stufe des Kraftwerks (auch diese Angaben sind auf der Spielertafel zu finden).
6. Er setzt 1 seiner Kontrollwürfel unterhalb des Regionalagendaplättchens auf das Feld, das dieser Energieart entspricht. Auf jedem dieser Felder können beliebig viele Kontrollwürfel sein, von demselben oder verschiedenen Spielern.
7. Er prüft, ob er die Kontrolle über die Energieversorgung dieser Region übernommen hat (siehe Energieversorgung einer Region kontrollieren, Seite 15).

## BEISPIEL:

**Rot** will ein Kraftwerk mit der Infrastruktur von **Gelb** bauen. Das Projekt, das er bauen will, erfordert ein Wiederverwertungskraftwerk der Stufe 1. Sein Wissen über diese Energieart beträgt 1, das Minimum, das er braucht, um dieses Kraftwerk zu bauen. **Rot** schaut auf seine Spielertafel und zahlt 7 \$, 1 KEZ und 1 Technologiemarkter und die Spieler erhalten 5 SP. Dann bewegt er die Infrastruktur auf das am weitesten links liegende, leere Feld für Energienachfrage der Region und setzt ein Wiederverwertungskraftwerk auf die Infrastruktur. Schließlich setzt er einen seiner Kontrollwürfel auf das Feld unterhalb des Wiederverwertungssymbols und sieht, dass er nun die Energieversorgung dieser Region kontrolliert.



Infrastruktur wählen



Baukosten zahlen



SP für die Spieler erhalten



Infrastruktur bewegen



Kraftwerk einsetzen



Kontrollwürfel platzieren und Kontrolle prüfen

## BEISPIEL: Wissensstufen

**Blaus** Scheibe auf der Wissensleiste für Wind ist ein Feld vor dem Feld "Stufe 2". Er kann Windkraftwerke der Stufe 1 bauen, aber noch nicht der Stufe 2.





## Energieversorgung einer Region kontrollieren

Wenn ein Spieler ein neues Grünes Kraftwerk gebaut hat, prüft er anschließend, ob er die Kontrolle über die Energieversorgung der Region übernommen hat.

Die **Kontrolle** über die Energieversorgung einer Region **wird nur geprüft, nachdem ein Kraftwerk gebaut wurde.**

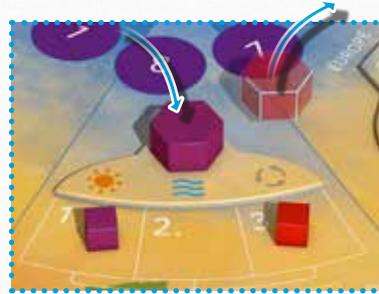
Ein Spieler **übernimmt die Kontrolle** über die Energieversorgung einer Region, wenn er:

1. **Kontrollmarker in den meisten Feldern** unterhalb der Energiesymbole des Regionalagendaplättchens hat.
2. Bei einem Gleichstand übernimmt er die Kontrolle, wenn er **die meisten bevorzugten Energiearten** beisteuert (weiter links auf dem Regionalagendaplättchen).
3. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, übernimmt der Spieler die Kontrolle, wenn er über **mehr Wissen über die Energieart** des gerade gebauten Kraftwerks verfügt.
4. Falls auch noch Gleichstand herrscht, übernimmt der Spieler die Kontrolle, weil er **aktiver Spieler** ist.

**Hinweis:** Die Anzahl der Kraftwerke spielt keine Rolle, nur die Energiearten zählen.

Wenn ein Spieler die Kontrolle übernimmt, setzt er seinen sechseckigen Kontrollmarker auf das Regionalagendaplättchen. Falls dort bereits ein Kontrollmarker liegt, wird er seinem Besitzer zurückgegeben.

**Nicht vergessen:** In jeder Region sind nur solche Projekte / Kraftwerke möglich, deren Energieart auf dem Regionalagendaplättchen angegeben ist.



## Energiegipfel

Die Konzerne können ihre Wissenschaftler zu Energiegipfeln entsenden, um Wissen über die Energiearten zu gewinnen, die dort zur Diskussion stehen.

Nachdem ein Spieler alle Aktionen seines Spielzugs beendet hat, werden alle Energiegipfel abgeschlossen, deren gesamte Themen durch Wissenschaftler besetzt sind. Falls während des Spielzugs mehrere Gipfel abgeschlossen wurden, werden sie in der Reihenfolge abgewickelt, in der sie abgeschlossen wurden. Jeder Gipfel wird folgendermaßen abgeschlossen:

1. Reihum im Uhrzeigersinn und **mit dem Spieler endend, der den Gipfel abgeschlossen hat**, indem er den letzten Wissenschaftler auf das Gipfelplättchen gesetzt hat, gewinnt **jeder Wissenschaftler** auf dem Plättchen für seinen Konzern (Spieler) **2 Wissen über die Energieart(en), die auf dem Gipfel diskutiert wurde(n)** und kehrt anschließend auf die Spielertafel seines Besitzers zurück.
2. Das Gipfelplättchen wird abgeworfen und durch das oberste vom Stapel der Gipfelplättchen ersetzt.

**Nicht vergessen:** Ein Wissenschaftler kann nur von einem entsprechenden **geplanten Projekt** aus zu einem Gipfel geschickt werden und muss dort bleiben, bis der Gipfel abgeschlossen ist.

### BEISPIEL:

**Gelb** schließt einen Gipfel ab, auf dem die Themen Aufforstung, Solar- und Windenergie diskutiert wurden. **Rot** hat 2 Wissenschaftler dort, die Verträge zur Solar- und Windenergie halten. Der Wissenschaftler von **Gelb** spricht über Aufforstung. **Rot** beschließt, je 1 Wissen über Solar- und Windenergie zu gewinnen und 2 Wissen über Aufforstung. **Gelb** beschließt, je 1 Wissen über Solarenergie und Aufforstung zu gewinnen.



## 1.3 ENDE DES SPIELZUGES

Nachdem alle abgeschlossenen Gipfel abgewickelt wurden, entfernt der Spieler alle Aktionsmarker von den Aktionsfeldern seiner Spielertafel.

## BEISPIEL



Wer die meisten Energiearten zur Versorgung der Region beiträgt, kontrolliert die Versorgung der Region.

**Rot** erfüllt mehr Vorgaben der politischen Agenda der Region, weil er zwei der verlangten Energiearten beiträgt. Obwohl **Violett** insgesamt mehr Kraftwerke gebaut hat, kontrolliert **Rot** diese Region.

## BEISPIEL



Beide Spieler haben Kraftwerke 2 verschiedener Energiearten gebaut. Beide bedienen die erste bevorzugte Art der Region, also prüfen sie die nächst bevorzugte Art, Solarenergie. **Blau** übernimmt hier die Kontrolle.

## BEISPIEL



In dieser Region gibt es zunächst einen Gleichstand für die Kontrolle, weil beide Spieler nur 1 Kraftwerk derselben Energieart gebaut haben. Der Spieler, der mehr Wissen über diese Energieart, Solarenergie, besitzt, übernimmt die Kontrolle, in diesem Fall **Violett**. Hätten beide gleich viel Wissen über Solarenergie, hätte der aktive Spieler die Kontrolle übernommen.

## Gipfel in Paris 2015

Die Konferenz der UN zum Klimawandel verhandelte das Übereinkommen von Paris, eine globale Übereinkunft zur Reduzierung klimaschädlicher Einflüsse. Der Text ist eine gemeinschaftliche Erklärung der Abgeordneten aller 196 teilnehmenden Länder. Das Ziel der Übereinkunft ist die Begrenzung des Anstiegs der globalen Durchschnittstemperatur auf möglichst 1,5 °C über dem vorindustriellen Niveau.

Dieses Ziel erfordert die Reduzierung des Schadstoffausstoßes in den Jahren 2030 bis 2050 auf nahezu null, wie manche Wissenschaftler fordern.

## BEISPIEL

Die Scheibe von **Blau** ist im vordersten Stapel der Hydrowissensleiste und er hat auch eine Scheibe im zweitvordersten Stapel der Solarwissensleiste. Oberhalb dieser Felder sind eine "4" und eine "3" zu sehen. Also erhält Blau ein Einkommen von 7. Er nimmt dafür 4 \$ und 3 SP.



## BEISPIEL - Vorausplanung während der Einkommensphase

Wir sind in der dritten Dekade (2030). Bevor sie ihr Einkommen erhalten, sehen die Spieler, dass noch 5 Plättchen für Umweltziele nicht erfüllt sind. In dieser Dekade würde das den Verlust von 3 SP je Plättchen bedeuten. Die Spieler müssen also 15 SP "zahlen", um weiterspielen zu können, haben aber nur 5. Um auf jeden Fall weiterspielen zu können vereinbaren sie, mindestens 10 SP zu nehmen bevor sie Geld nehmen. Sie brauchen sogar noch mehr, um auch die Energieversorgungsphase zu überstehen.



## Umweltziele

Um die verschiedenen Vereinbarungen und Programme umzusetzen, die fast alle Nationen der Welt beschlossen haben, müssen in jeder Dekade, in jedem Jahr, jedem Monat und jeden Tag kleine Schritte unternommen werden. Neue bei Energiegipfeln getroffene Vereinbarungen, neue Technologiefortschritte und die Realisierung nachhaltiger Energieprojekte in den bedürftigsten und am meisten verschmutzten Regionen der Welt sind wichtige Schritte, die so schnell wie möglich vollendet werden müssen. Je später sie umgesetzt werden, desto teurer und schwieriger werden sie.



## 2. EINKOMMENSPHASE

Der Phasenmarker wird auf das Feld der Einkommensphase gesetzt.



Die **Wissensleisten** jeder Energieart werden geprüft und in Spielerreihenfolge erhalten die Spieler einkommen, deren Scheiben in den **beiden Stapeln** sind, die jeweils am weitesten fortgeschritten sind. (**2-Personen-Spiel**: nur der am weitesten fortgeschrittene Stapel.) Jeder dieser Spieler erhält Einkommen in Höhe des über dem Feld angegebenen Betrages. Jeder Spieler, der Einkommen erhält, entscheidet, wie viel davon er als Geld nimmt und wie viel als SP. **Geld kann nicht unter den Spielern aufgeteilt werden.**



Violett erhält 5 Einkommen. Gelb erhält 4 Einkommen. Rot und Blau erhalten nichts.



Rot und Gelb erhalten 4 Einkommen. Violett erhält 3 Einkommen. Blau erhält nichts.



Violett erhält 4 Einkommen. Blau und Rot erhalten je 3 Einkommen. Gelb erhält nichts.



Jeder Spieler erhält 1 Einkommen.



2-Personen-Spiel: Gelb erhält 5 Einkommen. Blau erhält nichts.



2-Personen-Spiel: Blau und Rot erhalten je 5 Einkommen.

### Tipp: Siegpunkte vor Geld nehmen

Die Planung fällt leichter, wenn die Spieler auf die Siegpunkte achten und bevorzugt nehmen, die in den späteren Spielphasen erforderlich sind, bevor sie ihr Einkommen als Geld nehmen. So werden die Berechnungen und Entscheidungen schneller.



## 3. UMWELTZIELPHASE

Der Phasenmarker wird auf das Feld der Umweltzielphase gesetzt.



1. Die Plättchen erreichter **Umweltziele** werden verdeckt (auf die Rückseite gedreht) (siehe Beschreibung der Umweltziele, Seite 22).
2. Für jedes noch übrige offenliegende Plättchen für Umweltziele verlieren die Spieler Siegpunkte je nach aktueller Dekade:

2010	-1 SP	2020	-2 SP	2030	-3 SP	2040	-4 SP
------	-------	------	-------	------	-------	------	-------

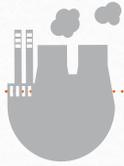
### BEISPIEL

Während der zweiten Dekade (2020) prüfen die Spieler, ob erreichte Umweltzielplättchen umgedreht werden müssen und sehen, dass sie 16 SP abgeben müssen, weil es noch 8 offene Plättchen gibt. Das Spielerteam hat nur 13 SP, und damit das Spiel verloren!



Wenn die Spieler zum Ende dieser Phase jemals **weniger als 0 SP** haben, **ist das Spiel beendet** und alle haben verloren.

**Tipp:** Um die Planung für die Fortsetzung des Spiels zu erleichtern, können Plättchen für Umweltziele sofort umgedreht werden, sobald sie erreicht sind.



## 4. ENERGIEVERSORGUNGSPHASE

Der Phasenmarker wird auf das Feld der Energieversorgungsphase gesetzt.



Für jede Region und beginnend mit der, in der die Spieler leben, und weiter im Uhrzeigersinn werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Falls in der Region auf dem Platz der **aktuellen Dekade** ein Kraftwerk ist, wird mit der nächsten Region fortgefahren.
2. Andernfalls wird auf den leeren Platz ein von einem der Stapel zufällig gezogenes Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen gesetzt.
3. Die Stufe der globalen CO<sub>2</sub>-Verschmutzung wird um die Anzahl ppm erhöht, die auf diesem Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen angegeben ist.
4. Für die gestiegene globale Verschmutzung muss ein KEZ gezahlt werden.
  - Falls auf dem Regionalagendaplättchen der Kontrollmarker eines Spielers liegt, wird dieser Marker auf das neue Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen gelegt, andernfalls wird ein KEZ aus der Region auf das Kraftwerk gelegt.



Nachdem jede Region abgewickelt wurde, wird das KEZ jeder Region, in der in dieser Phase ein Kraftwerk gebaut wurde, folgendermaßen gezahlt:

- Falls auf dem neuen Kraftwerk ein KEZ liegt (aus der Region), wird es in die Bank zurückgelegt.
- Falls auf dem neuen Kraftwerk ein Kontrollmarker liegt, muss dessen Besitzer ein KEZ an die Bank zahlen (entweder von seiner Spielertafel oder aus einer Region, die er kontrolliert, einschließlich dieser) oder er muss eine **Strafe zahlen** (siehe unten, Strafe zahlen). So oder so wird anschließend der Kontrollmarker auf das Regionalagendaplättchen zurückgelegt.



### Strafe zahlen

Falls ein Spieler in der Energieversorgungsphase kein KEZ zahlen kann, muss er eins vom KEZ-Markt nehmen, um damit zu zahlen, und so viele SP verlieren wie der aktuelle KEZ-Marktpreis.

### BEISPIEL

Während der Energieversorgungsphase muss **Rot** ein KEZ zahlen, aber er hat keins auf seiner Spielertafel und auch keins in der Region, die er kontrolliert. Also muss er Strafe zahlen. Der aktuelle Marktpreis für KEZ beträgt 4 \$. Der Spieler legt ein KEZ vom Markt in die Bank zurück und die Spieler verlieren 4 SP.



### BEISPIEL

Die Spieler beginnen in der Energieversorgungsphase in Nordamerika. Der Kraftwerksplatz der aktuellen Dekade ist leer, also braucht Nordamerika Energie.

Die Spieler ziehen ein Plättchen von den Stapeln der Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen, ein Ölkraftwerk. Das Plättchen wird auf den leeren Platz gelegt und der CO<sub>2</sub>-Marker wird um 30 ppm vorgesetzt. Die niemand die Region kontrolliert, wird ein KEZ aus der Region auf das Kraftwerk gelegt.



Die Spieler fahren mit Südamerika fort. Auf dem Kraftwerksplatz der aktuellen Dekade ist ein Grünes Kraftwerk. Es geht sofort weiter mit Europa.

Der Kraftwerksplatz ist leer und **Rot** kontrolliert Europa. Ein Kohlekraftwerk wird gezogen und auf den Platz gelegt und der CO<sub>2</sub>-Marker wird um 40 ppm vorgesetzt. **Rot** muss ein KEZ zahlen, da in einer Region, die er kontrolliert, ein Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen gebaut wurde. In Europa liegen keine KEZ, aber in Afrika, das ebenfalls von Rot kontrolliert wird. Also legt er ein KEZ aus Afrika auf das Kohlekraftwerk.



Nachdem alle Regionen überprüft und abgewickelt wurden, werden alle KEZ von den Kraftwerken mit fossilen Brennstoffen in die Bank gelegt.

### Warum eine Versorgungsphase?

Mit ständig wachsender Weltbevölkerung erhöht sich auch der globale Energiebedarf stetig. Falls sich Konzerne und Regierungen nicht auf einen effektiven und nachhaltigen Prozess einigen können, um diese Energie zu liefern, sind fossile Brennstoffe die einfachste, billigste und lukrativste Lösung.

## BEISPIEL

Während der Energieversorgungsphase der 3. Dekade (2030) hat die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung 540 ppm erreicht. Die Spieler müssen mindestens 12 SP opfern, um im Spiel zu bleiben. Sie haben 16 SP und reduzieren die Verschmutzung um 50 ppm (3 SP je 10 ppm), sodass diese nun 490 ppm beträgt und sie noch 1 SP haben. Sie haben es knapp geschafft, sich in die 4. Dekade zu retten.



## BEISPIEL

Während der Energieversorgungsphase der 1. Dekade (2010) hat die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung 520 ppm erreicht. Die Spieler benötigen 2 SP, um nicht zu verlieren (1 SP je 10 ppm), aber haben nur 1 SP. Das ist nicht genug, um die Verschmutzung auf 500 ppm zu reduzieren. Die Spieler haben das Spiel verloren.



## VARIANTE UN-INSPEKTOREN

Während des Spielaufbaus wird 1 Technologiemarkers als UN-Inspektor neben das obere linke Plättchen für Umweltziele gesetzt, 1 weiterer neben das obere linke blaue Plättchen. Neben die rosa Gruppe wird kein Inspektor gesetzt. Dann werden die Inspektoren bewegt.

### Die Inspektoren bewegen

Zuerst wird die grüne, dann die blaue Gruppe abgewickelt:

- Es wird ein zufälliges Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen gezogen.
- Der Inspektor wird im Uhrzeigersinn über die Plättchen der Gruppe bewegt (leere Plätze werden übersprungen): 2 Plättchen für ein Kraftwerk mit 20 ppm, 3 für eins mit 30 ppm und 4 für eins mit 40 ppm.
- Das Kraftwerkplättchen wird unter den Stapel zurückgelegt.

**Beispiel:** Während des Spielaufbaus wird ein Gaskraftwerk (20 ppm) für den "grünen" Inspektor gezogen. Er wird auf das zweite grüne Plättchen bewegt.



Falls die Spieler ein Umweltziel mit einem Inspektor nicht erreichen, wird dessen Zielwert für die aktuelle Dekade verdoppelt.

**Beispiel:** Die Spieler haben das Ziel des Inspektors während der 2. Dekade (2020) nicht erreicht und verlieren dafür 4 SP statt normalerweise 2.

Am Ende der Dekadenphase werden beide Inspektoren auf die oben beschriebene Weise bewegt.

## Reduzierung der Verschmutzungsstufen

Nachdem durch neue Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen die globale Verschmutzung erhöht wurde, haben die Spieler Gelegenheit, die Stufen der CO<sub>2</sub>-Verschmutzung zu reduzieren, indem sie dafür Siegpunkte opfern.

Der CO<sub>2</sub>-Gehalt muss auf 500 ppm oder weniger reduziert werden, aber sollte normalerweise so weit wie möglich gesenkt werden, denn spätere Reduzierung wird immer teurer!

Die Anzahl der zu opfernden SP richtet sich nach der aktuellen Dekade:

Dekade	Anzahl zu opfernder SP
2010	-1 SP je 10 ppm
2020	-2 SP je 10 ppm
2030	-3 SP je 10 ppm
2040	-4 SP je 10 ppm

Wenn die Spieler zum Ende dieser Phase **weniger als 0 SP haben oder die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung höher als 500 ppm ist, ist das Spiel beendet** und alle haben verloren.

## 5. DEKADENENDPHASE

Die nächste Dekade wird folgendermaßen vorbereitet:

1. Der Dekadenmarker wird um Feld vorgesetzt.
2. Der Startspielermarker wird nach rechts weitergereicht (gegen den Uhrzeigersinn).
3. Das **Spielende** wird überprüft



**Nicht vergessen:** Wenn in einem 3-Personen-Spiel der Dekadenmarker auf die 4. Dekade gesetzt wird, wird der 3-Spieler-Koop-Marker auf das dritte Aktionsfeld der Phasenleiste gelegt. **In der letzten Dekade werden dann nur 2 Aktionsrunden gespielt.**

## SPIELEND

Das Spiel endet zum Ende der 4. Dekade.

### Die Spieler haben verloren, falls:

- Sie die 4. Dekade nicht beenden konnten.
- Mindestens ein Spieler keine seiner kooperativen persönlichen Zielkarten erfüllen konnte.
- Mehr als 3 UN-Zielkarten nicht beansprucht wurden.

### Andernfalls haben die Spieler gewonnen! Glückwunsch!

Auf der Konfigurationskarte können die Spieler erfahren, wie ihre Leistung beurteilt wird.

## BEISPIEL

Die Spieler haben es geschafft, nach der Versorgungsphase der 4. Dekade die Stufe der CO<sub>2</sub>-Verschmutzung auf 430 ppm zu halten. Alle Spieler konnten eine ihrer kooperativen persönlichen Zielkarten erfüllen und es gibt nur noch 2 nicht beanspruchte UN-Zielkarten. Die Spieler haben gewonnen und sich als **Glaubwürdige Freunde des Hinterhofsieges** qualifiziert! [Rang + Beschreibung]



## KOMPETITIVES SPIEL

Im kompetitiven Spiel treten die Spieler gegeneinander an, um ihren eigenen Profit zu maximieren, während sie vordergründig "zusammenarbeiten", um den globalen CO<sub>2</sub>-Ausstoß zu reduzieren.

Für das kompetitive Spiel gelten die Regeländerungen, die auf den folgenden 3 Seiten erklärt werden. Alle anderen Regeln des Spiels gelten unverändert.

## SPIELAUFBAU:

Die kompetitive Seite des Spielplans wird benutzt.. Um den Globus herum muss dieses Symbol sichtbar sein.

## SPIELAUFBAU DER SPIELER

- Jeder Spieler legt eine Scheibe seiner Spielerfarbe auf das Feld "0" der Wertungsleiste. Die Spieler erhalten bei diesem Spiel ihre eigenen Siegpunkte, die mit den Scheiben separat markiert werden.
- Anstatt der kooperativen persönlichen Zielkarten werden die persönlichen Konzernzielkarten benutzt. Jeder Spieler erhält verdeckt 2 dieser Karten, wählt eine davon und legt die andere in die Spielschachtel zurück. (2-Personen-Spiel: Alle Karten mit diesem Symbol  werden entfernt.)

## AUFBAU DES SPIELPLANS

- Der CO<sub>2</sub>-Verschmutzungsmarker wird auf das Feld 50 ppm der CO<sub>2</sub> Leiste gelegt.
- Statt der Plättchen für Umweltziele werden die Ereignisplättchen benutzt.  
Die Energiegipfelplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die Ereignisplättchen werden gemischt und als verdeckter Ereignisstapel auf den orange Kreis in der Nähe der Spielplanecke gelegt (auf das Feld Zukünftiges Ereignis).  
Das oberste Plättchen wird aufgedeckt auf den weißen Kreis daneben gelegt (auf das Feld Aktuelles Ereignis), dann wird auch das oberste Plättchen des Stapels aufgedeckt, sodass nun 2 Plättchen offen liegen.
- Beide UN-Zielkartentypen werden getrennt gemischt, dann wird neben dem Spielplan eine Auslage aus 10 Karten gebildet: 5 Karten mit je 2 Energiearten des einen Stapels und 5 Karten mit je Energiearten des anderen Stapels. Die übrigen Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt

## SPIELÜBERSICHT

Ein kompetitives Spiel CO<sub>2</sub>: Zweite Chance geht über 5 Dekaden. Die Umweltzielphase wird durch die Ereignisphase ersetzt, und die Energieversorgungsphase ist in jeder Dekade die erste Phase. Damit besteht jede Dekade aus folgenden 5 Phasen:

1. Energieversorgung
2. Aktionen
3. Einkommen
4. Ereignisse
5. Dekadenende

Falls die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung jemals 500 ppm übersteigt, haben alle Spieler sofort verloren. Andernfalls hat nach 5 Dekaden der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewonnen.

## ABLAUF EINER DEKADE

- Während des eigenen Spielzugs kann jeder Spieler seine persönlichen Konzernzielkarten abwerfen, um 8 \$ zu erhalten (siehe untere rechte Ecke der Karte).

## SPIELAUFBAU DER SPIELER

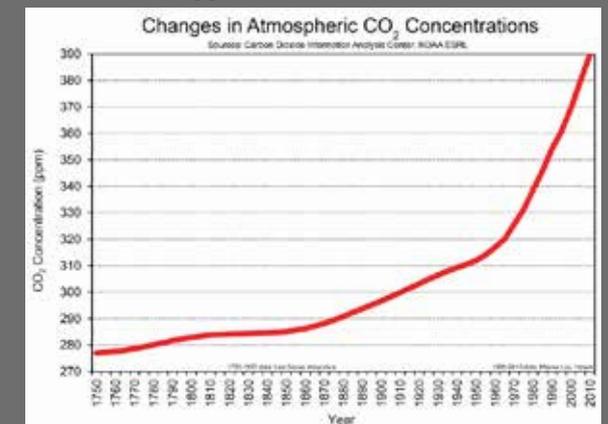


## SPIELPLANAUFBAU



## CO<sub>2</sub>-Ausstoß der jüngeren Geschichte

Seit etwa 1750 bis heute hat sich die gemessene atmosphärische Konzentration von Kohlenstoffdioxid um 100 Teile pro Million (ppm) gegenüber vorindustrieller Zeit auf mehr als 400 ppm im Jahr 2018 erhöht.



Quellen: Carbon Dioxide Information Analysis Center; NOAA ESRL

## VERSORGUNGSPHASE IN DER 1. DEKADE

In der ersten Dekade gibt es noch keine Grünen Kraftwerke auf dem Spielplan und alle Regionen erhalten ein zufälliges Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen und jede Region zahlt 1 KEZ an die Bank. Dann erhöht sich die CO<sub>2</sub>-Verschmutzung um so viele ppm, wie insgesamt auf allen Kraftwerken angegeben und der Marker wird entsprechend vorgesetzt.

### BEISPIEL: VERSORGUNGSPHASE



In der ersten Dekade wurden 2 Kohlekraftwerke, 3 Ölkraftwerke und 1 Gaskraftwerk eingesetzt und die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung um 190 ppm erhöht: 80 durch Kohle (2 x 40) + 90 durch Öl (3 x 30) + 20 durch Gas (1 x 20). Die Spieler haben den CO<sub>2</sub> Marker auf der Leiste entsprechend vorgesetzt.

Da der Marker zu Spielbeginn auf 50 ppm stand, steht er jetzt nach der ersten Versorgungsphase schon auf 240 ppm.

### BEISPIEL: EIN KRAFTWERK BAUEN



**Blau** baut ein Solarkraftwerk in Afrika. Dafür muss er 1 KEZ, 10 \$ und 2 Technologiemarken zahlen. Da in der Region durch die vorherige Ereignisphase 2 Technologiemarken liegen, zahlt **Blau** 1 Technologiemarken aus der Region und 1 aus eigenem Vorrat.

#### Sind wir auf extreme Situationen vorbereitet?

Falls die CO<sub>2</sub>-Verschmutzung weiterhin so ansteigt, werden extremere Wetterbedingungen erwartet. Ein Anstieg der Temperatur und der Meeresspiegel würde die globale Nahrungsvorsorgung gefährden, Massenauswanderungen bedeuten und wahrscheinlich durch Dürre und Feuer noch mehr Regenwald vernichten.

Seit der Veröffentlichung der ersten Version dieses Spiels 2012 ist die CO<sub>2</sub>-Verschmutzung um 50 ppm gestiegen.

## 1. ENERGIEVERSORGUNGSPHASE

Im kompetitiven Spiel sind die Regeln für diese Phase fast unverändert, außer:

- Die Spieler können keine SP opfern, um die Verschmutzung zu reduzieren.
- Wenn ein Spieler Strafe zahlen muss, muss er sie mit seinen eigenen SP bezahlen.
- **Sobald die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung mehr als 500 ppm beträgt, ist das Spiel beendet und alle haben verloren!**

## 2. AKTIONSPHASE

### 2.1 DIREKTORENAKTIONEN

#### c. Eine Lobbyistenkarte spielen oder eine UN-Zielkarte beanspruchen

**Eine UN-Zielkarte zu beanspruchen** funktioniert anders als im kooperativen Spiel. Wer eine UN-Zielkarte aus der Auslage beansprucht, nimmt sie und legt sie neben seine Spielertafel. Je mehr solche Karten ein Spieler hat, desto mehr SP bekommt er am Spielende dafür. Es gibt dafür nicht sofort SP (siehe Spielende, nächste Seite).

### 2.2 HAUPTAKTIONEN

#### c. Ein Kraftwerk bauen

Im kompetitiven Spiel bietet Schritt 2 eine zusätzliche Möglichkeit. Durch die **Ereignisphase** können nun Technologiemarken in den Regionen liegen.

Wenn ein Spieler den Anteil der Technologiemarken an den Kosten für den **Bau eines Kraftwerks** zahlt und in der Region Technologiemarken liegen, kann er 1 davon für die Zahlung der Kosten benutzen.

## 3. EINKOMMENS PHASE

Wie im kooperativen Spiel kann der Spieler auch hier entscheiden, wie er sein Einkommen auf Geld und SP aufteilt, allerdings **erhält hier jeder Spieler seine eigenen Punkte und dies geschieht in Spielerreihenfolge**.

### BEISPIEL

**Violett** erhält 10 Einkommen. Sie beschließt, 3 \$ und 7 SP zu nehmen. Sie nimmt das Geld aus der Bank und setzt ihren Wertungsmarker um 7 Felder vor.

## 4. EREIGNISPHASE

Die Spieler müssen bedürftigen Regionen helfen. Wer bereits Infrastruktur oder ein Kraftwerk in der Region hat, hat bereits seinen Beitrag geleistet, falls nicht, muss er sein Ansehen wahren und Technologiemarken und KEZ zur Unterstützung liefern.

Die Ereignisphase ersetzt die Umweltzielphase vollständig.

## Die Ereignisphase wird folgendermaßen abgewickelt:

1. Der Phasenmarker wird auf das Feld der **Ereignisphase** gesetzt.
2. Aus jeder Region wird 1 Technologiemarkter (falls vorhanden) in die Bank zurückgelegt.
3. Das aktuelle **Ereignis** auf dem **weißen Kreis** findet nun statt. In der angegebenen Region ereignet sich eine Katastrophe.  
Jeder Spieler, der in dieser Region **weder ein Kraftwerk gebaut noch eine Infrastruktur vorbereitet hat**, die ein dort gebautes Kraftwerk unterstützt, muss der Region **1 eigenen Technologiemarkter spenden** und für sie **1 KEZ zahlen**, oder er muss Strafe zahlen (siehe Strafe zahlen, Seite 17). Das KEZ wird an die Bank gezahlt und der Technologiemarkter auf den entsprechenden Platz der Region gesetzt.  
Wer keinen Technologiemarkter spenden kann, **verliert 2 SP**. Es ist nicht möglich, freiwillig auf die Spende des Technologiemarkters zu verzichten und stattdessen 2 SP zu verlieren.
4. Falls die CO<sub>2</sub>-Verschmutzung **mindestens 400 ppm** beträgt, findet das zukünftige Ereignis (auf dem Stapel im orange Kreis) ebenfalls statt. Dafür gelten dieselben Regeln wie beim aktuellen Ereignis.
5. Das abgewickelte **Ereignis** (oder die abgewickelten Ereignisse) wird (werden) abgeworfen.
6. Das oberste Plättchen des Staples wird aufgedeckt (falls es noch nicht aufgedeckt ist) und auf den weißen Kreis daneben gelegt (auf das **Feld Aktuelles Ereignis**), dann wird auch das oberste **Ereignisplättchen** des Staples aufgedeckt, sodass nun wieder 2 Plättchen offen liegen.



Während der **Ereignisphase** können die Spieler an diesen Symbolen unterhalb des Ereignissymbols auf dem Spielplan erkennen, was im Falle einer Katastrophe in einer Region zu tun ist:

- Jeder Spieler muss **entweder** eine Infrastruktur in dieser Region vorbereitet haben, die ein gebautes Kraftwerk unterstützt,
- **oder** er muss ein Kraftwerk in dieser Region gebaut haben,
- **oder** er muss dieser Region 1 Technologiemarkter spenden und 1 KEZ zahlen.

## SPIELENDE

**Sobald die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung mehr als 500 ppm beträgt, ist das Spiel beendet und alle haben sofort verloren!** Andernfalls endet das Spiel zum **Ende der 5. Dekade**.

Falls die Spieler das Ende erfolgreich erreicht haben, führen sie für die Schlusswertung folgende Schritte aus:

1. Jeder Spieler sammelt alle **KEZ** aus den Regionen ein, deren Energieversorgung er kontrolliert.
2. Jeder Spieler verkauft alle seine **KEZ** (die gesammelten und von seiner Spielertafel) zum aktuellen **KEZ**-Marktpreis, **ohne den Preis zu reduzieren**.
3. Wer seine **persönliche Konzernzielkarte** noch nicht abgeworfen hat, kann sie nun **abwerfen, um dafür 8 \$ zu erhalten** oder er kann sie **aufdecken, um die darauf angegebenen SP zu erhalten** (siehe persönliche Konzernzielkarten, Seite 23).
4. Jeder Spieler erhält **1 SP je 2 \$** in seinem Besitz.
5. Der Spieler mit den meisten **Technologiemarktern** erhält **3 SP**. Bei Gleichstand dafür erhalten alle daran beteiligten Spieler je 3 SP.
6. Jeder Spieler erhält **SP je nach Anzahl der UN-Zielkarten, die er beansprucht hat:**

1/2/3/4+ UN-Zielkarten

6/10/15/21 SP

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger! Ein Gleichstand für die meisten SP wird in dieser Reihenfolge gebrochen durch:

- Die meisten **UN-Zielkarten**;
- die meisten **gebauten Grünen Kraftwerke**;
- die meisten **vorbereiteten Infrastrukturen**;
- das meiste **Geld**.

Sollte auch dann noch kein Sieger feststehen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg. **Habt Spaß!**

## BEISPIEL: EREIGNISPHASE

**Gelb** ist in Nordamerika gefordert, aber sie hat weder Technologiemarkter noch KEZ auf ihrer Spielertafel, kontrolliert aber die Energieversorgung in Afrika. Also zahlt sie ein KEZ aus Afrika an die Bank und verliert 2 SP, weil sie der Region keinen Technologiemarkter spenden kann.



Weil die globale CO<sub>2</sub>-Verschmutzung mehr als 400 ppm beträgt, findet ein zweites Ereignis statt, und zwar in Asien. Hier hat **Rot** keinerlei Präsenz. Also spendet sie 1 Technologiemarkter und zahlt 1 KEZ, beide von ihrer Spielertafel.



## BEISPIEL: SCHLUSSWERTUNG

**Violett** kontrolliert Afrika und Ozeanien, in diesen Regionen liegt je 1 KEZ.

- Sie nimmt diese KEZ aus den Regionen und legt sie auf ihre Spielertafel.
- Auf ihrer Spielertafel sind bereits 3 KEZ.
- Sie verkauft die 5 KEZ zum aktuellen Marktpreis von 5 \$, erhält also 25 \$.
- Sie hatte bereits 5 \$ und erhält nun für ihr gesamtes Geld 15 SP.
- Ihre Konzernkarte ist 12 SP wert.
- Es besteht Gleichstand mit einem anderen Spieler für die meisten Technologiemarkter, sie erhält 3 SP.
- Sie hat 2 UN-Zielkarten im Wert von insgesamt 10 SP.
- Ihr Wertungsmarker auf der Leiste liegt auf Feld "75".

Das Endergebnis von **Violett** ist:  
 $15 + 12 + 3 + 10 + 75 = 115 \text{ SP}$ .

# KURZÜBERSICHT



## KEZ

- Nach dem Spielaufbau kommt jedes **KEZ**, das ins Spiel gebracht wird, **vom Markt**.
- Wenn der **Markt leer** ist, werden 2 KEZ aus der **Bank** auf den Markt gelegt und der Preis wird um 1 erhöht.
- Jedes **verkaufte oder gezahlte KEZ geht an die Bank**.
- Wer ein **KEZ zahlen** muss, kann es **aus einer beliebigen Region unter seiner Kontrolle** nehmen **oder von seiner Spielertafel**.
- **Wer keine KEZ zahlen kann, kann auch die entsprechende Aktion nicht ausführen**.
- Wer **Strafe zahlen** muss, **muss ein KEZ vom Markt nehmen** und so viele SP verlieren wie der aktuelle KEZ-Marktpreis.
- **KEZ können nur von der Spielertafel aus verkauft werden**. KEZ können nicht aus Regionen verkauft werden, auch nicht aus vom Spieler kontrollierten (Regionen können nicht für den eigenen Profit erhalten).
- Einige Felder der **Wissensleisten** erlauben, ein **KEZ vom Markt in eine Region eigener Wahl** zu legen, außer alle Plätze für KEZ der Region sind besetzt (dann muss eine andere gewählt werden).



## UN-Zielkarten

- Um eine **UN-Zielkarte** zu beanspruchen, **muss das entsprechende Kraftwerk auf eigener Infrastruktur gebaut sein**. Falls das Kraftwerk noch nicht gebaut ist, kann die Karte nicht beansprucht werden.
- Falls die **UN-Zielkarte 2 Kraftwerke desselben Typs** zeigt, muss der Spieler auch die Infrastrukturen für 2 Kraftwerke derselben Energieart haben.



## Wissen

- Ein Spieler gewinnt **1 Wissen über eine Energieart seiner Wahl** durch die **Rekrutierung** eines Wissenschaftlers oder wenn er das **allgemeine Energiesymbol** einer **Wissensleiste** erreicht.
- Ein Spieler gewinnt **1 Wissen über eine bestimmte Energieart**, wenn er ein **Projekt** in einer Region **plant**, wenn einer seiner **Wissenschaftler ein geplantes Projekt verlässt**, warum auch immer, oder wenn er dieses Energiesymbol auf einer **Wissensleiste** erreicht.
- Wenn zum Ende eines Spielzuges ein **Gipfel abgeschlossen** wird, erhält **jeder Spieler für jeden seiner teilnehmenden Wissenschaftler 2 Wissen über die Energiearten**, über die dort referiert wurde..

Die **Vorteile** durch **Wissen** sind:

- In der **Einkommensphase** erhalten die Spieler Geld **und/oder** SP, deren Scheibe im **ersten** und **zweiten** Stapel jeder Wissensleiste ist.
- Um ein **Kraftwerk zu bauen, muss der Spieler genügend Wissen** über die Energieart des Kraftwerks haben.
- **Wissen** ist ein **Gleichstandsbrecher** bei der **Regionskontrolle**.
- Wenn die Scheibe eines Spieler **bestimmte Felder** auf Wissensleisten erreicht, erhält er einen **Bonus**.



## Infrastrukturen

- Wenn im kompetitiven Spiel ein **Ereignis** eine bestimmte Region betrifft, müssen die Spieler, deren Infrastruktur in dieser Region **ein gebautes Kraftwerk unterstützt**, nichts zahlen.



## Regionskontrolle

- Die **Kontrolle** über die Energieversorgung einer Region **wird nur geprüft, nachdem ein Kraftwerk gebaut wurde**.

Bedeutung der Regionskontrolle:

- Der Spieler kann mit den **KEZ der Region wie mit eigenen** bezahlen (aber er kann sie **nicht verkaufen**).
- Wenn dort ein Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen gebaut wird, **zahlt er das KEZ aus der Region oder er muss Strafe zahlen**.
- Einige Zielkarten erfordern Regionskontrolle.



## Wissenschaftler

- Wer einen eigenen **Wissenschaftler** auf einem Projekt hat und beschließt, dort eine **Infrastruktur vorzubereiten**, muss **keine Direktorenaktion darauf verwenden, seinen Wissenschaftler von dort abziehen**. Die **Bewegung** dieses Wissenschaftlers ist **zwingend vorgeschrieben und kostenlos**. Mit einer Direktorenaktion kann trotzdem auch noch dieser oder ein anderer Wissenschaftler bewegt werden.



## Technologiemarkers und Regionen

(kompetitives Spiel)

- Wenn ein **Ereignis** in einer Region eintritt muss jeder Spieler, der in dieser Region **weder ein Kraftwerk gebaut noch eine Infrastruktur vorbereitet hat**, die ein dort gebautes Kraftwerk unterstützt, der Region 1 eigenen Technologiemarkers spenden oder 2 SP verlieren und 1 KEZ zahlen oder Strafe zahlen.
- Zu Beginn jeder **Ereignisphase wird aus jeder Region 1 Technologiemarkers abgeworfen**, falls dort vorhanden.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler dort **ein Kraftwerk baut**, **zahlt** die Region 1 der dafür benötigten Technologiemarkers, falls dort vorhanden.

## Plättchen für Umweltziele

Diese Plättchen werden nur im kooperativen Spiel benutzt. Für nicht erreichte Ziele werden die Spieler bestraft, je nach aktueller Dekade.  
**Achtung:** Falls 2 gleiche Plättchen ausliegen, müssen beide Ziele einzeln erreicht werden.

	Kraftwerkziele		12 Plättchen	Ein Kraftwerk in der abgebildeten Region bauen.		10 Plättchen	Ein Kraftwerk des abgebildeten Typs bauen.
	Wissensziele		5 Plättchen	Das letzte Feld der Wissensleiste der abgebildeten Energieart erreichen.		5 Plättchen	Das rosa Feld (die Hälfte) der Wissensleiste der abgebildeten Energieart erreichen.
	Gipfelziele		5 Plättchen	Einen Gipfel der angegebenen Größe abschließen.		10 Plättchen	Einen Gipfel mit dem Thema der abgebildeten Energieart abschließen.

## Spielkarten

		<b>Haupteffekte</b>				<i>Diese Karten werden in beiden Spielmodi benutzt. Sie können nur mit einer Direktorenaktion gespielt werden.</i>			
		<b>Ein Projekt planen</b>	01-06	Ein Projekt in der abgebildeten Region planen und 3 \$ erhalten.	07-09	Ein Projekt auf dem abgebildeten Subventionsplatz planen, 3 \$ und 2 Technologiemarken erhalten oder einen Wissenschaftler bewegen.			
		<b>Infrastruktur vorbereiten</b>	10-14	Infrastruktur für die abgebildete Energieart vorbereiten, dann 3 \$ erhalten, oder 2 Technologiemarken, oder 2 Technologiemarken oder 2 \$.	15-19	Infrastruktur für die abgebildete Energieart vorbereiten und 1 Wissen über diese Energieart gewinnen.			
		<b>Ein Kraftwerk bauen</b>	20-24	Ein Kraftwerk des abgebildeten Typs bauen und 3 \$ erhalten. Dieses Geld kann für die Baukosten benutzt werden.	25-29	Ein Kraftwerk des abgebildeten Typs bauen und 1 Wissen über diese Energieart gewinnen.			
		<b>Wissenschaftler zum Gipfel schicken</b>	30-34	Einen Wissenschaftler zu einem Gipfel mit Thema der abgebildeten Energieart entsenden und 1 Wissen über diese Energieart gewinnen. (Nur im eigenen Spielzug möglich, da diese Karten nur dann gespielt werden können.)					
		<b>Den KEZ-Markt aufsuchen</b>	35	1 KEZ verkaufen und zusätzlich 3 \$ erhalten.	36	1 KEZ verkaufen und zusätzlich 2 SP erhalten.			
		<b>Nebeneffekte</b>		1 KEZ vom Markt nehmen; 1 Technologiemarken nehmen; 2 \$ erhalten; einen Wissenschaftler bewegen.					

<i>Diese Karten werden nur im kompetitiven Spiel benutzt. Sie werden erst zum Spielende gewertet oder können vorher jederzeit abgeworfen werden, um dafür 8 \$ zu erhalten und sie nicht zu werten. Diese Karten bleiben bis zum Spielende geheim, auch wenn sie abgeworfen werden.</i>								
	01	2 SP je eigenem KEZ (Spielertafel und kontrollierte Regionen). <i>Maximal 16 SP.</i>	02	4 SP je erste Position auf Wissensleisten (einschließlich Gleichstand). <i>Maximal 16 SP.</i>	03	3 SP je beanspruchte eigene UN-Zielkarte. <i>Maximal 15 SP.</i>	04	4 SP je selbst kontrollierte Region. <i>Maximal 16 SP.</i>
	05	3 SP je Region mit mindestens 1 eigenem Kraftwerk. <i>Maximal 15 SP.</i>	06	3 SP je eigenes gebautes Kraftwerk verschiedenen Typs. <i>Maximal 15 SP.</i>	07	3 SP je eigenes gebautes Kraftwerk außer dem ersten. <i>Maximal 15 SP.</i>	08	3 SP je Region mit mindestens 1 eigenem Infrastruktur. <i>Maximal 15 SP.</i>
	09	3 SP je eigene vorbereitete Infrastruktur für verschiedene Energiearten. <i>Maximal 15 SP.</i>	10	3 SP je eigene vorbereitete Infrastruktur außer der ersten. <i>Maximal 15 SP.</i>			2-Personen-Spiel: Alle Karten mit diesem Symbol werden entfernt.	

Diese Karten werden nur im kooperativen Spiel benutzt. Während des Spielaufbaus hat jeder Spieler zwei zufällige Karten erhalten. Eine Siegbedingung für das kooperative Spiel ist es, dass jeder Spieler mindestens eins seiner zwei Ziele erreicht hat. Mit Ausnahme der Karte Nummer 3 bleiben alle Karten bis zum Spielende geheim.



Kooperative  
persönliche  
Zielkarten

01	Mindestens 6 KEZ besitzen.	02	Eine Region mit mindestens 4 dort vorhandenen KEZ kontrollieren.	03	Einen Gipfel mit 2 Themen alleine abschließen (diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Ziel erreicht ist).	04	Mindestens 3 Technologiemarken besitzen.
05	Alle 4 eigenen Wissenschaftler rekrutiert haben.	06	Mindestens 10 \$ besitzen.	07	Das letzte Feld auf mindestens 2 Wissensleisten erreicht haben.	08	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Regionen kontrollieren ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).
09	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Infrastrukturen gleicher Art vorbereitet haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).	10	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Infrastrukturen gleicher Art vorbereitet haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).	11	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Infrastrukturen in <b>einer</b> Region vorbereitet haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).	12	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Infrastrukturen in <b>verschiedenen</b> Regionen vorbereitet haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).
13	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Kraftwerke <b>desselben</b> Typs gebaut haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).	14	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Kraftwerke <b>verschiedenen</b> Typs gebaut haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).	15	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Kraftwerke in <b>einer</b> Region gebaut haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).	16	Mindestens die unten auf der Karte angegebene Anzahl Kraftwerke in <b>verschiedenen</b> Regionen gebaut haben ( <i>Spieleranzahl beachten</i> ).

# CO<sub>2</sub>: ZWEITE CHANCE SOLOSPIEL

Das Ziel des Solospiels ist dasselbe wie das des kooperativen Spiels, allerdings muss der Spieler 2 seiner kooperativen persönlichen Zielkarten erfüllt haben statt nur 1 (siehe Konfigurationskarte für Solospiel). Er kann auch noch ein Soloziel haben, das er erfüllen muss.



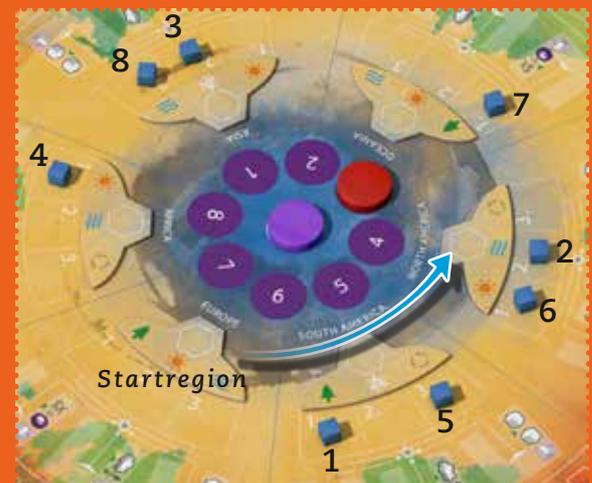
## SPIELAUFBAU

Der Spielbau ist wie im **kooperativen** Spiel, mit folgenden Änderungen (**alle Klarstellungen und Änderungen sind fett gedruckt**):

1. Der Spieler benutzt nur eine Spielerfarbe und eine Spielertafel.
2. Er nimmt einen **zusätzlichen Aktionsmarker einer anderen Farbe (er hat also 2), den er auf den anderen legt.**
3. Er beginnt mit 20 SP.
4. Er beginnt mit 3 \$.
5. Er nimmt 4 zufällige **kooperative persönliche Zielkarten** und wählt davon 2, die er behält.
6. **Optional kann er zusätzlich entweder eine zufällige Solozielkarte nehmen oder eine bestimmte wählen. Das stellt eine größere Herausforderung dar und erhöht den Wiederspielreiz.** Mit dieser Karte hat er insgesamt 3 Ziele, die er erfüllen muss.
7. Er spielt mit der Variante UN-Inspektoren (siehe Regel Seite 18).
8. Er benutzt die Konfigurationskarte für **1 Spieler**.
9. Er nimmt 8 "gegnerische" **Kontrollwürfel einer unbenutzten Spielerfarbe. Diese setzt er unterhalb der Energiesymbole der Regionalagendaplättchen nach folgenden Regeln auf den Spielplan:**
  - a. Er schaut sich die Plättchen für Umweltziele von links nach rechts an und sucht das erste **Plättchen für Umweltziele** einer Energieart (regionsbezogene Zielplättchen werden ignoriert).
  - b. Er wählt eine beliebige Region als Startregion.
  - c. Dann sucht er die gegen den Uhrzeigersinn nächste Region zur Startregion, die folgende Bedingungen erfüllt:
    - Die zuvor bestimmte Energieart ist auf dem Regionalagendaplättchen dieser Region abgebildet.
    - Es liegen noch nicht 2 **gegnerische Kontrollwürfel** unterhalb der Energiesymbole des Regionalagendaplättchens.
  - d. Er legt dann einen **gegnerischen Kontrollwürfel** unterhalb des entsprechenden Energiesymbols auf den Spielplan.
  - e. Auf diese Weise fährt fort, bis alle 8 **gegnerischen Kontrollwürfel** eingesetzt sind.

Diese **gegnerischen Kontrollwürfel** erschweren es dem Spieler, die Kontrolle über die Energieversorgung dieser Regionen zu übernehmen.

Falls bei der Bestimmung der Kontrolle über die Energieversorgung einer Region einen Gleichstand gibt, wird immer angenommen, dass der Spieler mehr Wissen über die fragliche Energieart besitzt+



## BEISPIEL

Nachdem sie als Hauptaktion ein Kraftwerk gebaut hat, bewegt **Gelb** mit einer Direktorenaktion einen Wissenschaftler von ihrer Spielertafel auf ein Projekt.



Dann setzt sie den CO2-Verschmutzungsmarker von 470 ppm auf 480 ppm herauf, um eine zweite Hauptaktion auszuführen.



**Gelb** würde gerne ein weiteres Kraftwerk bauen, aber ihre zweite Hauptaktion muss eine andere sein als die erste. Sie beschließt, stattdessen ein Projekt zu planen.



Sie möchte auch gerne einen Wissenschaftler auf das neu geplante Projekt setzen, hat aber in diesem Spielzug diese Direktorenaktion bereits ausgeführt. Sie kann immer noch die beiden anderen Direktorenaktionen ausführen.

## SPIELABLAUF

**Wichtig:** Im **Solospiel** spielt der Spieler über **4 Dekaden** und jede Dekade hat **4 Aktionsrunden**.

Es gelten die üblichen Regeln für ein **kooperatives** Spiel mit folgenden Änderungen:

- In jeder **Aktionsrunde** kann der Spieler eine Verschmutzung verursachen, um eine **zweite Hauptaktion** auszuführen:
  - Um das zu tun, muss er den **CO2-Verschmutzungsmarker** auf der **CO2-Leiste** um 1 Feld vorsetzen. Falls der Marker bereits auf 500 ppm steht, kann er **keine zweite Aktion** ausführen.
  - Die **zweite Hauptaktion** muss eine **andere** sein als die erste. Zur Markierung benutzt er seinen zweiten, andersfarbigen Aktionsmarker.
  - Er kann auf diese Weise keine zusätzliche **Direktorenaktion** ausführen. In einem Spielzug kann er also **2 Hauptaktionen** ausführen und **1 Direktorenaktion jeder Art** ein Mal.
- Er spielt mit der Variante **UN-Inspektoren** (siehe Regel Seite 18).
- Das Ziel des Solospiels steht auf der Konfigurationskarte: Alle 4 Dekaden spielen, 2 kooperative persönliche Zielkarten erfüllen und alle **UN-Zielkarten** bis auf 3 beanspruchen. Außerdem muss er gegebenenfalls seine Solo-Zielkarte erfüllen.

## SOLO-ZIELKARTEN

	1. Das letzte Feld aller 5 Wissensleisten erreicht haben.		2. 10 Kraftwerke gebaut haben.		3. 5 Kraftwerke am Ende der 2. Dekade gebaut haben.
	4. Mindestens 1 Kraftwerk in jeder Region gebaut haben.		5. Alle 4 kooperativen persönlichen Zielkarten erfüllt haben.		6. Das Spiel mit 10 SP beginnen statt 20 und trotzdem gewinnen.
	7. Das Spiel ohne Gaskraftwerke (20) gewinnen (abwerfen, wenn sie gezogen werden, und ein neues Kraftwerk ziehen).		8. Alle Kraftwerkziele am Ende der 2. Dekade erfüllt haben.		9. 6 KEZ in Asien haben.
	10. Mindestens je 1 Gipfel mit 2, 3 und 4 Themen abgeschlossen haben.		11. In einer Region ohne leere Kraftwerksplätze ein Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen durch ein neues ersetzt haben.		12. In der 1. Dekade keine Lobbyistenkarten benutzt haben.

Ein weiteres großartiges Spiel von **giochix.it!**

150X78CM!  
EIN RIESIGES  
SPIEL!

BIS ZU  
10 SPIELER!

GEWICHT  
11 KG!



Erhältlich auf [www.giochix.it](http://www.giochix.it)

im 13. Jahrhundert n. Chr. geht das Mittelalter langsam zu Ende. Der Papst und das Kaiserreich, die beiden universellen Kräfte, die die vorherigen Jahrhunderte beherrscht hatten, brechen auseinander. Wissenschaft und Technologie erleben eine neue Blüte. Die Gesellschaft ändert sich schnell, während Städte wieder erstarben und ihre Unabhängigkeit gewinnen und das feudale System allmählich zerfällt.

In **Medioevo Universale** führt jeder Spieler eins der größten Königreiche aller Zeiten und kontrolliert dessen Handel, Diplomatie, Entwicklung der Infrastruktur, wissenschaftlichen Fortschritt und Militärstrategie. Die Spieler bauen Festungsanlagen, führen Krieg mit ihren Feinden, erobern neue Länder, erforschen neue Technologien, erweitern ihren Handel, schlagen die Barbaren an den Grenzen zurück, rekrutieren Armeen und Flotten, schmieden Bündnisse und besiegen ihre Gegner im Kampf!

**Medioevo Universale** ist ein unglaubliches Strategiespiel mit 713 Miniaturen und 1711 verschiedenen Spielteilen. Ein intensives Spielerlebnis in mittelalterlichen Zeiten ist garantiert!



**Großer Dank an alle Testspieler:** Andy Mesa, Brendan Ogilvie, Bruno Valério, Catarina Lacerda, Christopher Incao, Danilo "SkyWolf" Catalano, Emanuel Diniz, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Justin Waugh, Júlian Pombo, Kayla Nimis, Michael Cabral, Nikola Stojanovski, Paul M. Incao, Paulo Renato, Pedro Almeida, Rafael Pires, Ricardo Almeida, Richard Ham, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Sofia Passinhas, Tony Baker, William Leslie, Winston Bérnago und Grupos de Lisboa und Leiria.

Besonderer Dank an Julián Pombo für sein Engagement und die Entwicklung des Solospiels, Ian O'Toole für die hervorragenden Illustrationen, Nathan Morse für die Redaktion der englischen Regeln und Ori Avtalion dafür, dass er in den Regeln Dinge findet, die sonst niemand findet. Paul Incao für seinen Rat und seine Vorschläge, und der gesamten BGG Spielergemeinde für ihre Vorschläge und Unterstützung. Ohne alle diese Leute wäre das Spiel nicht möglich gewesen.

Meine große Liebe für meine wunderbaren Töchter Catarina und Inês und für meine Muse und beste Freundin, meine Frau Sandra, für alle ihre Ideen, ihre Geduld, Unterstützung und Inspiration und viele, viele Stunden mit Testspielen.

## Credits:

**Spielautor:** Vital Lacerda

**Illustrationen:** Ian O'Toole

**Grafische Gestaltung & 3D-Illustrationen:** Ian O'Toole

**Hauptentwickler:** Paul M. Incao

**Solospiel Entwicklung:** Julián Pombo

**Regelheft & 3D-Illustrationen:** Vital Lacerda

**Englische Regelbearbeitung:** Nathan Morse

**Korrekturleser:** Ori Avtalion, Francois Landry Corbin, Justin Waug,  
Michael Franz, Michael Findley, Tahsin Shamma

**Projektmanager:** Michele Quondam

**Deutsche Regel:** Ferdinand Köther

Bei Fragen schickt uns bitte eine E-Mail an [co2@giochix.it](mailto:co2@giochix.it)

Gebt uns euer GEFÄLLT MIR auf Facebook: [www.facebook.com/giochix](http://www.facebook.com/giochix)

FOLGT uns auf Twitter: @giochix

© 2018 Giochix - Inmedia Srl

Alle Rechte vorbehalten (2018)

Inmedia Srl, Roma, Italien

**giochix.it**