

Green Deal - KSR (Seite 1 von 2)

Ziel ist es, nach 10 Runden die meisten SP zu haben.

Man spielt in Phasen, die jeder Spieler durchläuft, bevor die nächste beginnt. Jede Runde besteht aus 4 Phasen in Reihenfolge, so wie hier aufgeführt.

1) Auktion:

- ◆ Geheim stellt jeder Spieler ein Gebot auf seinem Auktions-Rad ein.
- ◆ Sind alle damit fertig, decken die Spieler die Auktions-Räder gleichzeitig auf.
- ◆ Gemäß der Gebote sind die Marker auf der Reihenfolgeleiste zu platzieren. Damit wird die Reihenfolge für Phase 2ff. festgelegt (Höchstbieter zuerst).
Patt: Beteiligter mit weniger Cash / dann weniger Einkommen gewinnt.
Ansonsten: Münzwurf entscheidet

2) Buchhaltung:

- ◆ Alle Spieler zahlen ihre Gebote und reduzieren ihre Cash-Marker.
- ◆ Dann das jeweilige Runden-Einkommen (0 - 16) zum Cash addieren.

3) Investition:

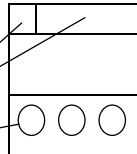
Gekaufte Karten / PR-Punkte sind immer für alle sichtbar.

Haupt-Investition: Jeder Spieler wählt GENAU EINE aus 5 Optionen:

● Kaufe 1 Nachhaltigkeits-Karte:

Kategorien: Umwelt, Jobs, Soziales, Forschung

Kaufe 1 Karte aus der Auslage und passe an:
In Nachhaltigkeits-Kategorie + 1 bis 5 Schritte.
Cash, Einkommen (Schritte) und Siegpunkte.
Die Karte liegt nun offen vor Dir.



● Kaufe 1 lila Aktions-Karte (normal oder Steuererstattung):

Kaufe 1 Aktions-Karte aus der Auslage und passe die Tabellen an, d.h., nach dem Verfahren wie bei Nachhaltigkeits-Karten. Aktions-Karten sind sofort aktiviert / dauerhaft gültig / z.T. zunächst Handkarten.

Besondere Karte "Steuererstattung":

Diese Karte kann als Aktion von jedem genutzt werden (bleibt liegen).

Bei Nutzung nimmt man 1 verfügbaren PR-Chip oder bekommt 4 Cash.

Besondere Karte "PR": Sie ist nur eine Spielhilfe und bleibt immer liegen.

● Nimm oberstes Darlehen (max. darfst Du 3 ungetilgte Darlehen haben):

- ➔ Du kaufst diese Runde keine Nachhaltigkeits-Karte!
- ➔ Du erhältst 1 Darlehen in Cash.
- ➔ 1 - x Tilgungen sind (nur komplett) jetzt möglich.
- ➔ In der selben Runde ist kein neues Darlehen und Tilgung möglich.
- ➔ Bis Runde 10 ist zu tilgen, sonst gibt es Minus-SP.

Tilgungsbetrag = Darlehensbetrag und 2 Cash Zinsen
Siegpunkteabzug: Minus je 2 SP je nicht getilgtem 1 Cash.

Bsp.: Darlehen (Cash) = 14, Tilgungsbetrag: -16. Nur 13 Cash getilgt = -6 SP.

- Es ist keine Karte vom Spieler erwünscht.
- Kaufe 1 Aktions-Karte (normal/Steuererst.) + nimm oberstes Darlehen.

➔ **ZUSÄTZLICH** kann man jede der folgenden Optionen wählen:

Nutzung kann in beliebiger Reihenfolge vor / nach der Haupt-Investition erfolgen.

- Kaufe 1 PR-Chip (max. 1-mal je Runde und Spieler).
- Dividende (max. 1-mal je Runde und Spieler):

Schütte Dividende aus (Dividenden-Leiste neben Einkommen-Marker).
Erhalte dafür SP. Reduziere entsprechend Dein Cash.

Beispiel: Einkommen steht auf "5". Zahle 2 Cash, erhalte 3 SP.

- Spiele Aktions-Karten (schon in Deinem Besitz oder gerade gekauft) aus, also solche mit weißem Kartensymbol oben rechts.

3-Pers.- Spiel: Haben 2 Spieler Nachhaltigkeits-Karten genommen, kommen übrige Nachhaltigkeits-Karten der Auslage auf die Ablage.

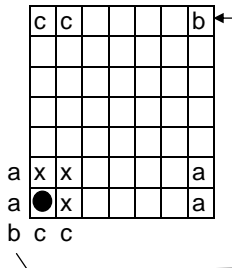
4-Pers.- Spiel: Haben 3 Spieler Nachhaltigkeits-Karten genommen, kommt die übrige Nachhaltigkeits-Karte der Auslage auf die Ablage.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.05.17

4) Expansion:

Ein Plättchen wirkt ggf. bis zu 4-mal durch Nachbarplättchen.

- ◆ Hast Du 1 Nachhaltigkeits-Karte gekauft, platzierst Du 1 Plättchen passender Kategorie und Größe auf der Weltkarte mit einem eigenen Marker darauf.
- ◆ Das erste Plättchen jedes Spielers kommt auf eine der Startpositionen.
- ◆ Man darf anderen Spielern nicht die Startposition blockieren.
- ◆ Weitere Plättchen müssen auf ein freies Feld platziert werden, das vertikal, horizontal oder diagonal an ein schon liegendes eigenes Plättchen angrenzt. Jede Zelle hat 8 angrenzende Felder, auch seitenübergreifend.



Beispiel:



= Plättchen

mit 8 möglichen Feldern drumherum.
Die außerhalb des Planes liegenden
Felder erscheinen auf der Gegenseite
auf den Plan.

Beispiel: Feld b erscheint auf der Seite
gegenüber

- ◆ Platzierst Du ein Plättchen gleicher Kategorie Kante an Kante an ein Plättchen gleicher Kategorie eines Mitspielers, musst Du Dich entscheiden. Kannst Du nicht regelkonform anlegen, platzierst Du es nach eigener Wahl.

ENTWEDER für Kooperation:

- ◆ Die Einkommen-Marker beider Spieler steigen so viele Schritte wie der Durchschnitt beider Projektgrößen (ggf. abrunden).
Beispiel: 2er-Projekt und 3er-Projekt = 2,5 = 2 Schritte.
- ◆ Man kann auch mit sich selbst kooperieren. Dabei gelten auch Fälle, wo eines der Plättchen auf einer Gegenseite liegt. Nur 1-mal Effekt erhalten.

ODER für Wettbewerb:

- ◆ Dein Plättchen muss eine höhere Zahl haben als das andere.
- ◆ Du erhältst die Differenz in Schritten plus beim Einkommen, der Mitspieler verliert entsprechend. Der Mitspieler kann nicht unter "0" kommen.

Aufbau für Folgerunde:

- ◆ Haben alle Spieler ihren Zug beendet, kommen alle Nachhaltigkeits- und Aktionskarten (außer Steuererstattung), die in der Runde nicht gekauft wurden, auf den Ablagestapel.
- ◆ Es liegt immer 1 Nachhaltigkeits-Projekt je Kategorie aus und jeweils darüber der Reststapel mit sichtbarer oberster Karte für Folgerunde.
- ◆ Bei den Aktions-Karten sind immer 2 Karten ausliegend und 2 weitere für Folgerunden sichtbar.

PR-Wertung nach 4., 7. und 10. Runde:

Das Image erhöhen.

- ◆ Jeder Spieler setzt alle seine PR-Chips auf die Kategorien seiner PR-Übersichtstafel (verdeckt für andere). Max. 1 Chip darf aber in der Mitte platziert werden und verbleibt ihm für spätere Wertungen.
- ◆ Sind alle Spieler fertig, werden die PR-Übersichtstafeln aufgedeckt. In jeder der 4 Kategorien werden 8 / 4 / 2 SP für bestes Image (es kann > 12 sein) vergeben. Level 0 (also kein PR-Chip) kann keine SP erhalten. Man setzt jeweils seinen Image-Marker (mit türkischem Sticker) um die eingesezte PR hoch, d.h., als Zuschlag zur eigenen Nachhaltigkeit. Bei Patt teilen sich die Betroffenen die SP der entsprechenden Plätze (ggf. abrunden). Beispiel: 2 Erste = $8 + 4 / 2 = 6$ SP je Spieler
Nach Wertung kommen gesetzte PR-Chips wieder neben den Spielplan.

Nachhaltigkeits-Wertung nach 6. und 10. Runde:

- ◆ Es gibt für jeden Spieler nur SP für seine schlechteste Entwicklung. Der Wert links neben der Stufe gibt die SP an (4, 10, 18 .. 54).

Unternehmens-Bewertung nach der 10. Runde:

- ◆ Die höchsten Plätze auf der Einkommenskala bringen 12, 8 und 4 SP. Bei Patt teilen sich die Betroffenen die SP der entsprechenden Plätze.

Spielende nach der 10. Runde:

Bestimmte Aktions-Karten bringen noch Punkte. Meiste SP gewinnen. Patt: Der Beteiligte mit höherem Einkommen bzw. Cash gewinnt Patt.

Green Deal - Spielhilfe

1) Auktion:

Gebot auf Auktionsrad einstellen. Spielerreihenfolge ermitteln.
Patt: weniger Cash gewinnt, dann weniger Einkommen, Münze.

2) Buchhaltung:

Cash um Gebote reduzieren. Einkommen zu Cash addieren.

3) Investition: Wähle genau 1 von 5 Möglichkeiten.

Reihenfolge der Zusatz-Optionen / Haupt-Aktion ist beliebig.

- ➔ Kaufe 1 Nachhaltigkeits-Karte und passe an:
Nachhaltigkeitsskala der Kategorie, Cash, Einkommen, SP
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und passe Tabellen an wie oben.
Ggf. wähle Steuererstattung (4 Cash) oder nimm einen der verfügbaren PR-Chips (gilt auch als Aktions-Karte).
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und nimm oberstes Darlehen / tilge.
- ➔ Nimm 1 beliebiges Darlehen auf und erhalte Cash.
Oder zahle 1 - X Darlehen zurück.
- ➔ Keine Karte nehmen.

Zusatz-Option: Ggf. jede von 3 Möglichkeiten wählen:

- ➔ Kaufe 1 PR-Chip (1-mal je Runde)
- ➔ Zahle Dividende (1-mal je Runde)
- ➔ Spiele Aktions-Karten (ggf. gerade gekaufte).

4) Expansion: fällt bei Kauf von Nachhaltigkeitskarte an

Platziere 1 Plättchen auf der Weltkarte.
Kante an Kante gleiche Kategorie? Wähle bis zu 4-mal ...
Kooperation: Einkommen beider Spieler steigt (ggf. abgerundet).
um Summe beider Projektwerte durch 2 geteilt = Schritte.
Wettbewerb: Höheres Projekt gewinnt Einkommen, tieferes
Projekt verliert: Differenz aus beiden Projekten = Schritte.

Green Deal - Spielhilfe

1) Auktion:

Gebot auf Auktionsrad einstellen. Spielerreihenfolge ermitteln.
Patt: weniger Cash gewinnt, dann weniger Einkommen, Münze.

2) Buchhaltung:

Cash um Gebote reduzieren. Einkommen zu Cash addieren.

3) Investition: Wähle genau 1 von 5 Möglichkeiten.

Reihenfolge der Zusatz-Optionen / Haupt-Aktion ist beliebig.

- ➔ Kaufe 1 Nachhaltigkeits-Karte und passe an:
Nachhaltigkeitsskala der Kategorie, Cash, Einkommen, SP
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und passe Tabellen an wie oben.
Ggf. wähle Steuererstattung (4 Cash) oder nimm einen der verfügbaren PR-Chips (gilt auch als Aktions-Karte).
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und nimm oberstes Darlehen / tilge.
- ➔ Nimm 1 beliebiges Darlehen auf und erhalte Cash.
Oder zahle 1 - X Darlehen zurück.
- ➔ Keine Karte nehmen.

Zusatz-Option: Ggf. jede von 3 Möglichkeiten wählen:

- ➔ Kaufe 1 PR-Chip (1-mal je Runde)
- ➔ Zahle Dividende (1-mal je Runde)
- ➔ Spiele Aktions-Karten (ggf. gerade gekaufte).

4) Expansion: fällt bei Kauf von Nachhaltigkeitskarte an

Platziere 1 Plättchen auf der Weltkarte.
Kante an Kante gleiche Kategorie? Wähle bis zu 4-mal ...
Kooperation: Einkommen beider Spieler steigt (ggf. abgerundet).
um Summe beider Projektwerte durch 2 geteilt = Schritte.
Wettbewerb: Höheres Projekt gewinnt Einkommen, tieferes
Projekt verliert: Differenz aus beiden Projekten = Schritte.

Green Deal - Spielhilfe

1) Auktion:

Gebot auf Auktionsrad einstellen. Spielerreihenfolge ermitteln.
Patt: weniger Cash gewinnt, dann weniger Einkommen, Münze.

2) Buchhaltung:

Cash um Gebote reduzieren. Einkommen zu Cash addieren.

3) Investition: Wähle genau 1 von 5 Möglichkeiten.

Reihenfolge der Zusatz-Optionen / Haupt-Aktion ist beliebig.

- ➔ Kaufe 1 Nachhaltigkeits-Karte und passe an:
Nachhaltigkeitsskala der Kategorie, Cash, Einkommen, SP
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und passe Tabellen an wie oben.
Ggf. wähle Steuererstattung (4 Cash) oder nimm einen der verfügbaren PR-Chips (gilt auch als Aktions-Karte).
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und nimm oberstes Darlehen / tilge.
- ➔ Nimm 1 beliebiges Darlehen auf und erhalte Cash.
Oder zahle 1 - X Darlehen zurück.
- ➔ Keine Karte nehmen.

Zusatz-Option: Ggf. jede von 3 Möglichkeiten wählen:

- ➔ Kaufe 1 PR-Chip (1-mal je Runde)
- ➔ Zahle Dividende (1-mal je Runde)
- ➔ Spiele Aktions-Karten (ggf. gerade gekaufte).

4) Expansion: fällt bei Kauf von Nachhaltigkeitskarte an

Platziere 1 Plättchen auf der Weltkarte.
Kante an Kante gleiche Kategorie? Wähle bis zu 4-mal ...
Kooperation: Einkommen beider Spieler steigt (ggf. abgerundet).
um Summe beider Projektwerte durch 2 geteilt = Schritte.
Wettbewerb: Höheres Projekt gewinnt Einkommen, tieferes
Projekt verliert: Differenz aus beiden Projekten = Schritte.

Green Deal - Spielhilfe

1) Auktion:

Gebot auf Auktionsrad einstellen. Spielerreihenfolge ermitteln.
Patt: weniger Cash gewinnt, dann weniger Einkommen, Münze.

2) Buchhaltung:

Cash um Gebote reduzieren. Einkommen zu Cash addieren.

3) Investition: Wähle genau 1 von 5 Möglichkeiten.

Reihenfolge der Zusatz-Optionen / Haupt-Aktion ist beliebig.

- ➔ Kaufe 1 Nachhaltigkeits-Karte und passe an:
Nachhaltigkeitsskala der Kategorie, Cash, Einkommen, SP
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und passe Tabellen an wie oben.
Ggf. wähle Steuererstattung (4 Cash) oder nimm einen der verfügbaren PR-Chips (gilt auch als Aktions-Karte).
- ➔ Kaufe 1 Aktions-Karte und nimm oberstes Darlehen / tilge.
- ➔ Nimm 1 beliebiges Darlehen auf und erhalte Cash.
Oder zahle 1 - X Darlehen zurück.
- ➔ Keine Karte nehmen.

Zusatz-Option: Ggf. jede von 3 Möglichkeiten wählen:

- ➔ Kaufe 1 PR-Chip (1-mal je Runde)
- ➔ Zahle Dividende (1-mal je Runde)
- ➔ Spiele Aktions-Karten (ggf. gerade gekaufte).

4) Expansion: fällt bei Kauf von Nachhaltigkeitskarte an

Platziere 1 Plättchen auf der Weltkarte.
Kante an Kante gleiche Kategorie? Wähle bis zu 4-mal ...
Kooperation: Einkommen beider Spieler steigt (ggf. abgerundet).
um Summe beider Projektwerte durch 2 geteilt = Schritte.
Wettbewerb: Höheres Projekt gewinnt Einkommen, tieferes
Projekt verliert: Differenz aus beiden Projekten = Schritte.