

Spielanleitung „Erneuerbare Energien Spiel“ (3-4 Spieler)

Im Spiel „Erneuerbare Energien“ besitzt jeder Spieler eine Stadt die er mit Strom versorgen muss. Der Stromverbrauch schwankt, wird mit der Zeit jedoch größer, dementsprechend muss die Anzahl der Kraftwerke erhöht werden.

Wenn Du mehr Strom produzierst, als die Stadt benötigt, kannst Du diesen Strom verkaufen, es wird 1:1 in Geld umgetauscht. Produzierst Du nicht genug Strom, um seine Stadt zu versorgen, kann Strom importiert werden (1 Geld = 1 Strom). **Schaffst du es allerdings nicht, den Stromverbrauch Deiner Stadt zu decken, hast du verloren.** Ziel ist **alleinige Energieproduktion**, es hat somit der gewonnen, der als einziger Spieler Strom produziert.

1. Ereigniskarten

Derjenige Spieler, der an der Reihe ist, muss würfeln. Je nachdem welche Zahl er geworfen hat, wird eine Ereigniskarte vom Stapel 1-6 aufgedeckt. Diese Karte bestimmt die Energienachfrage der Städte: Je niedriger die gewürfelte Zahl, desto weniger Strom musst du produzieren. Die Energienachfrage muss jedoch durch die jeweilige Runde geteilt werden, in der man sich gerade befindet. Es wird in der 20. Runde gestartet, dann in die 19. Runde, usw. Die Ereigniskarte gibt auch Auskunft über gewisse Fluktuation der Energien, es kann passieren, dass eine bestimmte Energie ausfällt. Bei Sonderereignissen, wie z.B. dem Defekt von Kraftwerken, müssen diese vom Spielfeld entfernt werden. Der durch die Karten vorgegebene CO₂-Faktor muss pro Kraftwerk und dem jeweiligen CO₂-Steuersatz entrichtet werden.

Energie	CO ₂ -Steuer (in „Geld“ pro Kraftwerk)
Wasserkraft (blau)	0
Solarenergie (gelb)	0.5
Wind (grün)	0
Geothermie (rot)	1

Beachte! Die Höhe der zu entrichteten Steuer variiert je nach Umweltschädlichkeit der Energie. Auch die Häufigkeit von Ausfällen bestimmter Energien und von Defekten ist unterschiedlich. Kluge Entscheidungen zur Gewährleistung der Stromversorgung sind somit wichtig.

2. Spielablauf

Zu Beginn besitzt jeder Spieler 10 Geld. Vor dem Würfeln kann jeder Spieler, auch wenn er nicht an der Reihe ist, sich von seinem Geld Kraftwerke kaufen. Jedes Kraftwerk produziert 1 „Energie“, allerdings sind die Kosten unterschiedlich:

Energie	Kosten (in Geld)
Wasserkraft	2
Solarenergie	2
Wind	4
Geothermie	4

Mit dem Würfeln wird die Energienachfrage ermittelt. Jeder Spieler kriegt seine Überproduktion an Strom ausgezahlt, bei benötigten Stromimporten muss bezahlt werden. Hierbei sind mögliche Kraftwerksausfälle und Defekte zu beachten, da in diesen Fällen weniger Energie produziert wird. Darüber hinaus muss die CO₂-Steuer von jedem Spieler jeweils beglichen werden.

Nach Begleichung der Energienachfrage und der Steuer darf jeder Spieler wieder investieren, bevor der nächste Spieler, dem Uhrzeigersinn nach, an der Reihe mit Würfeln ist.