

Future Mobility

Das Brettspiel

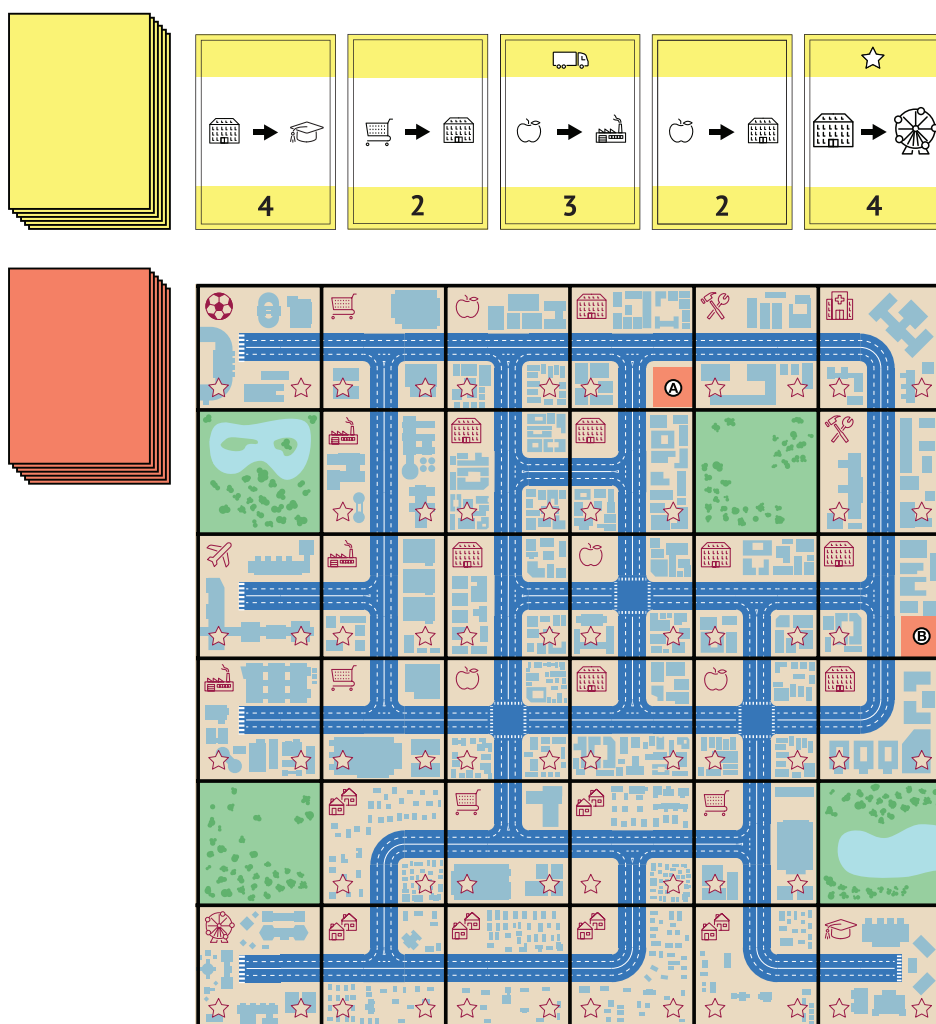


Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich 50 Punkte zu erreichen.
 Punkte gibt es für das Zurücklegen von Strecken durch die Stadt.
 Für Strecken gibt es mehr Punkte, wenn sie mit saubereren und effizienteren Fortbewegungsarten zurückgelegt werden, oder wenn sie ganz vermieden werden.

Dieses Spiel kann von 3 bis 4 Spieler*innen gespielt werden.

Vorbereitung

- Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches
- Mische den Strecken-Stapel und den Power-Up-Stapel
- Ziehe fünf Streckenkarten vom Strecken-Stapel und lege sie für alle sichtbar aus. Lege den Rest des Strecken-Stapels verdeckt auf die Seite
- Gib jede*r Spieler*in zwei Power-Up-Karten, diese dürfen den anderen nicht gezeigt werden. Lege den Rest des Power-Up-Stapels verdeckt auf die Seite.
- Wählt den/die Spieler*in, die beginnt, zufällig aus.



Spielverlauf

Die Spieler*innen sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jede*r Spieler*in führt die folgenden Schritte in jeder Spielrunde aus:

1. Ziehe eine Karte vom Power-Up-Stapel und nimm die Karte auf die Hand
2. Spiele eine beliebige Anzahl von Power-Up-Karten aus deiner Hand
3. Wähle eine Strecke aus, indem du eine der offen auf dem Tisch liegenden Strecken-Karten nimmst. Du kannst auch mehrere Karten nehmen, wenn sich deine Strecke aus mehreren Teilstrecken zusammensetzen lässt.
4. Kündige deine Strecke bei den anderen Mitspieler*innen an, indem du das verwendete Verkehrsmittel und die Route, die du nehmen wirst, auf dem Stadtplan anzeigst
5. Die anderen Spieler*innen können an dieser Stelle eine Komplikations-Karte ausspielen
6. Addiere alle Punkte, die du für diese Strecke erhalten hast. Wenn auf einer der Strecken-Karten ein Stern abgebildet ist, ziehe eine zusätzliche Karte vom Power-Up-Stapel
7. Lege die verwendeten Strecken-Karten ab und ersetze sie mit neuen Karten vom Strecken-Stapel, so dass immer fünf neue Karten offen auf dem Tisch legen.
Sind nicht mehr genügend Karten im Strecken-Stapel vorhanden, dann mische die abgelegten Strecken-Karten und bringe sie wieder zurück ins Spiel.
8. Wenn du mehr als fünf Power-Up-Karten auf der Hand hast, lege die überzähligen ab. Welche du abwirfst, kannst du selbst entscheiden.

Sobald ein*e Spieler*in 50 Punkte erreicht hat, wird die begonnene Runde zu Ende gespielt. Jede*r Spieler*in macht also die gleiche Anzahl von Spielzügen. Danach endet das Spiel und der/die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt.



Spielvariante: Power-Ups zurückholen

Nachdem ein*e Spieler*in zu Beginn des Zuges ein Power-Up gezogen hat, kann er/sie zwei Power-Ups aus seiner/ihrer Hand abwerfen und das letzte Power-Up, das zuvor gespielt wurde, vom Ablagestapel nehmen.

Strecken zurücklegen

Jede Strecken-Karte hat einen Ausgangs- und einen Zielpunkt. Diese werden durch die gleichen Symbole auf einem Spielfeld des Stadtplans dargestellt. Wenn es auf dem Stadtplan mehrere Spielfelder mit einem bestimmten Symbol gibt, kannst du wählen, welches du verwenden möchtest. Einige Strecken-Karten haben mehrere mögliche Ausgangspunkte, von denen du einen beliebigen auswählen kannst.

Oft gibt es viele mögliche Routen zwischen einem Ausgangspunkt und einem Ziel. Du musst dich für eine Route entscheiden und sie den anderen Spieler*innen auf der Karte zeigen.

Du musst angeben, welche Fortbewegungsart du für deine Strecke nutzen wirst. Manche Fortbewegungsarten müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllen, damit du sie benutzen kannst. Siehe dazu die Tabelle unten.

Jede Strecken-Karte hat am unteren Rand eine Zahl, die angibt, wieviele Punkte du für die Strecke erhältst. Für einige Fortbewegungsarten erhältst du Bonuspunkte.

Fortbewegungsart	Bedingungen	Bonus
Auto	Keine. Du kannst immer ein Auto benutzen.	-
Elektrisches Auto	Du musst eine Power-Up-Karte für elektrische Fahrzeuge ausspielen.	+1 Punkt
Straßenbahn	Du kannst mit der Straßenbahn fahren, wenn sowohl der Start- als auch der Zielort eine Haltestelle auf derselben Straßenbahnlinie haben.	+2 Punkte
Fahrrad	Du kannst mit dem Fahrrad fahren, wenn deine Route auf jedem Spielfeld einen Fahrradweg hat.	+2 Punkte
Zu Fuß	Du kannst zu Fuß gehen wenn die Route, die du nimmst, auf jedem Spielfeld Fußwege hat. Du kannst maximal 3 Spielfelder pro Strecke zu Fuß gehen.	+3 Punkte

Frachtstrecken

Einige Strecken-Karten haben ein Lieferwagen-Symbol. Diese stehen für Frachtstrecken. Das sind Fahrten, bei denen große oder schwere Güter transportiert werden und die spezielle Fahrzeuge erfordern, zum Beispiel Lieferwagen, die Waren transportieren, Postfahrzeuge, Baufahrzeuge, usw.

Für Frachtstrecken werden verschiedene Fortbewegungsarten verwendet:



Fortbewegungsart	Bedingungen	Bonus
Lieferwagen	Keine. Du kannst immer einen Lieferwagen benutzen.	-
Elektrischer Lieferwagen	Du musst eine Power-Up-Karte für elektrische Fahrzeuge ausspielen.	+1 Punkt
Lastenrad	Du kannst mit dem Lastenrad fahren, wenn deine Route auf jedem Spielfeld einen Fahrradweg hat. Du benötigst außerdem eine Power-Up-Karte für ein Lastenrad.	+3 Punkte

Kombination von mehreren Teilstrecken

Du kannst mehrere Strecken-Karten verbinden, um eine Strecke mit mehreren Teilstrecken zurückzulegen. Folgende Regeln sind dabei zu beachten

- Das Ende jeder Teilstrecke muss dasselbe sein wie der Beginn der nächsten Teilstrecke.
- Frachstrecken-Karten können nur mit anderen Frachstrecken-Karten kombiniert werden.
- Alle Teilstrecken müssen in der gleichen Fortbewegungsart zurückgelegt werden.
- Pro Teilstrecke können nur 3 Spielfelder zu Fuß gelaufen werden.

Wenn du eine Strecke aus mehreren Teilstrecken zurücklegst, erhältst du die Summe aller Punkte für diese Teilstrecken.

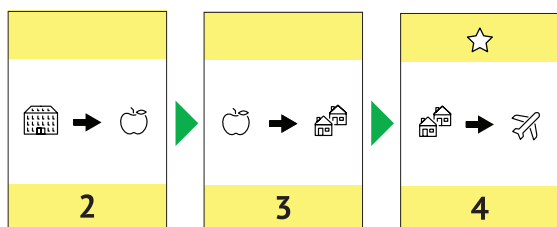


Abbildung 1. Dies ist eine richtige Kombination von Strecken-Karten.

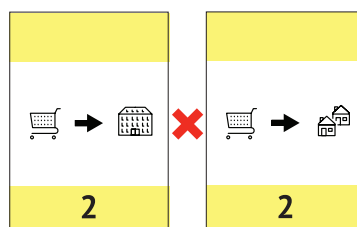


Abbildung 2. Dies ist keine richtige Kombination, weil der Zielpunkt der ersten Teilstrecke nicht mit dem Startpunkt der zweiten Teilstrecke übereinstimmt.

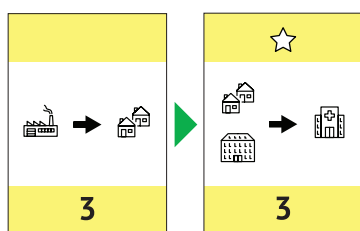


Abbildung 3. Wenn eine Karte mehrere mögliche Startpunkte hat, kann sie mit jedem von ihnen kombiniert werden.



Spielvariante: Kombination der Fortbewegungsarten

Bei der Kombination von mehreren Teilstrecken ist es möglich verschiedene Fortbewegungsarten nach folgenden Regeln zu verbinden:

- Du kannst nach einer Teilstrecke mit dem Auto auf die Straßenbahn umsteigen.
- Du kannst nach einer Teilstrecke mit Auto oder Straßenbahn auf das Fahrrad umsteigen.
- Du kannst nach jeder beliebigen Fortbewegungsart (Auto, Straßenbahn, Fahrrad) zu Fuß weitergehen.

Bei Frachstrecken kannst du nur vom Lieferwagen zum Lastenrad wechseln.



Power-Up-Auszeichnung

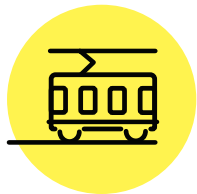
Manche Strecken-Karten haben ein Sternsymbol. Wenn du eine dieser Strecken zurücklegst, bekommst du eine zusätzliche Power-Up-Karte.

Power-Ups

Power-Up Karte “Verlagern”

Bei diesen Power-Ups geht es darum, auf sauberere oder effizientere Fortbewegungsarten umzusteigen. Wenn du ein “Verlagern” Power Up spielst, verbesserst du dauerhaft die Infrastruktur der Stadt, die du und alle anderen Spieler*innen bei allen Strecken nutzen könnt.

Wenn du eine “Verlagern”-Karte benutzt, fügst du Markierungen (wie in den Beschreibungen unten angegeben) zu einem oder mehreren Spielfeldern des Stadtplans hinzu. Lege dazu die Markierung auf ein freies sternförmiges Feld auf dem Spielfeld. Wenn keine freien Felder vorhanden sind, kannst du das Power-Up auf diesem Spielfeld nicht mehr verwenden. Nachdem du die Markierung platziert hast, wirf die Power-Up-Karte ab.



Straßenbahn

Die Power-Up Karte Straßenbahn zeigen eine Straßenbahnlinie an (entweder A oder B). Füge eine Haltestelle hinzu, indem du eine Markierung mit dem auf der Karte angegebenen Buchstaben auf ein Spielfeld legst. Die Haltestelle darf eine, zwei oder höchstens drei Spielfelder von einer anderen Haltestelle derselben Linie entfernt sein. Die ersten Haltestellen der Linien A und B sind bereits auf der Karte vorhanden.



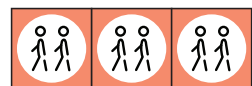
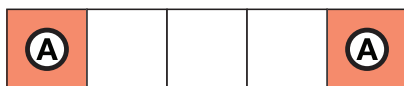
Fahrradweg

Wenn du ein Fahrradweg Power-Up benutzt, platziere bis zu 4 Fahrradweg-Markierungen auf aufeinander folgende Spielfelder. Die Fahrradwege müssen dem Verlauf der Straßen auf der Karte folgen.



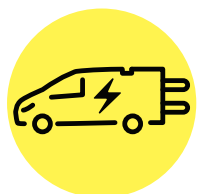
Begehbare Stadt

Wenn du ein Begehbare Stadt Power-Up verwendest, platziere bis zu 3 Fußweg-Markierungen auf aufeinander folgende Spielfelder. Die Fußwege müssen dem Verlauf der Straßen auf der Karte folgen.



Power-Up Karte “Verbessern”

Diese Power-Ups zeigen Möglichkeiten zur Verbesserung der Ressourceneffizienz auf Fahrten. Jede verwendete Karte gilt für eine einzelne Strecke (entweder mit einer oder mehreren Teilstrecken).



Elektrische Fahrzeuge

Sie sorgen dafür, dass ein Kraftfahrzeug saubereren Kraftstoff verbraucht. Für Strecken, die mit Elektrofahrzeugen zurückgelegt werden, gibt es Bonuspunkte (siehe die Tabelle im Abschnitt “Strecken zurücklegen”).



Lastenrad

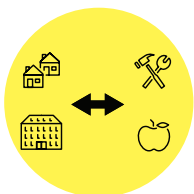
Mit Lastenrädern können Frachtrecken auf Fahrradwegen durchgeführt werden, wofür es Bonuspunkte gibt (siehe die Tabelle im Abschnitt “Strecken zurücklegen”).

Power-Up Karte “Vermeiden”

Bei diesem Power-Up geht es darum, eine Strecke zu vermeiden und so den Verkehr zu reduzieren. Wenn du ein “Vermeiden”-Power-Up benutzt, entfernst du sofort alle Strecken (inklusive Frachts Strecken), die offen auf dem Tisch liegen und den Bedingungen der Karte entsprechen. Du erhältst die auf der Karte angegebene Punktzahl plus 1 Bonuspunkt für jede entfernte Strecke. Lege die Power-Up-Karte nach dem Ausspielen ab.

Jede “Vermeiden”-Power-Up-Karte hat zwei Symbole auf der linken Seite und zwei Symbole auf der rechten Seite mit einem Doppelpfeil dazwischen. Du kannst jede Strecken-Karte entfernen, die von einer der Gebietsarten auf der linken Seite zu einer der Gebietsarten auf der rechten Seite führt, oder umgekehrt.

Wenn du eine “Vermeiden”-Karte spielst, darfst du in deinem Zug keine weiteren Strecken machen.



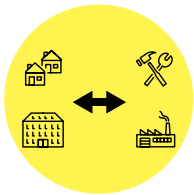
Verdichtete Stadt

In einer verdichteten Stadt gibt es Geschäfte und Arbeitsplätze in der Nähe der Wohngebiete. Wenn du dieses Power-Up benutzt, entfernst du alle Strecken zwischen Wohngebieten (Wohnblocks und Häuser) und Läden oder Werkstätten und erhältst die Punkte für alle abgelegten Strecken.



Lieferservice

Lieferservices ersparen dir die Strecken, um Waren zu kaufen. Wenn du dieses Power-Up verwendest, entfernst du alle Strecken zwischen Wohngebieten (Wohnblocks und Häuser) und Läden oder Einkaufszentren und erhältst die Punkte für alle abgelegten Strecken.



Homeoffice

Eine Regelung für das Homeoffice verringert die Anzahl der Personen, die während der Stoßzeiten zur Arbeit fahren. Wenn du dieses Power-Up benutzt, wirfst du alle Strecken zwischen Wohngebieten (Wohnblocks und Häuser) und Werkstätten oder Industriegebieten weg und erhältst dafür Punkte.

Stau und Fahrgemeinschaft



Die **Komplikations**-Karte “Stau” ist die einzige, die gespielt werden kann, wenn man nicht am Zug ist. Wenn ein*e Spieler*in eine Strecke mit einem Auto oder Lieferwagen (normal oder elektrisch) unternimmt und die Route anzeigt, die er/sie benutzen wird, kann jede*r andere Spieler*in eine “Stau”-Karte benutzen, die er/sie auf der Hand hat.

Nachdem eine “Stau”-Karte angesagt wurde, wird diese Karte abgelegt und eine Markierung in der Mitte eines beliebigen Spielfeldes platziert, das Teil der Strecke ist. Diese Markierung ist dauerhaft und gilt für diese und alle zukünftigen Strecken, die durch dieses Feld führen.

Die Durchfahrt durch ein Spielfeld mit einer Staumarkierung zieht in der Bewertung 2 Punkte von der Strecke ab. Bei einer Fahrt mit mehreren Teilstrecken, bei der die Route wiederholt durch dasselbe Spielfeld führt, können die 2 Punkte mehrfach abgezogen werden. Wenn eine Route durch viele Spielfelder mit Staumarkierungen führt, werden für jedes dieser markierten Spielfelder 2 Punkte abgezogen. Die Punktzahl einer Strecke kann nie unter 0 fallen.



Die **Fahrgemeinschafts**-Power-Up-Karte erlaubt das Durchfahren von Spielfeldern mit Stau, ohne dass es zu einem Punktabzug kommt. Sie kann verwendet werden, wenn man eine Strecke ankündigt, deren Route durch einen oder mehrere Staus führt, oder als Gegen-Karte, wenn ein anderer Spieler die Stau-Power-Up-Karte spielt. Die Fahrgemeinschafts-Power-Up-Karte gilt für eine einzige Fahrt und wird abgeworfen.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative-Commons-Lizenz
**„Namensnennung – Weitergabe unter
gleichen Bedingungen 4.0 international“.**
(CC BY-SA 4.0)

© 2022 IMAGINARY gGmbH



<https://github.com/IMAGINARY/future-mobility-brettspiel>

FUTURIUM

IMAGINARY
open mathematics